

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

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 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





High

S	C	O	R	E
	10			
				5
		3		

F

Le joueur qui possède le plus de points gagne.

Chaque joueur prend une planche et un stylo.

À tour de rôle, les joueurs lancent les deux dés et tous inscrivent le nombre obtenu sur leur planche.

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \hline \end{array} = 5$$

8

Pour 1 à 4 joueurs à partir de 7 ans

Contenu

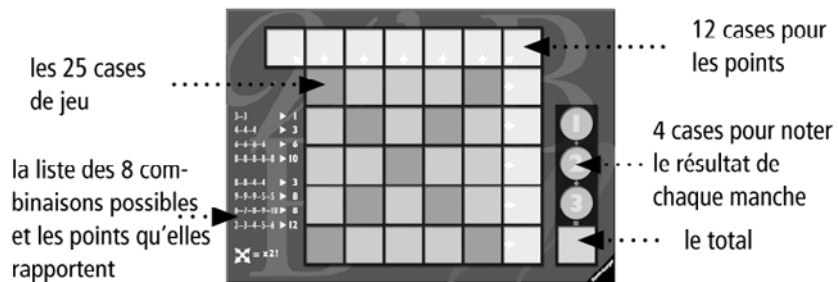
- 2 dés
 - 4 planches (effaçables à sec)
 - 4 stylos
- Prévoir en plus un chiffon pour effacer les planches.

Principe du jeu

Les joueurs doivent aligner le maximum de combinaisons sur leur planche pour marquer des points. Une fois les 25 cases occupées, ils comptent leurs points et notent le résultat. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points après 3 manches.

Préparation du jeu

Chaque joueur prend une planche et un stylo. Placer les deux dés à portée de main. Une planche indique :



Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence : Il lance les deux dés et annonce la somme obtenue. Chaque joueur (y compris celui qui a lancé les dés) doit alors inscrire le nombre annoncé dans l'une de ses 25 cases libres, au choix. Quand tout le monde a terminé, c'est au tour du joueur suivant de lancer les dés ; chacun inscrit de nouveau le nombre annoncé dans une case libre... Les dés sont ainsi lancés 25 fois jusqu'à ce que toutes les cases des planches soient complètes. Les joueurs comptent alors les points.

Décompte

Les joueurs comptent les points dans chacune des 5 rangées, des 5 colonnes et des deux diagonales de 5 cases, et les inscrivent au fur et à mesure dans les cases beiges correspondantes à côté. (Pour simplifier, ces rangées, colonnes et diagonales seront appelées « lignes » par la suite.)

Voici les 8 combinaisons et les points qu'elles rapportent :

Paire 2 nombres identiques alignés rapportent	1 point
Brelan 3 nombres identiques alignés rapportent	3 points
Carré 4 nombres identiques alignés rapportent	6 points
Quinte 5 nombres identiques alignés rapportent	10 points
Double paire 2 nombres identiques + 2 autres nombres identiques alignés rapportent	3 points
Full 3 nombres identiques + 2 autres nombres identiques alignés rapportent	8 points
Grande suite 5 nombres consécutifs alignés, dont un 7, rapportent	8 points
Petite suite 5 nombres consécutifs alignés, sans 7, rapportent	12 points

Attention : Les nombres d'une suite ne doivent pas être obligatoirement dans le bon ordre (exemple : 4-5-6-7-8), mais peuvent être dans le désordre (exemple : 5-7-8-4-6). Les suites de 4 nombres ou moins ne rapportent rien.

Important : Les points des deux diagonales comptent double (d'où la couleur de fond plus foncée)

Après 25 lancers de dés, les joueurs comptent les points dans toutes les rangées, colonnes et les deux diagonales.

Exemples :

$$4 \cdot 5 \cdot 6 \cdot 7 \cdot 5 = 1 \text{ pt}$$

$$7 \cdot 8 \cdot 7 \cdot 7 \cdot 4 = 3 \text{ pts}$$

$$6 \cdot 3 \cdot 6 \cdot 6 \cdot 6 = 6 \text{ pts}$$

$$8 \cdot 8 \cdot 8 \cdot 8 \cdot 8 = 10 \text{ pts}$$

$$5 \cdot 6 \cdot 6 \cdot 10 \cdot 5 = 3 \text{ pts}$$

$$4 \cdot 9 \cdot 4 \cdot 4 \cdot 9 = 8 \text{ pts}$$

$$7 \cdot 10 \cdot 8 \cdot 6 \cdot 9 = 8 \text{ pts}$$

$$3 \cdot 5 \cdot 6 \cdot 2 \cdot 4 = 12 \text{ pts}$$

Les deux diagonales comptent double !

Le résultat de chaque tour est inscrit dans la case ronde correspondante.

Les planches sont effacées et une nouvelle manche commence.

La partie s'arrête après 3 manches. Le vainqueur est celui qui possède le plus de points.

Variante solo :
Le joueur seul essaye aussi de réaliser le meilleur score en 3 manches. Réussira-t-il à battre son record la prochaine fois ?

Après que chaque joueur a inscrit les points de ses 12 lignes dans les 12 cases (beiges), il annonce son total et le porte dans la case Total ronde.

Ensuite, chaque joueur efface ses cases de jeu (attention, pas les totaux dans les cases rondes !) et la manche suivante peut commencer...

Fin de la partie

La partie s'arrête après la 3^e manche. Les joueurs additionnent les résultats des 3 manches. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points lors de l'une des manches.

Exemple :

© 2007 Ravensburger Spieleverlag



Autor: Heinz Wüppen
Design: BUCK DESIGN; DE Ravensburger
Ravensburger® Spiele Nr. 27 184 9
© 2007 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distribution CH:
Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

226039

Ravensburger