

***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).***

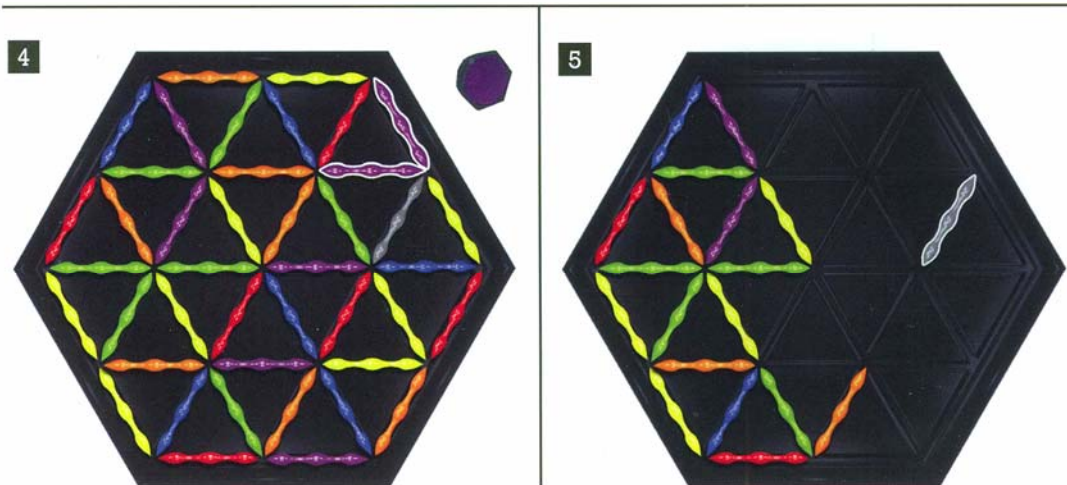
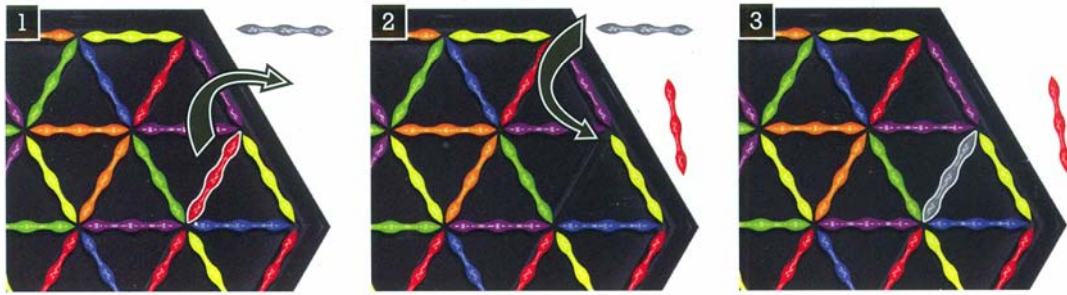
**ESCALE À JEUX**



***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# STIXX



**But du jeu:** Récolter un maximum de stixx de sa propre couleur.

Pour 2 à 6 joueurs. A partir de 7 ans.

**Contenu:**  
1 plateau de jeu  
42 stixx (7 stixx par couleur)  
1 stixx marqueur (gris)  
6 repères couleur

**Préparation:** Placer les repères couleur faces cachées sur la table et les mélanger. Chacun des joueurs en pioche un en veillant à ne pas dévoiler sa couleur aux autres. Celle-ci détermine la couleur du joueur pour la partie.

Placer les 42 stixx sur le plateau de jeu en dispersant au mieux les couleurs et de telle sorte que les 6 couleurs soient présentes au centre du plateau. Le stixx marqueur doit rester en dehors.

**Déroulement de la partie:** Le joueur le plus jeune commence la partie. Il prend un stixx de n'importe quelle couleur sur le plateau et le remplace par le stixx marqueur. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Désormais, chaque joueur a trois possibilités lorsque c'est son tour de jouer. Il peut :

A. Prendre un stixx sur le plateau (de sa couleur ou non) obligatoirement connecté au stixx gris et le remplacer par ce même marqueur.

B. Révéler sa couleur repère et ainsi avoir la possibilité de prendre deux stixx. Le joueur prend un premier stixx connecté au marqueur qu'il remplace par celui-ci et un deuxième stixx de la même manière.

C. Annoncer la couleur d'un autre joueur s'il pense l'avoir devinée. Si l'annonce est correcte, il peut prendre deux stixx comme ci-dessus. Sinon, son tour est terminé. Le joueur ne doit pas dévoiler sa couleur si l'annonce n'est pas correcte. Il indique seulement à voix haute que sa couleur repère n'est pas celle annoncée.

