

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





BUT DU JEU

Marquer le plus de points possibles en créant des triangles équilatéraux dont les pièces supérieures sont de la même couleur.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit un pion servant à compter les points et le place au début de son marqueur de point. La couleur du pion correspond à la couleur du marqueur utilisé par chaque joueur pour compter les points. Si deux personnes jouent à Quirky^{MC}, les marqueurs non attribués sont utilisés pour bloquer l'adversaire. Placer les 45 marqueurs Quirky^{MC} et les 9 marqueurs Quirk dans un sac et les mélanger. Décider qui jouera en premier.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Il faut tenter de créer des triangles dont la partie supérieure correspond à la couleur qui vous a été assignée tout en empêchant vos adversaires de créer des triangles de leur couleur. Par conséquent, chaque joueur pige à tour de rôle un marqueur dans le sac. Vous devez jouer TOUT marqueur pigé, y compris ceux correspondant à la couleur d'un adversaire, vous devez placer le marqueur pigé sur la surface de jeu ou, dans le cas d'un Quirk, suivre les directives indiquées à la page suivante.

MARQUEURS

- 1) La forme des pièces n'a aucune importance.
- 2) On peut former des piles de 3 pièces de haut.
- 3) Une fois placé sur la surface de jeu, on ne peut pas déplacer un marqueur sauf si on pige un Quirk bleu ou noir.
- 4) Les marqueurs de même couleur ne peuvent pas être superposés.
- 5) Un marqueur peut être placé sur le dessus d'un marqueur correspondant à la couleur d'un adversaire pour bloquer un adversaire (fig. 4) ou créer des triangles permettant de gagner des points (fig. 2).

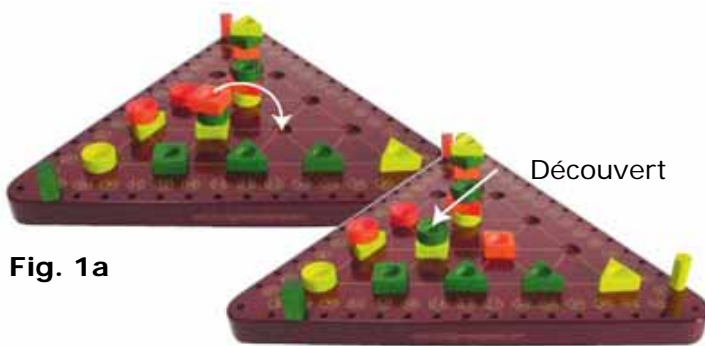


Fig. 1a

Fig. 1b



Fig. 2



Fig. 3

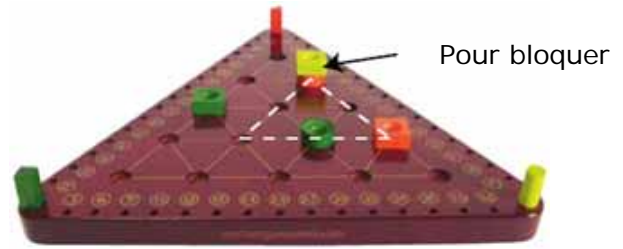


Fig. 4

QUIRKS

Piger un Quirk peut modifier la couleur de vos pièces, votre stratégie et votre équilibre mental. Suivre les directives correspondant à la couleur du Quirk et le retirer du jeu. Ne le remettez pas dans le sac !

Violet : Chaque joueur doit remettre son pion au joueur de gauche. Le pointage ne change pas. La couleur des triangles à créer doit correspondre à celle de votre nouveau pion !

Bleu : Déplacer un marqueur " supérieur " (fig. 1a), sur une case voisine libre. Si ce déplacement a pour effet d'exposer un triangle vert, voir la fig. 1b, les points sont accordés au joueur ayant la couleur verte. Toutefois, si ce déplacement a pour effet d'exposer des triangles d'autres couleurs, les joueurs auxquels correspondent ces couleurs marquent des points. Remarque : Un marqueur " supérieur " est un marqueur sur lequel il n'y a aucun autre marqueur.

Noir : Retirer un marqueur " supérieur " du jeu et le remettre dans le sac. Voir les directives relatives à l'exposition d'un triangle.

POINTAGE

1. Aucun point n'est déduit.
2. La création ou l'exposition d'un triangle équilatéral dont le marqueur supérieur est de même couleur, peu importe la taille, donne 3 points.
3. Les joueurs marquent des points lorsque des triangles de la même couleur que leurs marqueurs sont créés, que ce soit par le joueur ou un adversaire.
4. On peut créer un autre triangle en ajoutant un marqueur de la même couleur à un triangle déjà formé (fig. 2).
5. On peut créer jusqu'à 7 triangles d'un seul coup (fig. 3).

GAGNANT

La partie se termine une fois que toutes les pièces ont été jouées. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

REMARQUE : RETIRER LES QUIRKS VIOLETS DU JEU POUR UNE PARTIE MOINS ALÉATOIRE.

Fabriqué et distribué par :

Family Games America FGA Inc. Montréal, Québec, Canada www.familygamesamerica.com

Sous licence par M. Samuel © 2005