

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



SUPER CONNECTO

2 joueurs et plus.

ÉLÉMENTS DU JEU :

Un damier intégré et en relief afin de recevoir les pièces de jeu hexagonales.

25 hexagones, ou pièces de jeu, de chaque couleur.

BUT DU JEU :

Etre le premier à reconstituer l'une des 4 figures, telles qu'elles sont mentionnées sur le couvercle de la boîte : l'être humain, la fleur, l'animal ou l'oiseau.

Cette figure doit être constituée d'un ensemble de pièces de jeu hexagonales d'une seule et même couleur. Le choix de cette couleur est laissé aux joueurs.

MARCHE DU JEU :

Avant de commencer une partie, le damier doit être libre d'hexagones. Ceux-ci sont placés en réserve de chaque côté du damier.

Chaque joueur, à son tour de jeu, a le droit d'effectuer **trois** opérations. Trois fois la même, ou deux fois l'une et une fois l'autre, ou trois différentes.

Les opérations possibles sont :

1^{ère} opération : « placement ».

Placer un hexagone de la réserve sur le damier.

La couleur et la place de l'hexagone sont au choix du joueur.

2^e opération : « permutation ».

Permuter deux hexagones du damier à condition qu'ils soient de couleur différente.

3^e opération : « déplacement ».

Déplacer n'importe quel hexagone d'un endroit du damier à un autre.

LE VAINQUEUR :

C'est le premier joueur qui reconstitue l'une des 4 figures portées sur le couvercle de la boîte.

La figure doit être constituée d'hexagones de la même couleur et aucun autre hexagone de cette couleur ne doit être contigu aux précédents. Par contre si un hexagone de l'autre couleur est contigu à l'un des hexagones de la figure, le coup est correct.

STRATÉGIE :

Comme tous les joueurs peuvent construire une figure de l'une ou l'autre couleur, il est recommandé de construire sa figure dans la couleur la moins utilisée.

N'hésitez pas non plus à bluffer pour masquer votre stratégie !