

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



Nino le clown et ses chapeaux volants

Un jeu Carlit Nr. 6216 © L. Kleefeld & Co.

Règle du jeu :

Placez le jeu ouvert avec Nino le clown au milieu de la table et placez les catapultes fournies à environ 20 cm de la boîte.

Mettez un petit chapeau, avec l'ouverture vers le bas, sur la catapulte et donnez un coup dur à l'autre extrémité, oups ! Le cône vole dans le jeu dans un arc élevé et, si tout se passe bien, reste dans l'une des cases colorées. Tout va bien ? Faites maintenant la même chose avec les chapeaux restants.

Tous les cônes qui restent dans l'une des cases colorées avec Nino le clown comptent comme un coup valable, même s'il y a 2 cônes ou plus ensemble. Additionnez les nombres qui se trouvent dans les cases que vous avez atteintes, s'il y en a plusieurs. Pour chaque case, comptez autant de fois la case qu'il y a de chapeaux. Celui qui a atteint le total le plus élevé à la fin du jeu, qui peut comporter autant de manches que souhaité, est le gagnant. Les cônes qui ne tombent pas dans une case ou n'atteignent pas la boîte ne comptent pas.

Avant le début du jeu, il est convenu du nombre de cônes que chaque joueur est autorisé à lancer d'affilée. Il est préférable que chaque joueur ne prenne que 3 cônes. On jouera à tour de rôle.