

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

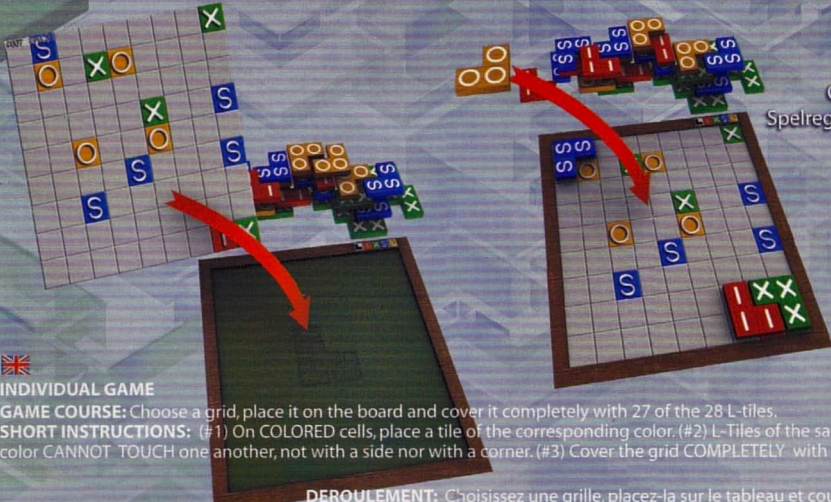
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Game Rules - Règles de Jeu - Spielregeln
Spelregels - Reglas de Juego - Regole del Gioco



INDIVIDUAL GAME

GAME COURSE: Choose a grid, place it on the board and cover it completely with 27 of the 28 L-tiles.
SHORT INSTRUCTIONS: (#1) On COLORED cells, place a tile of the corresponding color. (#2) L-Tiles of the same color CANNOT TOUCH one another, not with a side nor with a corner. (#3) Cover the grid COMPLETELY with L-tiles.

DEROULEMENT: Choisissez une grille, placez-la sur le tableau et couvrez-la entièrement avec 27 des 28 tuiles en L.
INSTRUCTIONS COURTES: (#1) Mettez sur les cellules en COULEUR une tuile en L de la même couleur. (#2) Les tuiles de la même couleur ne peuvent JAMAIS SE TOUCHER, ni d'un côté, ni d'un coin. (#3) Remplissez la grille ENTIEREMENT avec les tuiles en L.

JEU INDIVIDUEL

INDIVIDUELLES SPIEL

VERLAUF: Wählen Sie einen Raster, legen Sie ihn auf das Spielbrett und bedecken Sie ihn mit 27 der 28 L-Fliesen.
KURZE INSTRUKTIONEN: (#1) legen Sie auf eine gefärbte Zelle eine L-Fliese mit der gleichen Farbe. (#2) L-Fliesen der gleichen Farbe dürfen sich NICHT BERÜHREN, weder mit einer Seite, noch mit einer Ecke. (#3) Füllen Sie den Raster VOLLSTÄNDIG mit L-Fliesen aus.

INDIVIDUEEL SPEL

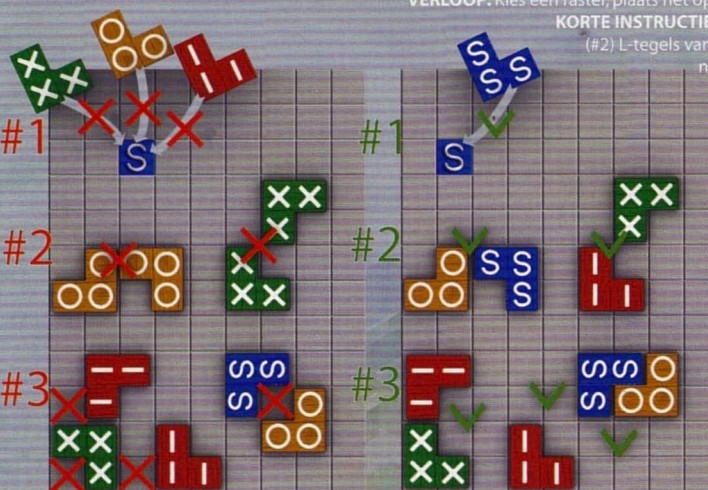
VERLOOP: Kies een raster, plaats het op het spelbord en bedek het volledig met 27 van de 28 L-tegels.
KORTE INSTRUCTIES: (#1) Plaats op een GEKLEURDE cel een L-tegel van die kleur. (#2) L-tegels van dezelfde kleur mogen elkaar NIET RAKEN, noch met een zijde, noch met een hoek. (#3) Vul het raster VOLLEDIG in met L-tegels.

