

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



Switch®

Règle du jeu Spelregels



**JETER LES DES, COMBINER, DÉPOSER DES CARTES ET GAGNER!
DOBBELEN, COMBINEREN, KAARTEN WEG LEGGEN, WINNEN!**

CE JEU EST DÉCONSEILLÉ POUR LES ENFANTS DE MOINS DE 36 MOIS. CONTIENT DE PETITS ÉLÉMENTS POUVANT ÊTRE AVALÉS. RISQUE D'ÉTOUFFEMENT.

VEUILLEZ CONSERVER NOTRE ADRESSE POUR RÉFÉRENCE ULTÉRIEURE. LES COULEURS ET LES DÉTAILS PEUVENT VARIER DE L'ILLUSTRATION.

© Goliath France, 2A, Route de Brouilpont, 27730 Bueil, France. © 2001 Anthony Vadasz Jr. Produit sous la Licence de The Michael Kohner Corporation.

NIET GESCHIKT VOOR KINDEREN ONDER 36 MAANDEN. BEVAT KLEINE ONDERDELEN. INFORMATIE BEWAREN VOOR REFERENTIE. KLEUREN EN INHOUD KUNNEN AFWIJKEN.

© Goliath B.V., NL 8051 KR Hattem © 2001 Anthony Vadasz Jr. Made Under License from The Michael Kohner Corporation.



CONTENU DU JEU :

- 4 jeux de cartes numérotées de 1 à 16
- 1 piste de dés
- 5 dés classiques
- 1 dé spécial : 'Switch'
- 1 jeton 'Block'

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à se débarrasser de la carte numéro 16.

PREPARATIFS :

Chaque joueur se munit des 16 cartes de sa couleur. Après les avoir triées dans l'ordre croissant (le 1 sur le haut du paquet), il les place dans l'une des 4 encoches prévues à cet effet.

Les 5 dés, le dé spécial et le jeton 'Block' sont laissés à portée de main.

Chaque joueur lance les 5 dés, celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence la partie, qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

TOUR D'UN JOUEUR :

Le joueur commence par lancer, au centre du plateau, autant de dés qu'indiqués par la carte visible sur le dessus de son paquet (de 3 à 5), ainsi que le dé 'Switch'.

Après le lancer, il essaie de se défausser d'un maximum de cartes provenant de son paquet.

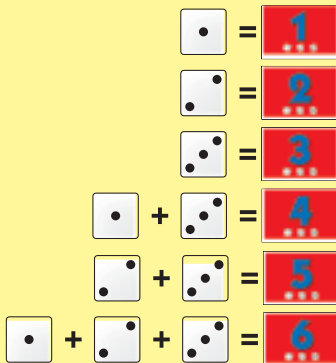
Pour avoir le droit de se défausser d'une carte, il faut obtenir la valeur exacte de celle-ci aux dés. Pour cela, il est possible d'utiliser un seul des dés lancés ou d'en additionner plusieurs.

Il est possible de se défausser de plusieurs cartes à partir de ce même lancer. Les cartes doivent être défaussées les unes après les autres, dans l'ordre croissant.

Exemple : points obtenus



Combinaisons possibles :



Après avoir défaussé une ou plusieurs cartes, il est possible de passer la main ou de prendre des risques et relancer les dés pour jouer à nouveau.

RELANCER :

Si un joueur prend le risque de relancer les dés mais qu'il n'arrive pas à défausser au moins sa 1ère carte, il passe immédiatement la main au joueur suivant.

Il est également sanctionné :

a) Si la carte du dessus de son paquet est comprise entre 2 et 8, il doit reprendre toutes ses cartes et recommencer à zéro.

b) Si la carte du dessus de son paquet est comprise entre 9 et 16, il ne doit reprendre qu'une partie de ses cartes et recommencer à 9 (Carte Klick).

Une fois la carte 8 passée, le paquet est donc partiellement protégé.

N.B. : Le nombre de dés à lancer varie en fonction des indications de la carte supérieure du paquet du joueur. La valeur des dés dessinés sur les cartes n'est donnée qu'à titre d'exemple.

Si, après avoir lancé les dés, un joueur ne peut pas défausser la carte supérieure de son paquet, il passe immédiatement la main au joueur suivant.

Exemple 1 : Seul la carte numéro 1 peut être défaussée, il est impossible de réaliser un 2 avec ce lancer de dés.

Exemple 2 : Il est possible de défausser des cartes 1, 2, 3 (1+2), 4, 5 (4+1), 6 (4+2) et 7 (1+2+4)

DE 'SWITCH' :

En plus des dés, on lance toujours le dé 'Switch'. Il peut influencer le jeu de plusieurs façons :



Face 'Switch vert' : On peut échanger son tas de cartes avec celui d'un autre joueur. On passe ensuite son tour, pas de phase de défausse.



Face 'Switch rouge' : On doit immédiatement échanger son paquet, avec celui du joueur ayant la carte la plus basse au sommet du sien. Si personne n'a de carte plus basse, le joueur passe simplement son tour.



Face 'Block' : Le joueur qui obtient la face 'Block' obtient immédiatement le jeton correspondant. Le jeton 'Block' peut être utilisé de deux façons :

A. Il peut bloquer un échange de cartes entre deux joueurs, même si le propriétaire du jeton n'est pas concerné. Il reste sans effet contre un 'Switch rouge'.

B. Il peut servir à bloquer le paquet d'un adversaire pour l'empêcher de se défausser de nouvelles cartes. Dans ce cas, le jeton est posé sur le paquet du joueur visé.

Pour débloquent son paquet il faut soit, obtenir la face 'Block' aux dés, soit obtenir un Switch rouge ou vert et ainsi échanger son paquet bloqué avec un autre joueur.

Le joueur possédant le jeton 'Block' peut le jouer à tout moment, même en dehors de son tour, et ainsi bloquer un adversaire.

GAIN DE LA PARTIE : le premier joueur qui se défausse de sa carte 16 gagne la partie.