

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



2 à 6 joueurs - dès 8 ans - durée d'une partie: 10 à 20 mn.

CONTENU

6 dés colorés sur leurs 6 faces (4 dés blancs et 2 dés noirs) ; une piste et un lanceur de dés (tour verticale) ; 45 cartes ; 3 porte-cartes.

PRINCIPE DU JEU

Les joueurs lancent les dés pour réaliser l'une des combinaisons représentées sur les 3 cartes visibles. Lorsqu'un joueur réalise l'une des combinaisons, il gagne la carte correspondante et la pose, face cachée, devant lui. Chaque carte a une certaine valeur, indiquée par un chiffre dans 2 angles. Certaines cartes valent plus de points que d'autres, mais leur combinaison est plus difficile à réaliser. En fin de partie, le gagnant est celui qui cumule le plus de points.

MISE EN PLACE

Connectez les 3 porte-cartes, positionnez le lanceur sur la piste de dés, mélangez les cartes puis répartissez les dans les porte-cartes en 3 tas de 15 cartes, faces visibles (cf fig. 1).

LES COMBINAISONS

Chaque carte indique la combinaison de dés qu'il faut réaliser pour la remporter.

Si les faces de dés représentés sur une carte sont dans des couleurs bien précises, il faut pour emporter cette carte, obtenir avec les dés ces couleurs exactes. Si les faces de dés représentées sur la carte sont en 6 couleurs, il n'y a pas de couleur obligée mais il faut obtenir les combinaisons de dés indiquées comme suit (fig. 2).

- a)** Breelan : 3 dés de même couleur ;
- b)** Triple Paire : 3 paires de dés, soit 3 fois deux dés de même couleur (les 3 paires peuvent être de couleurs différentes ou identiques) ;
- c)** Full: 1 paire et 1 breelan soit 2 dés de même couleur et 3 dés de même couleur (paire et breelan peuvent être de couleurs différentes ou identiques) ;
- d)** Carré : 4 dés de même couleur ;
- e)** Petite couleur : 5 dés de même couleur ;
- f)** Double Breelan : 2 fois 3 dés de même couleur (les 2 brelans peuvent être de couleurs différentes ou identiques) ;
- g)** Carré et Paire : 2 dés de même couleur et 4 dés de même couleur (paire et carré peuvent être de couleurs différentes ou identiques) ;
- h)** Grande Couleur: 6 dés de même couleur.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur est tiré au sort puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, un joueur peut lancer les dés jusqu'à 3 fois ; s'il réalise la combinaison d'une des 3 cartes, il peut s'arrêter là et saisir la carte après un, deux ou trois lancers. Il place la carte gagnée devant lui, face cachée.

- **Premier lancer:** le joueur jette les 6 dés dans le lanceur. S'il réalise une combinaison existante dans un porte-cartes, il a le choix de s'arrêter là et de saisir la carte concernée. Son tour de jeu est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant. Si aucune combinaison n'apparaît après le 1er lancer ou que le joueur souhaite tenter d'obtenir une autre carte, il peut décider de conserver des dés avant son deuxième lancer; il place alors les dés de son choix hors de la piste en prenant soin de ne pas modifier leur face supérieure.

- **Deuxième lancer:** le joueur jette dans le lanceur les dés qu'il n'a pas mis de côté ; s'il réalise une des combinaisons visibles dans les porte-cartes, il a le choix de s'arrêter là et de saisir la carte concernée. Son tour de jeu est alors terminé. Si aucune combinaison n'apparaît après le 2ème lancer ou que le joueur souhaite tenter d'obtenir une autre carte, il peut décider de conserver des dés avant de relancer. Il peut également, s'il le souhaite, relancer des dés précédemment mis de côté.

- **Troisième lancer:** le joueur lance les dés qu'il n'a pas mis de côté. Son tour est alors terminé :

- s'il a réalisé une combinaison visible dans un porte-cartes, il saisit la carte concernée et c'est au tour du joueur suivant, qui doit relancer tous les dés.

- si à l'issue de ce 3ième lancers il n'a réalisé aucune combinaison, son tour est également terminé, mais le joueur suivant a alors deux possibilités:

- 1) conserver les dés de son choix du joueur précédent ; il ne lui reste alors que deux lancers de dés pour faire une combinaison et il débute son tour comme pour un deuxième lancer (voir ci-dessus);

- 2) relancer les 6 dés ; il débute alors comme lors d'un premier lancer (voir ci-dessus).

