

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur 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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), 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 ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



IMAGINATION

Un jeu conçu par Ivan Moscovich
pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Éléments de jeu :

- 30 cartes de jeu
- 1 miroir
- 4 pions
- 1 règle du jeu



But du jeu :

Celui qui accumule le plus de points au bout de 10 tours gagne le jeu.

Préparation du jeu :

Il faut un papier et un crayon pour noter les points. Un joueur doit être désigné qui note les points pour tout le monde pendant le jeu.

Les 30 cartes de jeu doivent être bien mélangées. L'une de ces cartes est ensuite placée au milieu de la table de façon à être facilement accessible pour tous les joueurs. Les autres cartes sont empilées de façon à servir de pioche. Chaque joueur reçoit un pion et le jeu peut commencer.



Attention : avant de jouer pour la première fois, il faut retirer le film de protection du miroir.

Déroulement du jeu :

Un tour de jeu commence toujours par le retournement de la carte placée au milieu de la table. C'est le joueur le plus âgé qui commence. A partir du deuxième tour, la carte est retournée par le joueur suivant, et ce respectivement dans le sens des aiguilles d'une montre.

Sur chaque carte, on peut voir des boules de différentes couleurs qui sont traversées par des lignes. Ces lignes numérotées sont des axes de miroir, sur lesquels le miroir est placé lors du comptage des points.

Dès que la carte située au milieu de la table a été retournée, tous les joueurs observent simultanément la disposition des boules, et ils choisissent - chacun pour soi - un axe de miroir qui rapportera, selon eux, le plus de points. Lorsqu'un joueur a choisi un axe de miroir, il place son pion sur le numéro de ligne correspondant, se réservant ainsi cette position.

Un chiffre déjà occupé par un joueur ne peut pas être occupé en plus par un autre joueur. Il s'agit donc d'occuper le plus vite possible le chiffre qui permettra vraisemblablement d'obtenir le nombre de points le plus élevé.

Lorsque tous les joueurs ont placé leur pion, le miroir est placé - en commençant par le premier joueur ayant placé son pion - sur l'axe de miroir choisi, afin de déterminer le nombre de points obtenu. Le joueur en question doit décider au préalable, de quel côté la surface du miroir doit être orientée.

Pour déterminer le nombre de points, on totalise les points situés devant l'image réfléchie et les points situés dans l'image réfléchie.

On applique le schéma de calcul suivant :

Boule rouge/boule bleue : entre les boules rouges et les boules bleues, c'est toujours la différence qui correspond au nombre de points obtenu. Exemple : 4 boules rouges / 2 boules bleues = différence 2, ce qui fait 2 points.

Boule verte : chaque boule verte correspond à un point en plus (+1).

Boule jaune : chaque boule jaune correspond à un point en moins (-1).

Exemple de calcul : observe bien la scène de jeu sur le couvercle de la boîte ! Dans ce cas précis, le joueur récolterait 0 points, car 4 boules bleues et 4 boules rouges donnent une différence de 0, tout comme 2 boules vertes (+2) et 2 boules jaunes (-2) correspondent à 0.

Lorsque les points ont été notés pour tous les joueurs, on retourne la carte suivante. Après 10 tours, c'est le joueur possédant le plus de points qui gagne.

Illustration : Björn Lubitz · Auteur : Ivan Moskvich

© Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437 · 12313 Berlin, Germany
www.schmidtspiele.de