

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**



VARIANTE DU JEU – DÉMONTÉ LA PYRAMIDE

de 2 à 6 joueurs dès 10 ans

AVANT DE COMMENCER

- Dans cette variante, la pyramide doit tout d'abord être constituée.
- Les joueurs désignent celui qui commence.

BUT DU JEU

Les joueurs tentent de recevoir les pièces qui leur apportent le plus de points. Le gagnant est celui qui aura le plus de points lorsque la pyramide sera démontée.

DÉROULEMENT DU JEU

À chaque tour, les joueurs prennent une pièce de la pyramide. La couleur des pièces n'a aucune importance.

On ne peut prendre une pièce que si elle a au moins un côté de libre, et qu'elle n'est pas recouverte par une autre pièce. Les pièces qui remplissent cette condition peuvent être retirées sur chacun des quatre niveaux.

Lorsque la dernière pièce d'un niveau est retirée, le même joueur retire aussitôt une pièce du niveau inférieur.

FIN DU JEU ET POINTS

Le jeu se termine lorsqu'un joueur prend la dernière pièce sur le plan de jeu. Chaque joueur compte alors les points gagnés par les pièces rassemblées :

Pour chaque pièce de la taille d'une case	+1,
Pour chaque pièce de la taille de deux cases	+2,
Pour chaque pièce de la taille de trois cases	+3.

Le gagnant est le joueur qui a obtenu le plus de points.

Auteur : Peter Pallat Traduction : Aurore Tronscorff et Chu Vang

Correction de la traduction : François Haffner

2005 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich.

Tous droits réservés. Fabriqué en Allemagne.

www.abacusspiele.de



Scalino

2 ou 4 joueurs dès 10 ans

LA BOÎTE CONTIENT :

la règle du jeu

1 tablier de jeu
(la boîte en fait office)

48 pièces
(6 pièces de la taille d'une case, 3 de la taille de 2 cases et 3 de la taille de 3 cases, le tout dans 4 couleurs différentes)



AVANT DE COMMENCER

- Ouvrir la boîte et la disposer entre les joueurs.
- Lors d'une partie à 4, chaque joueur reçoit les 12 pièces d'une couleur. Lors d'une partie à 2, chaque joueur reçoit 2 jeux de 12 pièces d'une couleur.
- Les joueurs désignent celui qui commence.

BUT DU JEU

Les joueurs doivent construire sur le plan de jeu une pyramide de 4 niveaux. Au final, la pyramide doit être composée de 40 marches. Chaque joueur tente de disposer ses pièces pour construire le plus grand escalier possible dans sa couleur. Plus un escalier contient de marches, plus le joueur gagne de points. Les pièces non utilisées sont décomptées du score final des joueurs. Le joueur qui a obtenu le plus de points remporte la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur désigné commence : il choisit une pièce de la taille de son choix, appartenant à sa ou ses couleurs, et la dispose sur le tablier de façon à ce qu'elle recouvre le nombre de cases adéquat, **dont la croix au centre du tablier**. Puis la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, un joueur ne doit poser qu'une seule pièce à la fois (sauf s'il complète un niveau, voir plus loin), en respectant les règles de pose.

Règles de pose :

- Les pièces doivent être disposées de manière à ce qu'elles touchent au moins un côté d'une autre pièce du même niveau.



- Les pièces ne peuvent toucher une pièce de la même couleur (ni à côté, ni au-dessus).

- Il est interdit de créer une case ou un ensemble de cases vides bordés par des pièces sur plus de deux côtés.



- Un niveau doit être complètement rempli avant de passer au niveau supérieur.
- Le joueur qui complète un niveau doit aussitôt disposer une autre de ses pièces sur le niveau supérieur. Ceci est la seule exception à la règle selon laquelle une pièce ne peut être disposée qu'à côté d'une autre pièce déjà en place.
- Lorsqu'un joueur ne peut disposer sa pièce, il passe son tour au suivant.

Au cours d'une partie à 2, le joueur peut choisir à chaque tour laquelle de ses deux couleurs il souhaite utiliser. S'il ne peut placer qu'une couleur selon les règles, il est obligé de la choisir.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin lorsque la pyramide est terminée ou lorsque plus aucun joueur ne peut placer de pièces.

POINTS

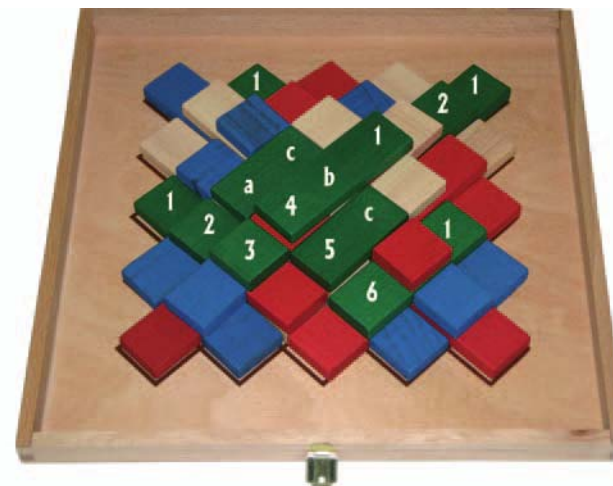
Chaque joueur obtient des points pour ses marches et ses escaliers. Un escalier se compose d'un enchaînement de marches. Même si la pyramide n'est pas terminée, seules les marches visibles sont comptabilisées.

Les pièces qui ne sont pas au plus haut niveau théoriquement possible ne sont pas comptabilisées.

Un escalier peut avoir plusieurs montées et descentes. Mais il ne peut pas avoir plusieurs branches : dans ce cas, les différentes branches seront considérées comme autant d'escaliers.

Chaque marche n'appartient qu'à un seul escalier.

1 marche	1 point
2 marches	3 points
3 marches	6 points
4 marches	10 points
5 marches	15 points
6 marches	21 points
7 marches	28 points
et ainsi de suite...	



Exemple : Dans l'exemple ci-dessus, le joueur qui a utilisé les pièces vertes a constitué un escalier de 6 marches. La marche désignée (a) ne fait pas partie de cet escalier, car ce serait une bifurcation, mais elle compte comme une marche isolée. Les 3 cases vertes au milieu de la pyramide (c, b, c) ne seront pas comptabilisées, car ces cases ne sont pas au niveau le plus élevé possible si la pyramide avait été terminée.

Avec 28 points (21 points pour les six marches, 3 points pour les deux marches, et 4 points pour les quatre marches isolées), ce joueur a réalisé un très bon score.

Lorsque la pyramide n'a pas pu être terminée, et qu'un joueur détient encore des pièces, il doit déduire des points négatifs :

Pour chaque pièce de la taille d'une case	-1,
Pour chaque pièce de la taille de deux cases	-2,
Pour chaque pièce de la taille de trois cases	-3.

Après déduction des points, le gagnant est celui qui obtient le plus de points.