

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



SUPER LICORNE

De 2 à 4 joueurs

BUT DU JEU:

Être le premier à dresser 2 licornes scintillantes. Pour obtenir une licorne scintillante, il faut poser une licorne blanche en premier puis les quatre couleurs de l'arc-en-ciel (rose, jaune, vert et bleu) dans l'ordre de son choix, et finir par une poudre magique. On ne peut pas commencer plusieurs licornes à la fois.



COMMENT JOUER ?

Mettez de côté les 5 cartes licornes scintillantes. Mélangez le tas et distribuez 4 cartes à chacun. Le reste des cartes constitue la pioche. Le plus jeune joueur commence.



À son tour de jeu, le joueur peut au choix :

- poser une carte devant lui.



- jouer une carte cheval jaloux. Dans ce cas, le joueur vole un attribut d'un de ses adversaires déjà posé sur la table pour le poser devant lui. Bien sûr, on ne peut pas prendre la carte licorne scintillante de son adversaire et on ne peut pas prendre une licorne blanche si elle a déjà été recouverte d'une ou plusieurs couleurs. Une fois jouées, les cartes cheval jaloux sont défaussées jusqu'à la fin de la partie.

- échanger une carte avec un autre joueur. Il demande (par exemple) : « Qui me donne une carte rose, je lui donne une licorne blanche ? » Si personne ne veut échanger, le joueur peut jeter une carte et piocher. Il ne pourra poser qu'au tour suivant.

- se défausser d'une carte et en tirer une nouvelle dans la pioche. Il ne pourra poser qu'au tour suivant.

Les joueurs doivent toujours avoir 4 cartes en main à la fin de leur tour de jeu.

Une fois que la licorne blanche possède toutes ses couleurs et que la poudre magique a été versée, le joueur obtient en échange une carte licorne scintillante. On remet les cartes couleur, poudre magique et licorne blanche dans la pioche et on mélange à nouveau.

La partie est terminée quand un joueur obtient sa 2^e carte licorne scintillante.



SUPER LICORNE

De 2 à 4 joueurs

BUT DU JEU:

Être le premier à dresser 2 licornes scintillantes. Pour obtenir une licorne scintillante, il faut poser une licorne blanche en premier puis les quatre couleurs de l'arc-en-ciel (rose, jaune, vert et bleu) dans l'ordre de son choix, et finir par une poudre magique. On ne peut pas commencer plusieurs licornes à la fois.



COMMENT JOUER?

Mettez de côté les 5 cartes licornes scintillantes. Mélangez le tas et distribuez 4 cartes à chacun. Le reste des cartes constitue la pioche. Le plus jeune joueur commence.



À son tour de jeu, le joueur peut au choix :

- poser une carte devant lui.

- jouer une carte cheval jaloux. Dans ce cas, le joueur vole un attribut d'un de ses adversaires déjà posé sur la table pour le poser devant lui. Bien sûr, on ne peut pas prendre la carte licorne scintillante de son adversaire et on ne peut pas prendre une licorne blanche si elle a déjà été recouverte d'une ou plusieurs couleurs. Une fois jouées, les cartes cheval jaloux sont défaussées jusqu'à la fin de la partie.

- échanger une carte avec un autre joueur. Il demande (par exemple) : « Qui me donne une carte rose, je lui donne une licorne blanche ? » Si personne ne veut échanger, le joueur peut jeter une carte et piocher. Il ne pourra poser qu'au tour suivant.



• se défausser d'une carte et en tirer une nouvelle dans la pioche. Il ne pourra poser qu'au tour suivant.

Les joueurs doivent toujours avoir 4 cartes en main à la fin de leur tour de jeu.

Une fois que la licorne blanche possède toutes ses couleurs et que la poudre magique a été versée, le joueur obtient en échange une carte licorne scintillante. On remet les cartes couleur, poudre magique et licorne blanche dans la pioche et on mélange à nouveau.

La partie est terminée quand un joueur obtient sa 2^e carte licorne scintillante.

