

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



MATCH'N'TURN



UN LOTO DYNAMIQUE

pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

Licence: Theora Concept Ltd.

MATCH'N'TURN est un loto très spécial! Il faut trouver le plus de tuiles correspondant aux images de sa planche! Cela semble simple, mais les objets à chercher changent tout le temps. Il faut donc être observateur et attentif. Qui gagnera le plus de tuiles?

CONTENU:

- 48 tuiles imprimées
des 2 côtés,
- 4 planches,
- 1 règle de jeu



BUT DU JEU :

Chacun à son tour, il faut trouver le plus de tuiles correspondant aux images de sa planche. Le gagnant est celui qui a le plus de tuiles à la fin.

PRÉPARATION DU JEU:

- Avant la première partie, il faut détacher les tuiles avec soin.
- Mélanger les tuiles et faire 4 piles de 12. Disposer les 4 piles au centre

Jeu Piatnik n° 609299

© 2014 Piatnik, Vienne • Imprimé en Autriche

www.piatnik.com



- **Suivant le nombre de joueurs, le nombre de planches varie:**

- **A 4**, chaque joueur prend une planche
- **A 3**, un joueur prend 2 planches, et les 2 autres une planche chacun.
- **A 2**, chaque joueur prend 2 planches

Les joueurs déposent les planches devant eux.

Attention: il faut toujours jouer avec les 4 planches.

Les règles ci-dessous sont valables pour **2 et 4 joueurs**. La règle pour **3 joueurs** est expliquée après.

DÉROULEMENT DU JEU :

- Le plus jeune joueur commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- A son tour, le joueur regarde sa planche et compare les images avec celles des tuiles qui sont visibles sur le dessus des 4 piles posées au centre de la table.
- S'il y a une tuile qui a le même dessin, le joueur la prend et la dépose sur l'image qui a le même dessin de sa planche, en la retournant pour que les 2 images identiques soient l'une contre l'autre. Sur la planche, on voit donc le dessin qui figure au dos de la tuile que l'on vient de poser. Les images de la planche changent donc au fur et à mesure qu'on dépose des tuiles. Il faut donc être bien attentif et bien observer pour savoir de quel dessin on a besoin.

EXEMPLE: Un des dessins de ta planche est l'excavateur. Il y a justement un excavateur sur le dessus d'une des piles. Tu peux prendre cette carte et la poser - excavateur contre excavateur - sur ta planche. Le dessin au dos est un tournesol.

Tu as de nouveau de la chance car il y a un tournesol visible sur une pile. Tu prends la tuile, tu la poses tournesol contre tournesol et ainsi de suite.

Remarque: Après l'exemple ci-dessus, le joueur peut aussi prendre une tuile correspondant à l'une des 3 autres images de sa planche et continuer à jouer. Si un dessin est présent plusieurs fois sur la planche, le joueur peut choisir l'endroit où il a envie de poser sa tuile.

- Le joueur prend des tuiles et les pose sur sa planche jusqu'à ce qu'il n'en trouve plus qui ont un dessin qui convienne. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.
- Lorsqu'un joueur ne peut trouver une tuile qui a une image se trouvant sur sa planche, il passe son tour et c'est au joueur suivant de jouer.
- Si aucun des joueurs ne peut jouer à son tour, tous les joueurs retirent leurs tuiles de leurs planches et les posent sur le côté, près de leur planche. Le jeu reprend alors comme ci-dessus.

FIN DU JEU:

Le jeu se termine quand un des joueurs a pris la dernière tuile au centre de la table et l'a posée sur sa planche. Chacun compte les tuiles qu'il a sur sa planche et celles qu'il a mises de côté. Le gagnant est celui qui a le plus de tuiles.



Règle du jeu pour 3 joueurs

Le joueur qui a 2 planches devant lui commence. On joue ensuite de la même manière qu'à 2 ou 4 joueurs. A la fin de la première manche, on compte les points des 3 joueurs et on les note sur un papier.

Le joueur qui avait 2 planches en donne une à son voisin de gauche. Une nouvelle manche commence. On joue ensuite la troisième manche pour que chaque joueur ait joué une fois avec 2 planches.

A la fin de la troisième manche, celui qui a le plus de points gagne la partie.

Si vous avez encore des questions concernant MATCH'N'TURN écrivez à Piatnik, Hütteldorfer Strasse 229-231, A-1140 Vienne, Autriche.

Attention ! Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 36 mois. Contient des petites pièces pouvant être avalées. Risque d'étouffement. Document à conserver.

www.piatnik.com

Mis en ligne par

didacto.com
Tous droits réservés et réservés à l'usage éducatif.