JUEGO INDIVIDUAL

MARCHA: Elige una rejilla, ponla en el tablero y cubrela entero con 27 de las 28 piezas en "L".
INSTRUCCIONES BREVES:
(#1) Pon sobre una casilla COLORADA una pieza en "L" del mismo color. (#2) Piezas con el mismo color no pueden tocarse, ni con un lado, ni con un ángulo. (#3) Llène la rejilla TOTALMENTE con las piezas en "L".

GIOCO INDIVIDUALE

SVILUPPO: Scegliete una griglia, ponetela sul piano e copritela interamente con 27 dei 28 pezzi a L.
ISTRUZIONI BREVI:
(#1) Mettete sulle caselle colorate un pezzo ad L dello stesso colore. (#2) I pezzi dello stesso colore non si devono mai toccare ne' su un lato ne' su un angolo. (#3) Riempite interamente la griglia con i pezzi ad L.





FULL INSTRUCTIONS:

CONTENTS: 1 game board, 20 different grids on 10 two-sided cards and 28 L-shaped tiles in 4 colors with corresponding symbols. In the upper left is the number of the grid, its difficulty, from level 1 (starter) to 6 (very hard) and the number of colored cells. The color of the border corresponds to the level.

PREPARATION: Choose a grid to play and place it in the cutout of the game board.

PURPOSE OF THE GAME: Place 27 of the 28 L-tiles on the grid, until EACH of the 81 CELLS of the grid is covered.

GAME RULES: On COLORED cells, place a tile of this color. (#1). L-Tiles of the same color CANNOT TOUCH one another, not with a side nor with a corner (#2).

Cover the grid COMPLETELY with L-tiles (#3).

STRATEGY: Easy? Each grid has only one correct solution! First place tiles you are really confident in. You can work on several places at once. Like a puzzle, eventually you will arrive at the right solution. When in doubt of a tile you can turn it over, with the symbols covered, and continue doing so. If the first tile was wrong, eventually you will get stuck. Now you know which ones to remove to start over on a new track.

COLOR VERSUS SYMBOLS: One can play the game using only the symbols I,X,S,O rather than colors, for colorblind people for instance, or those who prefer playing on pen and paper.

MORE INFORMATION: For extra grids, black-and-white paper fill-in grids, or to learn about the origins of this game - visit www.lixso.com

Use this **CODE** to download free grids: **LIXSBGV1**



INSTRUCTIONS COMPLETES:

CONTENU: 1 plateau de jeu, 20 grilles différentes sur 10 cartes double-faces et 28 tuiles en forme de "L" en 4 couleurs avec symboles correspondants. Dans le coin à gauche se trouve le numéro de la grille, la difficulté de niveau 1 (pour apprendre le jeu) jusqu'à 6 (très difficile) et le nombre des cellules colorées. La couleur du bord correspond à la difficulté.

PREPARATION: Choisissez une grille de la difficulté désirée et placez-la sur le plateau de jeu au centre. **BUT DU JEU:** Placez 27 des 28 tuiles en L sur la grille, afin de couvrir CHACUNE des 81 CASES de la grille.

REGLES DU JEU: Mettez sur les cellules en COULEUR de la grille une tuile en L de cette couleur (#1). Les tuiles de la même couleur ne peuvent JAMAIS SE TOUCHER, ni d'un côté, ni d'un coin (#2). Remplissez la grille ENTIEREMENT avec les tuiles en L (#3).

