

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**



SÉQUENCE DÉS

NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4

CONTENU : Table de jeu, deux dés, 20 jetons verts, 20 jetons bleus, 20 jetons rouges.

BUT DU JEU : Être le premier joueur ou la première équipe à obtenir une SÉQUENCE - une rangée de cinq jetons de la même couleur - de haut en bas ou en diagonale. Lorsque deux joueurs ou deux équipes jouent, le jeu est plus intéressant si l'on joue pour obtenir une rangée de SIX jetons.

PRÉPARATION : Placez la table de jeu et les dés au milieu de la surface de jeu. Chaque joueur ou chaque équipe prend une couleur de jetons. Quand il y a deux joueurs ou deux équipes, la troisième couleur est mise de côté.

JOUONS : Chaque joueur jette les dés et celui qui obtient la plus grande somme commence le jeu. Le jeu va dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand quatre joueurs jouent, le premier et le troisième joueur forment une équipe contre le second et le quatrième joueur. Les joueurs d'une même équipe n'ont pas le droit de se consulter entre eux. Chaque équipe est munie d'une couleur de jetons. Chaque joueur commence par jeter les dés. Ensuite il place un de ses jetons sur un carreau numéroté libre correspondant aux dés jetés (somme des DEUX dés).

Notez que sur la table de jeu il y a quatre carreaux illustrant chacun les nombres de 2 à 12, sauf les numéros 10 et 11.

Si un joueur obtient un nombre correspondant à un numéro dont les quatre carreaux sont déjà occupés, il choisit n'importe lequel des quatre carreaux correspondants occupés par un adversaire (y compris les carreaux 2 et 12), ôte le jeton de l'adversaire et le remplace avec les autres jetons appartenant à ce joueur. Si le joueur occupe lui-même déjà tous les quatre carreaux, celui-ci n'a pas de chance et son tour est terminé, sinon son tour se termine en plaçant un jeton sur la table de jeu.

SI UN JOUEUR JETTE 10, ce qui s'appelle un jeu de DÉFENSE, le joueur doit ôter un jeton de n'importe quel adversaire, SAUF SUR LES CARREAUX NUMÉROTÉS 2 ou 12. Le tour du joueur est terminé. Si un joueur jette 10 et qu'il n'y a pas de jetons pour ôter de la table de jeu, son tour est terminé.



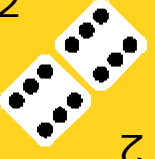

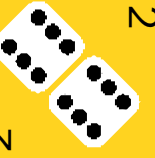

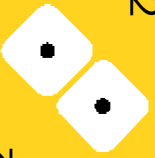
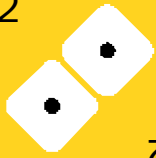
SI UN JOUEUR JETTE 11, ce qui s'appelle un jeu FOU, le joueur place un jeton sur n'importe quel carreau libre de la table de jeu, sauf si la table est complète, dans ce cas le joueur peut ôter un jeton adversaire de son choix et le remplacer avec son propre jeton. Son tour est alors terminé.

SI UN JOUEUR JETTE 2 OU 12, correspondant à un des carreaux "de dés" aux quatre coins ou au milieu de la table de jeu, le joueur place son jeton normalement ET JOUE UN DEUXIÈME TOUR.

LE GAGNANT : Le premier joueur ou la première équipe à constituer une rangée de cinq jetons a gagné le jeu. Les jetons doivent être en ligne droite continue.

10 = Retirer un jeton

11 = Joker

 2 2	3 3	4 4	5 5	6 6	 2 2
6 6	7 7	8 8	9 9	7 7	3 3
5 5	9 6	 12 12	 12 12	8 8	4 4
4 4	8 8	 12 12	 12 12	9 6	5 5
3 3	7 7	6 9	8 8	7 7	6 9
 2 2	9 6	5 5	4 4	3 3	 2 2

10 = Retirer un jeton

11 = Joker