**La partie est terminée lorsque:**

- Un joueur a récolté 7 stixx de sa couleur
- Le marqueur est isolé des autres stixx
- Il ne reste aucun stixx sur le plateau

**Victoire** Le joueur qui possède le plus de stixx de sa couleur à la fin de la partie est le vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de stixx en tout qui remporte la partie.

**Astuce et stratégie** Pour remporter la partie, il ne suffit pas de récolter un maximum de stixx de sa propre couleur. Il faut aussi dérober ceux des autres joueurs pour les bloquer et bluffer !!!



# Variante pour 2 à 3 joueurs expérimentés âgés de 12 ans et plus

## But :

Connecter\* à une intersection de lignes creuses du plateau de jeu le plus grand nombre possible de baguettes de sa couleur.

## Préparation :

On place rapidement 36 baguettes (6 baguettes de chacune des six couleurs) en évitant toute connexion entre deux baguettes d'une même couleur. Il reste ainsi 6 emplacements libres sur le plateau de jeu.

Chaque joueur tire un repère couleur, pour déterminer sa couleur, sans la révéler aux autres joueurs.

## Le jeu :

Chaque joueur, à tour de rôle, déplace une baguette sur le plateau de jeu vers l'un des 6 emplacements libres.

Une baguette peut uniquement être déplacée quand le nombre de connexions avec des baguettes de la même couleur augmente à l'issue du déplacement.

Pour s'assurer qu'un déplacement de baguette est possible, le joueur compte mentalement pour les deux positions (avant et après déplacement) le nombre total de connexions à chacun des deux bouts de la baguette avec les autres baguettes de la même couleur.

### Exemple:

Soit une partie du plateau de jeu avec deux emplacements libres numérotés 3 et 14.

#### a) possibilités de déplacement en 3 :

1- la baguette grise en 19 passe de 0 à 1 connexion (avec la baguette grise en 1) ;

2- les baguettes bleues en 8 et 23 passent de 0 à 1 connexion (avec la baguette bleue en 13) ;

3 - la baguette violette en 15 passent de 0 à 1 connexion (avec la baguette violette en 12) ;

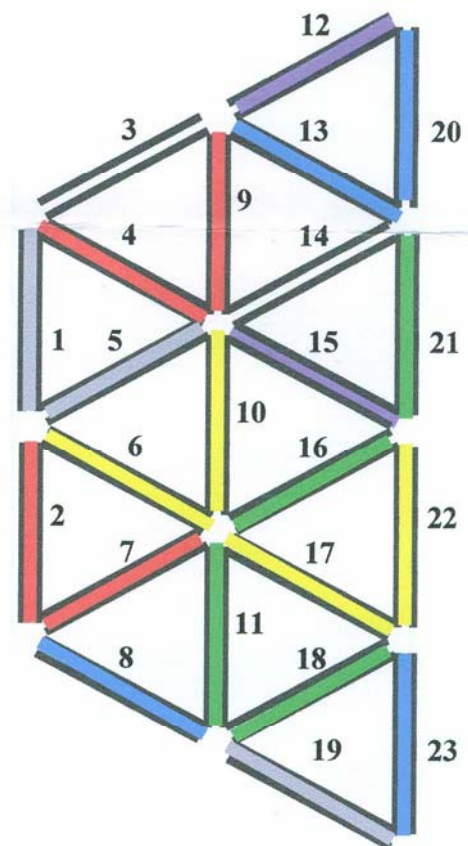
4 - les baguettes rouges en 2 et en 7 passent de 1 à 2 connexions (1 connexion avec les baguettes rouge en 4 et 9).

Il n'y a pas d'autres possibilités. En effet, les deux autres baguettes bleues sont déjà connectées entre elles et ne peuvent pas comme les rouges gagner une connexion.

#### b) possibilités de déplacements en 14 :

Toutes les baguettes non encore connectées et les baguettes rouges en 2 et en 7 (passant de 1 à 2 connexions) peuvent y être déplacées.

Quand un joueur montre sa couleur, il peut déplacer deux baguettes dans un même tour.



## Fin de jeu :

- . soit quand un joueur a réalisé une étoile de six branches avec les baguettes de sa couleur ;
- . soit quand aucune baguette ne peut plus être déplacée.

Le gagnant est celui qui a connecté à une intersection de lignes creuses du plateau de jeu le plus grand nombre de baguettes de sa couleur.

En cas d'égalité le gagnant est le joueur qui n'a pas montré sa couleur ou qui a été le dernier à le faire.

\* Une connexion est formée par deux baguettes qui se touchent par l'un de leurs deux bouts.