STRATEGIE: Facile? Chaque grille n'a qu'une seule solution! Placez d'abord les tuiles desquelles vous êtes sûr. Vous pouvez jouer à partir de plusieurs endroits différents de la grille, vous arriverez toujours, comme dans un puzzle, à la seule bonne solution. En cas de doute, vous pouvez retourner une tuile, face symboles cachée. Ainsi de suite pour les tuiles suivantes. Si cette première tuile est mal placée vous finirez par vous coincer. Comme ça, vous savez quelles tuiles enlever, pour ensuite essayer une autre piste.

COULEURS VERSUS SYMBOLES: Vous pouvez jouer le jeu en vous servant des symboles I,X,S,O au lieu des couleurs, par exemple pour les daltoniens, ou pour ceux qui préfèrent jouer avec un crayon et une feuille.

PLUS D'INFOS: Pour plus des grilles, des grilles en noir et blanc à remplir avec les symboles, ou pour en savoir de plus sur l'origine de ce jeu, visiter www.lixso.com

Utiliser ce **CODE** pour télécharger des grilles gratuitement: **LIXSBGV1**



UITGEBREIDE INSTRUCTIES:

INHOUD: 1 spelbord, 20 verschillende rasters op 10 dubbelzijdige kaarten en 28 L-tegels in 4 kleuren met overeenkomstige symbolen. In de linkerbovenhoek staat het nummer van het raster, de moeilijkheidsgraad van niveau 1 (om het spel te leren) tot 6 (zeer moeilijk) en het aantal gekleurde cellen. De kleur van de rand komt overeen met de moeilijkheid.

VOORBEREIDING: Kies een raster met de gepaste moeilijkheidsgraad, en plaats het op het spelbord in de uitsparing.

DOEL: Plaats 27 van de 28 L-tegels op het raster, tot ALLE 81 CELLEN van het raster bedekt zijn.

SPELREGELS: Plaats op een GEKLEURDE cel een L-tegel van die kleur (#1). L-tegels van dezelfde kleur mogen elkaar NIET RAKEN, noch met een zijde, noch met een hoek (#2). Vul het raster VOLLEDIG in met L-tegels (#3).

STRATEGIE: Eenvoudig? Elk raster heeft slechts 1 juiste oplossing! Plaats eerst de L-tegels waar je zeker van bent. Je kan op verschillende plaatsen in het raster werken, je zal tenslotte, zoals in een puzzel, steeds op de enige juiste oplossing uitkomen. Een L-tegel waaraan je twijfelt kan je omkeren, met de symbolen onzichtbaar. Dat doe je ook met de volgende - als die eerste L-tegel verkeerd ligt loop je uiteindelijk vast. Zo weet je welke L-tegels je moet verwijderen en kan je een ander spoor proberen.

KLEUR VERSUS SYMBOLEN: Het spel kan met de symbolen I,X,S,O i.p.v. met kleuren gespeeld worden, voor wie kleurenblind is bvb, of wie liever met pen en papier speelt.

MEER INFORMATIE: Voor bijkomende rasters, papieren invulrasters, of om meer te weten over het ontstaan van dit spel, surf naar www.lixso.com

Met deze **CODE** kan je gratis extra rasters downloaden: **LIXSBGV1**

For more info, visit:
Pour plus d'infos, visitez:
Voor meer info, surf naar:

www.lixso.com

Für weitere Informationen:
Para más información, navega a:
Più informazione? Consulta:

AUSGEBREITETE INSTRUKTIONEN:

INHALT: 1 Spielbrett, 20 verschiedene Raster auf 10 doppelseitigen Karten und 28 L-Fliesen in 4 Farben mit übereinstimmenden Symbolen. In der oberen linken Ecke finden Sie die Nummer des Rasters, den Schwierigkeitsgrad: Niveau 1 (um das Spiel zu erlernen) bis 6 (sehr schwierig) und die Anzahl der gefärbten Zellen. Die Farbe des Randes stimmt überein mit dem Schwierigkeitsgrad.

VORBEREITUNG: Wählen Sie einen Raster mit dem passenden Schwierigkeitsgrad und legen Sie ihn auf das Spielbrett in der Aussparung.

