

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 du libraire

2 À 5 JOUEURS À PARTIR DE 7 ANS

But du jeu

Les joueurs sont des libraires. Chacun doit commander des albums pour les vendre. Le gagnant est le premier qui parvient à vendre trois albums.

Distribution

Au milieu des joueurs, placez un premier paquet constitué des cartes album, face album apparente.

Mélangez bien les autres cartes pour en distribuer trois à chaque joueur faces cachées et une quatrième au plus jeune. Chaque joueur regarde ses cartes sans les montrer. Les cartes restantes après distribution constituent la pioche. Elle est placée face cachée à côté du paquet album.

Déroulement

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence.

À son tour de jouer, le joueur doit avoir quatre cartes en main. Il doit réaliser les étapes suivantes :

1. Effectuer l'une des actions de jeu (voir ci-après, au dos).
2. Compléter son jeu avec la pioche pour avoir à nouveau quatre cartes.
3. Donner l'une de ses cartes au joueur suivant sans la montrer aux autres.

Actions de jeu

- Commander un album
- En présentant les trois cartes eitetr- Libraire- Librairie, le joueur peut prendre une carte album. Il la pose devant lui, face album visible. Les cartes ainsi obtenues représentent les commandes en attente.
- Vendre un album
- En présentant deux cartes Lft'rare, le joueur peut retourner l'une de ses cartes album pour en faire apparaître la face avec le sac. Il laisse sa carte sur place jusqu'à la fin de la partie pour montrer qu'il a vendu un album.
- Prendre un ou deux albums à un autre joueur
- En présentant une carte M 1hieL42.1t à un concurrent, le joueur peut lui demander une ou deux cartes album. Seules les cartes avec la face album apparente peuvent être prises.
- Le concurrent peut contrer en présentant deux cartes ectltel4r. Dans ce cas, le joueur lui cède autant de cartes album qu'il en u demandées.
- Changer des cartes
- Le joueur peut changer autant de cartes qu'il le souhaite avec la pioche. Toutes les cartes présentées par les joueurs sont placées à côté de la pioche faces visibles. Cette dernière épuisée, elles seront mélangées pour en constituer une nouvelle.

Conçu par Thierry Chapeau.

Illustré par Frédéric Pillot et mis en couleurs par Alexandre Roane.