

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



Jeu de Base

Le but du jeu est d'arriver le premier à faire descendre toutes ses billes dans les trous placés au centre du "stade".

1. L'aire de jeu est divisée en 4 secteurs, compris entre les 4 pieds situés sous le cercle extérieur (cercle no 8).
2. Alignez soigneusement les chiffres gravés de 8 à 1 en tournant les anneaux, pour obtenir la position de départ.
3. Chaque joueur choisit une couleur, et place les 5 billes de cette couleur sur l'anneau extérieur (no. 8) et dans le secteur placé devant lui.
ATTENTION : toutes les billes doivent être placées sur le cercle extérieur, même si le nombre de joueurs est inférieur à 4.
4. Chaque joueur à son tour fait avancer ses billes vers le centre en faisant tourner uniquement un anneau portant une de ses billes (à l'exception de l'anneau extérieur qui ne tourne pas, il faudra alors faire tourner l'anneau no 7) et ceci jusqu'au moment où une de ses billes (et une seule) descend dans une alvéole de l'anneau inférieur. Au cours de cette action des billes d'autres couleurs peuvent aussi descendre. Il peut également arriver, et ceci est le plus souvent avantageux, que la bille descende d'un seul coup plusieurs anneaux, ceci est autorisé ; ce qui est interdit, c'est de faire descendre plusieurs de ses billes.
5. Le joueur qui le premier réussit à faire passer toutes ses billes dans n'importe lequel des trous placés au centre est le gagnant.

NOTE : Pour conserver une bonne rotation des anneaux, il est possible de les lubrifier à l'occasion avec de l'huile minérale ou végétale.



LICENCE:
Schaper Manufacturing Co. U.S.A.

Jeu No. 2

Le but du jeu dans cette variante est d'amener toutes ses billes dans le trou correspondant à leur couleur.

1. Alignez comme précédemment les chiffres gravés sur les anneaux, mais cette fois placez les billes rouges sur l'anneau extérieur dans le secteur correspondant au trou central marqué ROUGE, les billes bleues dans le secteur correspondant au trou central marqué BLEU, etc . . .
ATTENTION : Toutes les billes doivent être placées sur le cercle extérieur, même si le nombre de joueurs est inférieur à 4.
2. Chaque joueur utilise les 5 billes du secteur placé devant lui.
3. Le jeu se déroule comme dans le jeu de base à la différence importante suivante : si une bille tombe dans un trou central qui ne correspond pas à sa couleur, elle doit être replacée sur l'anneau extérieur (No 8) dans son secteur correspondant, et donc recommencer à son point de départ.
4. Lorsqu'un joueur a réussi à faire descendre ses 5 billes dans le central de la bonne couleur, il a gagné la manche. Les autres joueurs comptent alors leurs points de pénalité en additionnant la valeur des anneaux où se trouvent les billes qui leur restent. Aussi, si un joueur se rend compte qu'il ne pourra gagner une manche, il doit essayer de réduire au minimum ses points de pénalité.
5. Le joueur placé à la gauche du gagnant commence à jouer pour la seconde manche, et ainsi de suite.
6. Les points de pénalité obtenus à la fin de chaque manche s'ajoutent, et lorsqu'un joueur atteint un total de 50 points (ou tout autre fixé à l'avance), il est éliminé.
7. Les manches se succèdent jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur, qui gagne la partie.
8. Vous pouvez aussi décider à l'avance de jouer un nombre déterminé de manches. Le gagnant sera alors le joueur ayant obtenu le moins de points de pénalité.