

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Puzzle Express®

« Puzzle Express® » est un jeu d'observation et de rapidité pour 2 à 8 joueurs à partir de 5 ans.

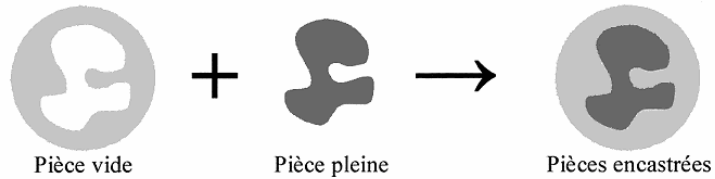
But du jeu

Retrouver le plus vite possible les deux pièces qui s'encastrent.

Matériel

60 pièces pleines (une face rose et l'autre bleue)

30 pièces vides (une face bleue et l'autre rose)



1^{er} jeu : La course folle

Préparation

Toutes les pièces pleines sont placées au centre de la table, faces roses ou bleues visibles. Chaque joueur prend au hasard le même nombre de pièces vides et les place devant lui (voir tableau). Les éventuelles pièces pleines en trop restent sur la table. Le tableau ci-dessous indique le nombre de pièces que chaque joueur doit avoir devant lui au début du jeu :

2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs	7 joueurs	8 joueurs
15 pièces chacun	10 pièces chacun	7 pièces chacun	6 pièces chacun	5 pièces chacun	4 pièces chacun	3 pièces chacun

Déroulement

Quand tous les joueurs sont prêts, un joueur dit « Top ! » ; les joueurs doivent alors remplir toutes leurs pièces vides le plus rapidement possible. Attention : chaque joueur ne peut avoir en main qu'une seule pièce pleine. Si les pièces s'encastrent, le joueur les garde devant lui. Si les pièces ne s'encastrent pas, le joueur qui s'est trompé doit immédiatement reposer la pièce pleine sur la table.

Le joueur qui parvient à compléter toutes ses pièces le premier crie « Puzzle ! » et gagne la partie.

2^{ème} jeu : Les pièces empilées

Toutes les pièces pleines sont placées au centre de la table, faces roses ou bleues visibles. Une ou plusieurs piles de 3 à 5 pièces vides est placée devant chaque joueur. Au « Top ! », les joueurs prennent chacun une pièce, située au sommet de leur(s) pile(s), sur la table et cherchent la pièce pleine correspondante. Ils ne pourront passer à une autre pièce vide, toujours située au sommet de leur pile, que lorsque la pièce précédente aura été trouvée.

3^{ème} jeu : Tous pour un

Préparation

Toutes les pièces pleines sont placées au centre de la table, faces roses ou bleues visibles. Toutes les pièces vides sont placées en tas, à côté, faces roses ou bleues visibles.

Déroulement

Tour à tour, un joueur prend une pièce vide au hasard et la place au milieu des pièces pleines. Il la pose rapidement sans la regarder, et sans choisir la face. Ensuite, tous les joueurs tentent d'attraper la pièce pleine correspondante. Attention, dès qu'une pièce pleine est touchée, elle doit être prise. On procède ensuite à la vérification en essayant d'encastrent les deux pièces. Si les pièces s'encastrent, le joueur les gagne et les place devant lui. Si les pièces ne s'encastrent pas, le joueur qui s'est trompé repose les deux pièces sur la table et ne peut plus jouer jusqu'à ce qu'un joueur trouve les deux bonnes pièces.

Le joueur qui a réussi à compléter le plus de pièces gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variantes

- On peut inverser le jeu en plaçant les pièces vides au centre de la table au début de la partie.
- Pour rendre le jeu plus facile, on peut décider de ne jouer qu'avec une seule couleur de pièces pleines et de pièces vides : par exemple, toutes les pièces pleines sont placées faces roses visibles et toutes les pièces vides sont placées faces bleues visibles.
- Pour rendre le jeu plus difficile, on peut décider de ne jouer qu'avec la même couleur visible pour les pièces pleines et les pièces vides : par exemple toutes les pièces du jeu sont posées sur la face rose.

Puzzle Express®

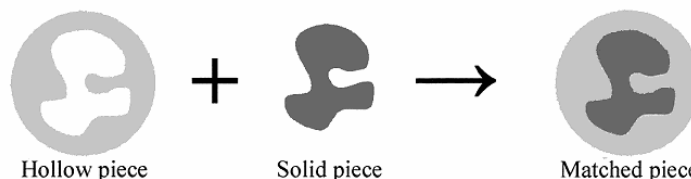
Puzzle Express® is a game of observation and speed for 2 to 8 players as from 5 years old.

Object of the game

Find the two matching pieces (one solid/one hollow which fit together) as quickly as possible.

Contents of the game

60 solid pieces (one side pink, the other blue)
30 hollow pieces (one side pink, the other blue)



1st game: The Mad Race

Preparation

All the solid pieces are placed in the centre of the table, pink or blue side showing. Each player takes (randomly) the same number of hollow pieces and places them in front of him or her. The excess solid pieces stay on the table. The table below indicates the number of pieces that each player should have in front of him or her before starting the game.

2 players	3 players	4 players	5 players	6 players	7 players	8 players
15 pieces each	10 pieces each	7 pieces each	6 pieces each	5 pieces each	4 pieces each	3 pieces each

Playing

When all the players are ready, one player shouts “Go!”. The players then have to fill all their hollow pieces as quickly as possible. Note that each player can only have one solid piece in his/her hand at any time. If the pieces fit together the player keeps them in front of him/her. If the pieces do not fit together the player who was mistaken has to immediately put the solid piece back on the table.

The player who succeeds in matching all of his/her pieces first shouts “Puzzle!” and wins the round.

2nd game: The Stacked Pieces

All the solid pieces are placed in the centre of the table, pink or blue side showing. One or several piles of 3 to 5 hollow pieces is/are placed in front of each player. One player shouts “Go!” to start, and the players each take a hollow piece from the top of their pile(s) and look for the corresponding solid piece. They can only move on to another hollow piece, always the piece at the top of their pile(s), when their previous piece has found a match.

The player who succeeds in matching all of his/her pieces first shouts “Puzzle!” and wins the round.

3rd game: All For One

Preparation

All the solid pieces are placed in the centre of the table, with either the pink or blue side showing. All the hollow pieces are placed beside, jumbled up, pink or blue side showing.

Playing

Alternately, one player randomly takes a hollow piece and places it in the middle of the solid pieces. He/she places it quickly without looking at it or choosing one particular side. Then, at the same time, all the players attempt to identify the corresponding solid piece and pick it up. Note that as soon as someone touches a solid piece, it has to be taken. This is immediately followed by checking whether the two pieces fit together. If they fit, the player wins them and places them in front of him/her. If not, the mistaken player puts the two pieces back on the table and is not allowed to play until another player finds the 2 matching pieces.

The player who succeeds in matching the most pieces wins the round. There can be several winners, if they all have the same number of matching pieces.

Variations

The game can be reversed by placing the solid pieces on the table at the start of the round.

- In order to make the game simpler, you can decide to play with different colours for the solid and hollow pieces. For example, all the solid pieces are placed pink side up and all the hollow pieces with the blue side showing.
- In order to make the game harder, you can decide to play with only one colour for the solid and hollow pieces. For example, all the pieces are placed pink side down.