ZIEL: Legen Sie 27 der 28 L-Fliesen auf den Raster, bis ALLE 81 ZELLEN des Rasters bedeckt sind.

SPIELREGELN: Legen Sie auf eine GEFÄRBTEN Zelle eine L-Fliese der gleichen Farbe (#1). L-Fliesen der gleichen Farbe dürfen sich NICHT BERÜHREN, weder mit einer Seite, noch mit einer Ecke (#2). Füllen Sie den Raster VOLLSTÄNDIG mit L-Fliesen aus (#3).

STRATEGIE: Einfach? Jeder Raster hat nur eine richtige Lösung! Stellen Sie zuerst die L-Fliesen, deren Sie sicher sind, hin. Sie können auf verschiedenen Stellen im Raster arbeiten, Sie werden letztendlich, wie bei einem Puzzle, immer die einzige, richtige Lösung bekommen. Wenn Sie an einer L-Fliese zweifeln, können Sie diese umdrehen, so dass die Symbole unsichtbar sind. Das machen Sie auch mit der nächsten Fliese die Sie hinstellen, denn Sie laufen sich fest wenn die vorige Fliese nicht richtig hingelagt worden ist. So wissen Sie, welche L-Fliesen Sie wieder entfernen müssen, und können Sie eine andere Spur versuchen.

FARBEN VERSUS SYMBOLE: Wenn man farbenblind ist oder Stift und Papier bevorzugt, kann das Spiel mit den Symbolen I, X, S, O anstatt der Farben gespielt werden.

WEITERE INFORMATIONEN: Wollen Sie farbenlose Raster um darauf Symbole auszufüllen, mehr Raster, oder mehr Auskunft über den Ursprung dieses Spiels, besuchen Sie dann www.lixso.com

Mit dieser **KODE** können Sie einige Raster herunterladen: **LIXSBGV1**

 = **LIXSO** = **LIXSO**

INSTRUCCIONES DETALLADAS:

CONTENIDO: 1 tablero, 28 piezas en forma de "L" coloradas con símbolos de acuerdo con los 4 colores, 20 rejillas diferentes impresas por ambas caras de 10 tarjetas. En el rincón de arriba por la izquierda se encuentra el número de la rejilla, el grado de la dificultad: nivel 1 (para aprender el juego) hasta 6 (muy difícil) y el número de casillas coloradas. El color del borde de la rejilla está de acuerdo con el nivel del dificultad.

PREPARACION: Elige una rejilla con el nivel de dificultad apropiado y ponla en el tablero.

REGLAS DE JUEGO: Pon sobre una casilla COLORADA de la rejilla una pieza en "L" del mismo color (#1). Piezas con el mismo color no pueden tocarse, ni con un lado, ni con un ángulo (#2). Llena la rejilla TOTALMENTE con las piezas en "L" (#3).

ESTRATEGIA: Sencillo? Cada rejilla tiene solo una solución correcta! Primero pon las piezas de que estas seguro. Puedes jugar en muchos lugares de la rejilla, finalmente siempre saldra la solución unica y correcta, como en un puzzle. Si dudas de la posición exacta de una pieza, puedes volverla con los símbolos cubiertos, y del mismo con las piezas siguientes. Si la primera pieza estaba equivocada, te quedaras atascado. Así sabes cuales piezas tienes que quitar y puedes probar otra pista.

COLORES VERSUS SIMBOLOS: Puedes jugar con los símbolos I, X, S, O en vez de los colores, por los daltonianos, o por los que prefieren jugar con pluma y papel.

MAS INFORMACION: Rejillas sin colores para usar los símbolos, otras rejillas, saber más del origen de este juego, navega a www.lixso.com
Con este **CODIGO** puedes descargar gratuito algunas rejillas: **LIXSBGV1**

ISTRUZIONI COMPLETE:

CONTENUTO: 1 piano di gioco, 20 griglie differenti su 10 carte double face e 28 pezzi a forma di L di 4 colori con simboli corrispondenti. Nell'angolo a sinistra si trova il numero della griglia, la difficoltà del livello, 1 (per apprendere il gioco) fino a 6 (molto difficile) e il numero di caselle colorate. Il colore del bordo corrisponde alla difficoltà.

