

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



IV – Jeu n° 4 : Les Casse-têtes – 1 joueur

- 1 – La Tour du Chat : essayez d'empiler l'ensemble des 23 pièces non vierges
- 2 – Le Gratte-ciel : empilez le maximum de pièces pour atteindre le plus haut gratte-ciel possible.
- 3 – Le Plateau : essayez de réaliser un plateau de 6 pièces x 4 pièces selon les règles de positionnement du jeu du Plateau



Variantes

Multipliez le nombre de jeux et/ou de joueurs :

Plateau de 7 x 7 pièces pour 2 jeux de Promino ®

Plateau de 8 x 9 pièces pour 3 jeux de Promino ®

Tour du Chat et Gratte-ciel avec chacun son jeu

... Complétez votre jeu avec les pièces à 1, 2 ou 3 cases pleines à venir bientôt.

Inventez vos règles et n'hésitez pas à partager cela sur le site : <http://www.promino.fr>

Informations :

Le Promino est un jeu artisanal français, fabriqué en bois de peuplier venu du Jura :

Produits certifiés PEFC 100% pour le bois

10-31-2695/promouvoir la gestion durable de la forêt/pefc-france.org

Chaîne de contrôle FCBA/13-01-1465

























Il se peut que certaines pièces « coincent », dans ce cas ne forcez pas trop au risque de décoller les petites pièces. Si tel est le cas, utilisez de la colle à bois pour refixer facilement le petit morceau baladeur.

Règles du jeu

1 à 4 joueurs – à partir de 7 ans

Contenu :

24 pièces (23 pièces en relief réversibles, 1 pièce vierge)

PROMINO					
	Printemps	Été	Automne	Hiver	
Majeur	 Fleur	 Soleil	 Tornado	 Neige	2 solutions (excepté neige)
Mineur	 Spirite	 Jumeaux	 Fontaine	 Botte 1	4 solutions
Sans sym.	 Salutation	 Homme assis 1	 Soleil du soir	 Viel homme	5 solutions
	 Jardin	 Homme assis 2	 Eclair	 Botte 2	
Sym.	 Arbre	 Chapeau	 Clown	 Maison	3 solutions
	 Zenith	 Chapeau en l'air	 Enfant	 Montagne	

Les jeux

- La Tour du chat
- Le Gratte-ciel
- Le Plateau
- Les Casse-têtes

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois (3 ans pour les nuls en math).

I- Jeu n°1 : La Tour du Chat (3D) – 2 à 4 joueurs

Préparation :

- 1- Choisissez une pièce au hasard, positionnez-la au centre de l'aire de jeu et placez la pièce vierge au-dessus.
- 2- Répartissez les pièces restantes entre les joueurs.
- 3- Chaque joueur prend connaissance de ses pièces.

Le jeu :

Otez la pièce vierge et découvrez la pièce de base.
Chaque joueur doit empiler le plus rapidement possible ses pièces en les encastrant sur la pile.

But du jeu : Positionner le maximum de pièces sur la pile.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a placé toutes ses pièces.
S'il n'est plus possible de positionner de pièces, c'est le joueur qui a le moins de pièces restantes qui est déclaré vainqueur.
En cas d'égalité du nombre de pièces restantes, les joueurs ayant le plus petit nombre de pièces restantes sont déclarés vainqueurs.

II- Jeu n°2 : Le Gratte-ciel (3D) – 2 à 4 joueurs

Préparation :

- 1- Placez la pièce vierge entre les joueurs.
- 2- Toutes les autres pièces sont placées autour de la pièce vierge.

Le jeu :

Le premier joueur choisit une pièce et la positionne sur la pièce vierge.
Le joueur suivant choisit à son tour une pièce disponible et la positionne en équilibre sur la pièce précédemment positionnée. Le positionnement de la pièce est valide si elle est parfaitement alignée avec la précédente et si elle est parfaitement horizontale.
Les joueurs suivants positionnent chacun à leur tour les pièces restantes avec ces mêmes contraintes.
Le premier joueur qui provoque une chute de pièce lors de son tour a perdu.

But du jeu : Ne jamais rompre l'équilibre de la tour.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a provoqué la chute d'un ou plusieurs étages de la tour lors de son tour.
S'il n'est plus possible de positionner de pièces, c'est le dernier joueur qui a positionné la pièce qui a gagné.



III- Jeu n°3 : Le Plateau (2D) – 2 à 4 joueurs

Préparation :

- 1- Répartissez les pièces entre les joueurs.
- 2- Chaque joueur prend connaissance de ses pièces.

Le jeu :

Déterminez le joueur qui va débiter par un Pierre-Feuille-Ciseaux.
Le premier joueur dispose au centre de l'aire de jeu une de ses pièces au choix.
C'est ensuite au joueur situé à sa gauche de jouer (sens des aiguilles d'une montre). Il doit positionner une de ses pièces contre la première pièce déposée, et cela dans une des 4 directions possibles et respectant le nombre de cases pleines cote-à-côte.



C'est ensuite au joueur suivant de positionner une de ses pièces de la même manière contre une des pièces sur le plateau.



L'aire de jeu ne peut pas excéder 5 pièces en largeur et 5 pièces en longueur.
Si un joueur ne peut pas jouer, alors il passe son tour.
Lorsqu'un joueur réalise un « double », un « triple » voire un « quadruple », alors il peut rejouer.



But du jeu :

Positionner le maximum de pièces sur l'aire de jeu.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a placé toutes ses pièces.
S'il n'est plus possible de positionner de pièces, c'est le joueur qui a le moins de pièces restantes qui est déclaré vainqueur.
En cas d'égalité du nombre de pièces restantes, les joueurs ayant le plus petit nombre de pièces restantes sont déclarés vainqueurs.

Stratégie

Pensez à anticiper vos coups afin de prévoir de faire des « doubles » ou des « triples » et ainsi parvenir au plus vite à disposer vos pièces.

