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.





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











MATERIEL: - Un plateau pliable avec (cases: 8x12), marqué à chaque extrémité du mot « SONATE »

- 24 cloches identiques : \* 12 cloches sonores \* 12 cloches non sonores

BUT DU JEU: Etre le premier à mettre 6 cloches sur les lettres de «SONATE»,

situées dans le camp adverse, en respectant certaines consignes. (Fig.1)

**DEROULEMENT:** Chacun reçoit 12 cloches (12 cloches sonores pour l'un, 12 non sonores pour l'autre)

qu'il faut placer sur la 2ème et 3ème ligne de cases, sur les points dessinés, sans

recouvrir le mot « Sonatg », afin de débuter le jeu. (Fig. 1)

**DEPLACEMENTS**: - Débuter le jeu par la cloche située sur la croix rouge

- Avancer ses cloches de 1 ou 2 cases au choix, mais toujours vers l'avant (en avant, sur le côté, en diagonale). (fig. 1) Ne jamais reculer.

Originalité

- Attention! Au début de la partie, vous avez le droit de rentrer dans le camp adverse, uniquement après avoir obligatoirement déplacé 5 de vos

cloches au-delà de la ligne pointillée.(fig.2) puis après le jeu est libre...

- A chaque tour vous devez jouer 1 cloche différente. Si votre adversaire s'aperçoit que vous avez joué 2fois la même cloche... vous devez passer votre tour.

- Secouer les cloches avant de les jouer, pour les différencier...

Si la cloche secouée est à vous, il est <u>obligatoire</u> de la jouer. <u>Cependant, si</u> <u>celle secouée ne vous appartient pas, vous la laissez en place et passez votre tour.</u>

- Ne pas s'arrêter sur *les croix noires* ★ *et rouge* ★ mais vous pouvez les sauter, mais attention, elles comptent pour 1 case. Ne jamais sauter par-dessus les cloches.

- S'il y a blocage complet du jeu, chaque joueur retire une cloche de la ligne qui bloque ...et la repose sur une case (au choix) de sa 2ème ligne de départ !!! (dommage!)

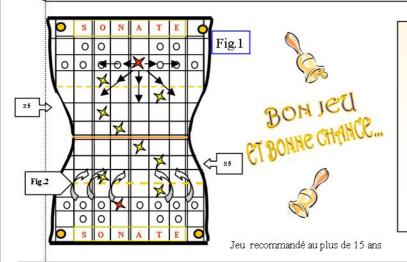
- Chaque case sur laquelle tient une cloche, peut être utilisée.

- Vous pouvez déplacer de 1 case vos cloches arrivées à l'intérieur du mot Sonate.

FIN DE LA PARTIE: La partie est gagnée lorsqu'un joueur est le premier à mettre 6 cloches sur les lettres de « SONATC », situées dans le camp adverse.

2 Variantes sympas: 1/ Vous pouvez faire s'envoler du jeu les cloches de votre adversaire!!...Pour sortir une cloche il faudra la bloquer totalement, a qui n'est pas facile ! Si vous pensez qu'elle est bloquée et appartient à votre adversaire, vous lui sortez du jeu, sinon vous vous êtes trompé et c'est vous qui sortez une de vos cloches au anni !!

2/ Mélanger toutes les cloches au centre du plateau, soulever une cloche chaoun à son tour... Le 1er qui recouvre son mot sonate avec <u>les cloches sonones</u> gagne... Les cloches non sonores doivent être reposées où vous le souhaitez en pouvant bouger les autres pour perturber l'adversaire!!



Observation

Mémorisation

Stratégie

## Consignes et Rappels :

- 12 Cloches sonores pour l'un, 12 non sonores pour l'autre.
- Placer correctement les cloches sur le plateau
- Déplacer essentiellement les cloches de son camp, de 1 ou 2 cases mais changez de cloches à chaque tour.
- Attention! Vous ne pouvez passer dans le camp adverse, uniquement après avoir <u>obligatoirement déplacé 5 de vos cloches</u> <u>après la ligne pointillée</u>. (fig.2)
- Pour les différencier, les secouer avant de les jouer. Si la cloche ne vous appartient pas, laissez là en place et passez votre tour!

POUR GAGNER Etre le premier à recouvrir le mot « SONATE » avec ses cloches. .

Créateur: Yanik MARTIN - Asso « La Maison des Jouets »

33 rue du 11 novembre - 71160 LA MOTTE ST JEAN 
0685431447 Yanijeux@hotmail.fr &i probième n'hésitez pas )

Demandez nos autres jeux : Ding-dong , CRROC ...

	Bon de commande (pour offrir !!) : adresse où commander :
••	Je souhaite vous commander jeu(x) .æmææ x€
-	+ frais d'envoi = €