

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



STOP

RÈGLES DU JEU

Deux, trois ou quatre personnes peuvent jouer au STOP.

Chaque participant prend un dé et les 6 bouchons d'une des quatre couleurs. Les bouchons ne se placent pas sur le jeu, on les met à côté de soi, sur la table. Un des joueurs jette une fois son dé et ensuite chacun à son tour, jusqu'à ce que quelqu'un fasse **six**, nombre exigé pour entrer au jeu, c'est-à-dire placer son premier bouchon sur le premier rond. Celui-ci est facilement reconnaissable, il se trouve à gauche de chaque joueur, il est de la couleur correspondante aux bouchons et il porte une flèche qui indique la direction à suivre.

Le parcours commence là et continue à droite sur les points **violet**s. Le but du jeu consiste à faire le **tour du parcours violet** pour entrer ensuite à l'intérieur de l'étoile sur les points de sa propre couleur.

Lorsqu'on fait **six**, on pose donc un des bouchons sur le point d'entrée et l'on joue immédiatement une seconde fois. On avance alors son bouchon d'autant de ronds que de points obtenus, sur les violets. Les points d'entrée et de sortie de chaque couleur comptent également dans le parcours violet. Il n'y a donc pas lieu de passer par dessus sans les compter, comme on pourrait le croire. Chaque fois que l'on obtient **six**, on a le droit de jouer une seconde fois, même si cela se répète plusieurs fois.

On cherchera toujours, chaque fois que l'on aura six, à placer un nouveau bouchon sur le jeu, car en peu de minutes on aura des bouchons chassés momentanément du jeu par les adversaires. En effet, chaque fois que l'on obtient un nombre de points qui permet d'arriver juste sur un bouchon ennemi, on a le droit de le chasser du parcours. Il pourra rentrer à nouveau à son tour lorsque le joueur à qui il appartient fera **six**. On peut **dépasser** les bouchons adverses sans autre, lorsque les points comptés l'exigent — le dépassement ne donne alors aucun droit de prise.

Une passe durera ainsi plus ou moins longtemps, selon que les joueurs se seront réciproquement expulsés ou non.

Pour gagner la partie, il faut que les six bouchons d'une même couleur, après avoir fait le tour du parcours violet, se trouvent placés au centre de l'étoile sur les points de leur propre couleur. Pour entrer dans ce centre, il faut avoir le nombre de points exact. Si par exemple un joueur n'a plus que trois points à faire pour placer un bouchon et qu'il obtienne un autre nombre, son bouchon reste en place jusqu'au tour suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que la chance apporte le nombre 3. L'entrée dans l'étoile ne peut se faire que par le rond en deux couleurs au bout de chaque branche.

GARAGES. — Afin d'éviter qu'une passe dure trop longtemps, le jeu comprend huit garages (petits ronds noirs). Ces garages servent à mettre en sécurité les bouchons entrés en jeu ou en cours de route, afin qu'ils ne deviennent pas la proie des adversaires. On y entre de gauche à droite (voir les flèches) lorsqu'on a le nombre de points voulus. On en sort librement avec n'importe quels points. Les garages sont inviolables une fois occupés. On peut y rester aussi longtemps qu'il y a d'autres bouchons de la même couleur en jeu.

Il faut fréquemment utiliser les garages qui font le charme du jeu parce qu'ils permettent de se mettre en sûreté. C'est utile surtout lorsqu'on a trop de bouchons sur le parcours, ou bien lorsqu'on est pourchassé.