

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



HANDICAP

Handicaps are never far away, so you should always watch out for them.

This is, what the game is all about.

The other players will try to get your advantages off you by a dexterous lucky strike.

But with a good working memory, the right touch and of course some luck you should be able to get rid of the HANDICAP.

- 1 sculpture in the shape of a hand
- 36 double rods - three colors, in different color combinations
- 1 quoit
- 1 playing instruction

Les ennuis ne sont jamais très loin lorsqu'une âme peu charitable vous met des bâtons dans les roues. HANDICAP en est l'illustration. En effet, grâce à leur habileté, vos adversaires ont la possibilité d'annuler vos coups gagnants. Toutefois, avec un bon sens de l'observation, une main sûre et un peu de chance, vous avez de fortes probabilités de surmonter cet HANDICAP.

- 1 support en forme de main
- 36 rouleaux doubles, chacun composé de 3 couleurs différentes
- 1 anneau
- 1 règle du jeu

Players: 2 - 4
Age : from 10 years
Time : approx. 30 min.



Joueurs : 2 à 4
Age : à partir de 10 ans
Durée : environ 30 min.



HANDICAP

Les ennuis ne sont jamais très loin lorsqu'une main peu secourable vous met des bâtons dans les roues. HANDICAP en est l'illustration. Grâce à leur habilité, vos adversaires ont en effet la possibilité d'annuler vos coups gagnants. Mais, avec une bonne mémoire, une main sûre et une chance calculée, vous avez de fortes probabilités de surmonter cet HANDICAP.

Joueurs: 2 à 4
Age: de 10 ans
Durée: 30 minutes

Préparation

Les pièces en bois sont alignées de manière quelconque entre les doigts de la sculpture. L'anneau est positionnée sur la pouce.

Les joueurs se tiennent de part et d'autre de la main et ne peuvent voir qu'une seule de ses faces. Ils ne distinguent ainsi qu'une couleur de chaque pièce. On désigne le joueur qui commence.

But du jeu

Chaque joueur tente d'extraire de la sculpture le plus grand nombre de paires de la même couleur. C'est le premier HANDICAP! Le joueur qui a suffisamment d'habileté pour extraire les paires de son choix sans faire tomber d'autres pièces, a toutes ses chances.

S'il y parvient, le joueur met ses pièces de côté.

Toutefois, il devra les défendre jusqu'à la fin de la partie contre **les duels à l'anneau** provoqués par ses adversaires. A l'inverse, il peut lui aussi défier les autres joueurs en possession des mêmes combinaisons de paire. S'il les remporte, il augmente le nombre de pièces possédées.

Le joueur qui en fin de partie a totalisé le plus grand nombre de points, a gagné.

Déroulement

Le joueur qui commence la partie tente d'extraire deux pièces de la main en supposant qu'elles ont la même combinaison de couleur. **Bien entendu, les pièces qui se trouvent en haut d'une rangée sont impronables.** Ce serait trop facile!

Un peu d'adresse est nécessaire pour extraire les pièces. Chacun est libre d'appliquer la méthode de son choix (avec les deux mains par exemple). Si jamais d'autres pièces tombent au même moment, le tour du joueur est terminé. Les pièces tombées sont alors replacées.

Si aucune pièce ne tombe et que les pièces extraites ont la même combinaison de couleurs, le joueur peut mettre cette paire de côté.

Si les pièces sont différentes, le joueur les replace dans la main au sommet de n'importe quel doigt. Dans ces deux cas, c'est au joueur suivant.

Chaque joueur peut réunir des paires de une ou de plusieurs combinaisons de couleurs. Il existe 6 pièces par combinaison.

Au cours du jeu, il peut arriver que des joueurs différents collectant des paires ayant des combinaisons de couleurs identiques. Leur possession peut être remise en cause à tout moment en devenant l'enjeu d'un duel à l'anneau.

Chaque joueur tente ainsi de protéger ou d'augmenter sa ou ses combinaison(s) de couleur(s).

Le duel ne peut être provoqué que par le joueur dont c'est le tour. Il renonce dans ce cas à extraire des pièces de la sculpture. **Le joueur défié doit accepter la provocation.**

Chaque joueur a droit à un lancer. Celui qui a provoqué le duel, commence. Le but des deux joueurs est de placer l'anneau autour du pouce. En cas d'échec ou de réussite des deux joueurs, le duel est sans effet.

Il pourra être provoqué à nouveau à un autre moment de la partie.

Si un des deux joueurs parvient à mettre l'anneau, il prend possession de la partie de son adversaire.

La distance du lancer est déterminée en début de partie entre les joueurs. Elle doit se situer entre 70 et 90 cm selon l'âge des joueurs.

Fin du jeu

La partie s'achève après extraction de la dernière paire. Aucun duel ne peut plus être provoqué.

Les points sont calculés en tenant compte du nombre de paires obtenus dans la même combinaison de couleur:

1 paire =	4 points
2 paires =	16 points
3 paires =	36 points

Si un joueur a acquis plusieurs combinaisons de couleurs, les points obtenus par les différentes paires sont additionnés.

Le vainqueur est le joueur qui a totalisé le plus grand nombre de points.