

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**



Textile

<http://spielstein.com/games/textile>

Un jeu de Dieter Stein pour 2 ou 4 joueurs.
Traduction française par François Haffner.

Matériel

- 30 *Nestortiles* de type A : 5 couleurs, 6 tuiles dans chaque couleur (ou un peu plus pour un jeu plus long)

Les points des tuiles ne servent pas dans ce jeu.

But du jeu

« Coudre » les tuiles ensemble et marquer le plus de points.

Préparation

Les *Nestortiles* sont triées par couleur et disposées en 5 piles de pioche par couleurs sur le côté de la surface de jeu, de telle sorte que les joueurs peuvent facilement les atteindre.

Un joueur est désigné qui pose 1 tuile de son choix au centre de la table. C'est la tuile de départ du patchwork auquel vont travailler les joueurs.

Le joueur suivant en sens horaire va commencer la partie.

Tour de jeu

On joue à tour de rôle dans le sens horaire. À votre tour, vous devez effectuer une action parmi les trois suivantes :

1. Prendre

Choisissez une tuile d'une des piles et placez-la devant vous. Si vous avez déjà une ou plusieurs tuiles, vous devez « coudre » la tuile avec celles-ci, de telle sorte qu'aucune tuile de même couleur ne soit voisine par un bord ou par un coin. On appellera cet assemblage de tuiles (qui peut n'être constitué que d'une seule tuile), un « patch ». Un patch ne peut pas dépasser 5 tuiles. Lorsque vous cousez la cinquième tuile, vous devez immédiatement (c'est-à-dire dans le même tour) assembler ce patch au patchwork central (voir action 2) ou le défausser (voir action 3).

ou

2. Assembler

Prenez le patch en face de vous et cousez-le sur le patchwork central. Là aussi, vous devez veiller à ce qu'aucune tuile ne soit voisine d'une tuile de même couleur par un bord ou par un coin. Vous pouvez faire pivoter le patch, mais vous ne pouvez pas le retourner ou en réorganiser les tuiles. Après avoir ajouté votre patch au patchwork central, vous tirez une nouvelle tuile d'une des pioches et vous la placez devant vous (voir action 1).

ou

3. Défausser

Défaussez le patch qui est en face de vous. Rangez-le dans la boîte : il est hors jeu. Votre tour est alors terminé (vous ne piochez pas de nouvelle tuile à la fin de cette action.)

Score

En cousant votre patch sur le patchwork, vous marquez des points selon la formule :

« Nombre de coutures × Nombre de tuiles »

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont fait leur dernière action. Le joueur avec le score le plus élevé gagne. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a terminé sa couture le premier qui gagne.

Jouer en équipes

À 4 joueurs, vous pouvez jouer en équipes. Les partenaires se placent en alternance autour de la table et les points de chaque équipe s'additionnent. Pendant le jeu, les partenaires ne peuvent pas discuter de leurs stratégies.



Une partie à deux joueurs



Exemple : 4 coutures × 3 tuiles = 12 points

Ce travail est sous license
Creative Commons Paternité – Pas d'Utilisation Commerciale 3.0.
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/deed.fr>

