

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



Momox

Un jeu de Rudi Hoffmann pour 2 à 4 joueurs
© 1972 Spear Spiel

Contenu

1 plateau de jeu
4 pions de 4 couleurs
6 jetons jaunes numérotés de 1 à 6
16 plaquettes en quatre couleurs, numérotées de 1 à 4
5 chapeaux

Préparation

Chacun des deux à quatre joueurs reçoit un pion d'une couleur bien déterminée et les plaquettes à chiffres de la même couleur. Les joueurs placent alors leur pion dans la case de départ ronde de la même couleur. Ensuite, les plaquettes sont réparties dans les cases rectangulaires correspondant à leur chiffre et à leur couleur, qui sont prévues à côté des quatre points de départ. Après cela, les jetons jaunes sont disposés, le côté portant le chiffre étant dirigé vers le bas, dans les six grand cases circulaires noires au milieu du plan, mélangés et recouverts de chapeaux, à l'exception du jeton du milieu.

But du jeu

Maintenant le jeu peut commencer : Le but du jeu consiste à ramasser les plaquettes à chiffres de la même couleur, et de les grouper dans les quatre cases de comptage de la même couleur, pour former le plus grand chiffre possible.

La première plaquette tirée doit être placée dans la case des unités, la deuxième dans celle des dizaines, la troisième dans celle de centaines et, enfin, la dernière dans celle des mille, de sorte que le chiffre le plus élevé, susceptible d'être atteint soit 4321.

Le premier joueur ayant pu réunir quatre plaquettes à chiffres, est le gagnant; il a alors terminé le jeu.

Lorsqu'on joue encore d'autres parties, Il y a lieu de noter à la fin de chaque partie les points totalisés par le différents joueurs et de les additionner. Bien entendu, dans ce cas, le joueur gagnant est celui qui a obtenu la plus grande somme totale.

Déroulement du jeu

On n'a le droit de prendre une plaquette à chiffres que lorsqu'on a atteint exactement, avec son pion, une case d'angle ronde. Si l'on ne veut pas encore prendre ce chiffre, on peut le laisser en place; cependant, dans ce cas, il faut, par la suite, atteindre à nouveau exactement la case d'angle, afin de pouvoir enlever la plaquette.

Les joueurs jouent l'un après l'autre. Celui à qui c'est le tour, prend n'importe quel petit chapeau et le place sur le jeton qui est justement libre. Donc, au début du jeu, c'est le jeton du milieu. Le jeton ainsi découvert, au cas où le côté chiffre est encore dirigé vers le bas, doit, alors être retourné. Ce jeton détermine le nombre de cases qu'un pion doit avancer, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au cas où un joueur atteint une case jaune, il a le droit de déplacer une fois de plus un chapeau et d'avancer d'un nombre de cases correspondant au chiffre qui vient d'être découvert. Si ce joueur n'atteint pas de case jaune, c'est le tour au suivant.

En conséquence, quiconque note exactement, pendant le jeu, l'endroit où se trouvent les différents chiffres, peut établir son plan de bataille. Or, étant donné qu'il faut à chaque fois déplacer un petit chapeau, on ne peut pas suivre deux fois de suite le même plan. Au cas où un joueur peut se placer au moins trois fois de suite dans une case jaune, il a le droit, exactement comme au début du jeu, de retourner les jetons, de les mélanger et de les couvrir, avant que le joueur suivant continue la partie.