Attention : si à l'issue d'un premier ou 2ème lancer un joueur choisit de relancer alors qu'il avait la possibilité de prendre une carte, il n'aura plus l'occasion de la prendre par la suite. Cette combinaison est perdue ; pour ce tour de jeu, le joueur doit en réaliser une autre.

Dans l'exemple (fig 3), le joueur a réalisé rouge, rouge, rouge, vert et bleu après son 1er lancer. Il pourrait arrêter son tour et saisir la carte « 4 dés de même couleur » de valeur 2 points, mais il décide de conserver les 4 dés rouges et de continuer à lancer pour obtenir un 5ième dé rouge qui l'autoriserait à gagner la carte « 5 dés de même couleur » de valeur 3 points. S'il échoue, il ne gagne aucune carte

et c'est au tour du joueur suivant qui aura le choix de conserver les 4 dés rouges avec 2 lancers possibles, ou de relancer les 6 dés avec 3 lancers possibles, ou de ne pas relancer et de prendre immédiatement la carte « 4 dés de même couleur », en remerciant son prédécesseur !

LES DEUX DÉS NOIRS

Quand ces deux dés ont été lancés ensemble et montrent la même couleur, le joueur a la possibilité de transformer dans la couleur de son choix n'importe quel dé (qu'il soit noir ou blanc) pour le mettre de côté ou réaliser une combinaison.

CARTES ACTION (fig 4):

Certaines cartes montrent des symboles qui déclenchent des actions spéciales ; les effets de ces cartes sont appliqués dès qu'elles ont été gagnées.



• **A) Rejouer** : (3 lancers de dés supplémentaires)



• **B) Vol de cartes** : prenez une carte précédemment gagnée par un de vos adversaires; vous choisissez un joueur qui doit vous présenter ses cartes en éventail, faces cachées, pour que vous en préleviez une.



• **C) Echange** : le joueur de votre choix vous présente ses cartes, faces cachées, pour que vous en piochiez une; puis vous choisissez une de vos cartes dans celles que vous aviez déjà, et la lui donnez en échange.



• **D) Super échange** : vous agissez comme ci-dessus, mais avec chacun de vos adversaires !

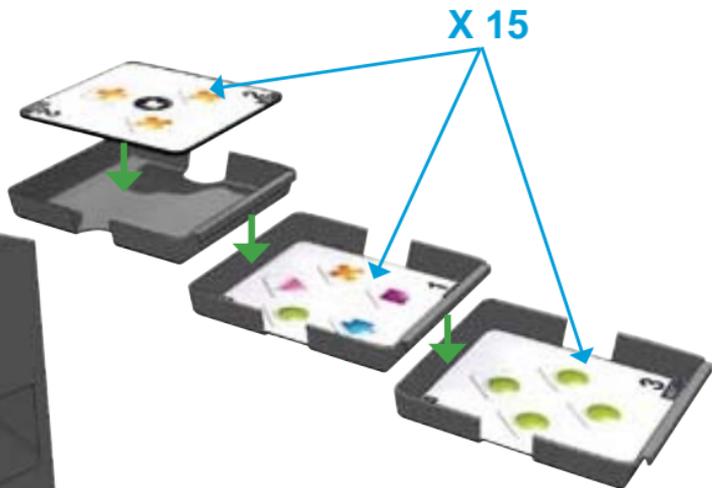
FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine différemment selon le nombre de joueurs.

- **A 2**, la partie s'arrête dès qu'un joueur a gagné 10 cartes ; toutefois, un joueur qui a gagné au moins 7 cartes et qui pense avoir plus de points que les autres peut décider d'arrêter la partie à la fin de son tour.
- **A 3**, la partie s'arrête quand un joueur a gagné 8 cartes, à moins qu'un joueur qui a gagné au moins 5 cartes décide d'arrêter la partie.
- **De 4 à 6 joueurs**, la partie s'arrête quand un joueur a gagné 6 cartes, à moins qu'un joueur qui a gagné au moins 4 cartes décide d'arrêter la partie.

Lorsque la partie prend fin, les joueurs additionnent les valeurs des cartes qu'ils ont gagnées : celui qui cumule le plus de points l'emporte.

1



2

A)



B)



C)



D)



E)



F)



G)



H)



3



4

A)

B)

C)

D)

