

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# MAKE FIVE

Un jeu de Jacques Zeimet pour 2, à partir de 8 ans © 1997 Zoch Verlag GmbH

## Matériel de jeu

Plan de jeu incliné avec 5 colonnes  
25 jetons de 5 couleurs différentes  
Un petit sachet en étoffe  
Les règles du jeu

## But du jeu

Le but du jeu est d'aligner horizontalement tous les jetons de la même couleur. Tandis que l'un des joueurs essaie de créer un maximum de désordre, son adversaire a pour but d'aligner les jetons horizontalement dans le chariot.

## Préparation

Le plan de jeu incliné (chariot) est placé entre les deux joueurs. Les cinq premiers jetons (pris au hasard du sachet) sont placés dans les cinq colonnes du chariot. (fig.1)

## Déroulement du jeu

Le joueur A (aligneur) retire un jeton quelconque du chariot et le place en dernière position d'une colonne de son choix. Il a aussi le droit de passer. (fig.2)

Le joueur D (destructeur) prend au hasard un jeton du sachet pour le mettre en dernière position d'une colonne de son choix. Il n'est pas permis d'intercaler les jetons! (fig.3)

A et D jouent alternativement (fig.4). Tandis que le joueur A essaie de créer de l'ordre en déplaçant les jetons du chariot, son opposé D cherche à faire le désordre. Quand le joueur D a rempli le chariot avec le dernier jeton du sachet, le joueur A peut faire un ultime mouvement avant que les comptes ne soient faits.

## Décompte

Seuls les triplés, quadruplés et quintuplés horizontaux d'une même couleur sont pris en compte. Dans notre exemple le joueur A obtient 12 points. (fig.5)

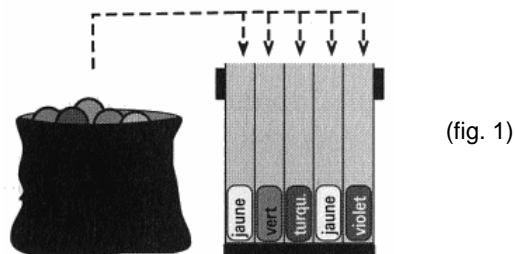
## La suite du jeu

Après avoir noté les points pour l'aligneur, les deux joueurs changent de rôle et on recommence avec un chariot vide.

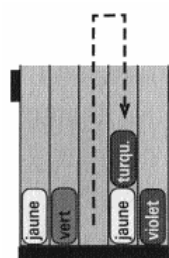
## Fin du jeu

La partie est gagnée par celui qui obtient le plus de points après trois jeux pour chacun des deux joueurs, soit par celui qui réussit le premier MAKE 5, c.à.d. celui qui réussit le premier jeu sans fautes à 25 points. Dans ce cas la partie ce termine immédiatement.

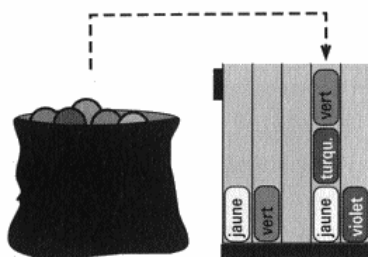
Si vous avez trouvé plaisir au principe de jeu "ordre et désordre", nous vous proposons encore le jeu "HYLE" de Eric Solomon (édition franjos)



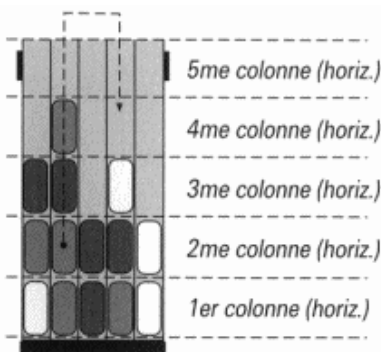
(fig. 1)



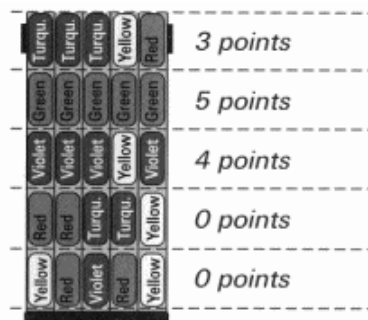
(fig. 2)



(fig. 3)



(fig. 4)



(fig. 5)