PREPARAZIONE: Scegliete una griglia della difficoltà desiderata e ponetela al centro del piano di gioco.

OBIETTIVO DEL GIOCO: Piazzare 27 dei 28 pezzi a L sulla griglia al fine di coprire ciascuna delle 81 caselle della griglia.

REGOLE DEL GIOCO: Mettete sulle caselle a colori un pezzo ad L dello stesso colore (#1). I pezzi dello stesso colore non si possono mai toccare né su un lato né sull'angolo (#2). Riempite interamente la griglia con i pezzi ad L (#3).

STRATEGIA: Facile? Ogni griglia ha una sua soluzione! Ponete prima i pezzi di cui siete sicuri. Potete giocare a partire da molti punti differenti della griglia. Arriverete sempre come in un puzzle ad una sola buona soluzione. In caso di dubbio potete voltare un pezzo, faccia simboli nascosti(?). Così di seguito per i pezzi successivi. Se questo primo pezzo è posto male finirete per essere bloccati. In questo caso voi saprete quale pezzo sollevare per provare in seguito a seguire un'altra pista.

COLORI RISPETTO AI SIMBOLI: potete giocare servendovi dei simboli I, X, S, O, al posto di colori, per esempio per i daltonici o coloro che preferiscono giocare con carta e penna.

PIU' INFORMAZIONE: Griglia senza colori per giocare con simboli, altre griglie, più sapere di la origine del gioco, consulta www.lixso.com

Con quel **CODICE** puoi scaricare gratuito alcune griglie: **LIXSBGV1**



**LIXSO****MULTIPLAY FOR 2, 3 OR 4 PLAYERS - JEU DE SOCIÉTÉ AVEC 2,3 OU 4 JOUEURS - GESELLSCHAFTSSPIEL MIT 2,3 ODER 4 SPIELER
GEZELSCHAPSPEL MET 2, 3 OF 4 SPELERS - JUEGO FAMILIAR CON 2,3 O 4 JUGADORES - GIOCO DI SOCIETÀ CON 2,3,4 GIOCATORI**

PREPARATION: Choose a grid, and distribute the L-tiles as follows: 2 players: 2 colors for each player - 3 or 4 players: 1 color for each player - with 3 players, also add 2 tiles each from the 4th color.

PURPOSE: Place as many of your L-tiles on the grid as you can.

COURSE: In turns, place an L-tile on the grid while possible. The game ends when no-one can place another L-tile. The player who placed the most L-tiles wins.

GAME RULES: Following rules 1 and 2: respect colored cells (#1) and same colored L-tiles cannot touch (#2). The third rule (#3) does NOT apply: cells can be left open, the grid does not have to be filled entirely.

VARIATION: Distribute the L-tiles randomly among players - not by color.



PREPARATION: Choisissez une grille, placez-la sur le plateau de jeu et distribuez les tuiles en L entre les joueurs ainsi: 2 joueurs: 2 couleurs par joueur - 3 ou 4 joueurs: 1 couleur par joueur - pour 3 joueurs, chacun reçoit 2 tuiles de la 4ième couleur.

BUT DU JEU: Placer le plus de ses tuiles en L sur la grille.

DEROULEMENT DU JEU: Chaque joueur place à tour de rôle une tuile en L sur la grille, tant que possible - le jeu finit quand plus personne ne peut placer de tuile en L. Le joueur avec le plus de tuiles sur la grille est le vainqueur.

REGLES DE JEU: Suivant les règles 1 et 2: respecter les cases colorées (#1), les tuiles en L de la même couleur ne peuvent pas se toucher (#2). La règle 3 (#3) ne s'applique PAS: Il peut y avoir des cases vides, il ne faut pas remplir la grille complètement.

VARIANTE: Distribuez les tuiles arbitrairement, non par couleur



VORBEREITUNG: Wählen Sie einen Raster, legen Sie ihn auf das Brett und verteilen Sie die L-Fliesen: Für 2 Spieler: 2 Farben pro Spieler, bei 3 oder 4 Spielern: 1 Farbe pro Spieler - bei 3 Spieler bekommt jeder Spieler auch 2 Fliesen der 4. Farbe.

