

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



Principe du jeu

Le but de ce jeu ? Découvrir la logique de la programmation.

Le principe ? Composer des parcours avec les cubes en suivant les consignes de chaque carte, afin de permettre à la bille de ressortir en bas.

Plusieurs approches sont abordées au rythme de 4 niveaux de progression. Afin d'appréhender le concept, il est recommandé de commencer par les fiches de niveau 1.

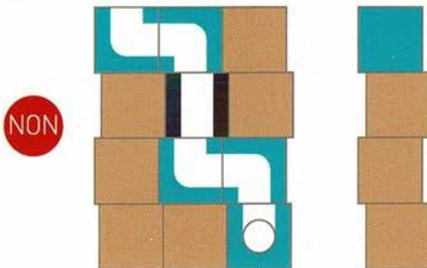
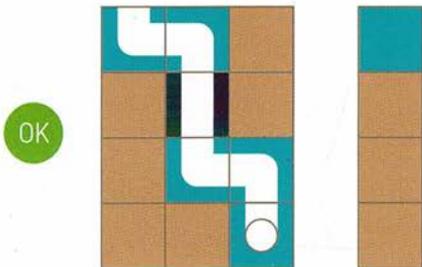
Pour t'aider, une grille imprimée au fond du couvercle te permet de préparer ton parcours à plat avant de le relever pour vérifier si la bille parvient jusqu'à la sortie. Si c'est le cas, pari réussi ! Si ça ne marche pas, la solution se trouve au dos de chaque carte.

Calmement et concentration au rendez-vous.



Avertissement

ATTENTION ! Tous les cubes doivent être bien alignés pour que la bille puisse bien passer :



Comment lire cette carte ?

[info]

Cette zone définit le cadre dans lequel le circuit va être construit

La grille est composée de plusieurs colonnes (A, B, C et D) et de plusieurs lignes (1, 2, 3 et 4). C'est le référentiel qui permet de définir la position de chaque cube

Définit le type (couleur) et la quantité de cubes qui vont être utilisés

[circuit bille]

Cette section définit quelles seront les zones d'entrée et de sortie de la bille

Pour chaque ligne, il est indiqué le type de cube, sa position sur la grille et l'orientation des trous

Ø = pas de cube

[construction]

Cette section contient toutes les informations détaillées pour aider à la construction du circuit

niveau 3

>début
[info]
taille grille : largeur : 4 cubes / hauteur : 4 cubes

A4	B4	C4	D4
A3	B3	C3	D3
A2	B2	C2	D2
A1	B1	C1	D1

nombre de cubes : 11
bleu x6
gris x2
rouge x1
naturel x4

[circuit bille]
2 entrées au choix > cubes bleus
sortie aléatoire, droite ou gauche > cubes bleus

[construction]

ligne #1 position : A1, cube : bleu
orientation : haut > face
position : B1 et C1, cube : naturel
position : D1, cube : bleu
orientation : haut > face
position : A2, cube : bleu
orientation : droite > bas
position : B2, cube : gris
orientation : droite et/ou gauche > haut
position : C2, cube : gris
orientation : horizontal

ligne #2 position : C2, cube : bleu
orientation : gauche > bas
position : A3, cube : naturel
position : B3, cube : gris
orientation : vertical
position : C3, cube : naturel
position : D3, cube : Ø
position : A4, cube : bleu
orientation : haut > droite
position : B4, cube : Ø
position : C4, cube : bleu
orientation : haut > gauche
position : D4, cube : Ø

fin

4 niveaux de progression

-  niveau 1
-  niveau 2
-  niveau 3
-  niveau 4



indique le cube par lequel la bille doit entrer



indique le cube par lequel la bille doit sortir



Cube naturel
Neutre, pas de trou.



Cube bleu
Trou en forme de L.



Cube gris
Trou en forme de I.



Cube rouge
Trou en forme de T.