ZIEL: Möglichst viel L-Fliesen auf das Brett legen.

VERLAUF DES SPIELS: Jeder Spieler legt der Reihe nach eine L-Fliese auf das Brett, so lange wie möglich. Das Spiel endet wenn keiner noch eine L-Fliese hinlegen kann. Die Anzahlen gestellte Fliesen jedes Spielers wird notiert und am Ende zusammen gezählt um den Gewinner zu bestimmen.

SPIELREGELN: Nach Regeln 1 und 2: Sie müssen die Farbe der Zellen respektieren (#1) und L-Fliesen mit der gleichen Farbe dürfen sich nicht berühren (#2). Regel 3 (#3) gilt nicht: Lücken sind erlaubt, das Brett muss NICHT vollständig ausgefüllt werden.

SPIELVARIANTE: verteilen Sie die L-Fliesen willkürlich unter die Spieler, nicht pro Farbe.



VOORBEREIDING: Kies een raster, plaats het op het spelbord en verdeel de L-tegels als volgt: Voor 2 spelers: 2 kleuren per speler - bij 3 of 4 spelers: 1 kleur per speler - bij 3 spelers krijgt elke speler nog 2 tegels van de 4de kleur.

DOEL: Zo veel mogelijk van je L-tegels op het bord plaatsen.

VERLOOP VAN HET SPEL: Elke speler legt om beurt een L-tegel op het bord, zolang het kan. Het spel eindigt als niemand nog een L-tegel kan leggen. De speler met het meeste geplaatste tegels is de winnaar.

SPELREGELS: Volgens regels 1 en 2: gekleurde cellen respecteren (#1) en L-tegels van dezelfde kleur mogen elkaar niet raken (#2). Regel 3 (#3) geldt NIET: je mag openingen laten, het spelbord moet NIET helemaal bedekt worden.

SPELVARIANT: verdeel de L-tegels willekeurig onder de spelers, niet per kleur.



7x + 7x



7x (+2x)
7x (+2x)
7x (+2x)



7x 7x
7x 7x



PREPARACION: Elige una rejilla, ponla en el tablero y reparte las piezas: 2 jugadores: 2 colores por cada uno - 3 o 4 jugadores: 1 color por cada uno - por 3 jugadores, cada uno recibe también dos piezas del cuarto color.

OBJETIVO: Poner lo máximo posible piezas sobre la rejilla.

MARCHA: Cada jugador pone una pieza por turno en el tablero, mientras que sea posible. El juego esta terminado cuando nadie puede poner una pieza mas. El jugador con el máximo de piezas en el tablero es el ganador.

REGLAS DE JUEGO: Según las reglas 1 y 2: respetar las casillas coloradas (#1) y piezas con el mismo color no pueden tocarse (#2). Regla 3 NO se aplica: pueden dejar aberturas y la rejilla NO tiene que estar cubierta totalmente.

VARIANTE: Reparte las piezas de manera arbitraria, no según los colores.



PREPARAZIONE: scegliete una griglia, ponetela sul piano di gioco e distribuite i pezzi ad L fra i giocatori: 2 giocatori: 2 colori per giocatore. 3 o 4 giocatori: 1 colore per giocatore - per 3 giocatori, ciascuno riceve ancora in più 2 pezzi del 4 colore.

OBBIETTIVO DEL GIOCO: piazzare più possibile dei pezzi a L sulla griglia.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO: ogni giocatore al suo turno pone un pezzo ad L sulla griglia il più a lungo possibile. il gioco finisce quando più nessuno può piazzare un pezzo ad L. il giocatore col maggior numero di pezzi sulla griglia è il vincitore.

REGOLE DEL GIOCO: seguendo le regole 1 e 2: rispettare le caselle colorate (#1), i pezzi ad L dello stesso colore non possono toccarsi (#2). La regola 3 (#3) non si applica: alla fine del gioco si possono avere delle caselle vuote, non è necessario riempire la griglia completamente.

VARIANTE DEL GIOCO: distribuire i pezzi arbitrariamente, non per colore.