

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**



TONOO



Matériel :

4 cylindres percés.

4 couvercles.

27 pions : 4 séries de 6 pions de couleurs différentes et 3 pions incolores (jokers).

1 sac.

But du jeu :

Être le premier à avoir récupéré 4 pions de couleurs différentes.

Déroulement du jeu (2 à 6 joueurs) :

Placer les 4 cylindres surmontés de leur couvercles au milieu de la table et mettre les pions dans le sac.

Le premier joueur est tiré au sort, les autres jouent selon le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur doit à son tour :

→ Soit prendre, au hasard, un pion du sac, annoncer sa couleur ou « joker » et le placer dans un des 4 cylindres dans lequel il reste de la place. Le couvercle est alors enlevé puis remis. Si le cylindre est plein, le joueur en choisit un autre.

→ Soit soulever un des 4 cylindres et récupérer les pions qui s'y trouvent :

• À chaque fois qu'il y a au moins 2 pions identiques, le joueur :

- garde devant lui l'un d'eux, sauf s'il en a déjà un de cette couleur.

- garde les jokers, s'il y en a.

- remet dans le sac tous les autres.

• À chaque fois qu'il n'y a aucun pion identique, le joueur :

- remet tous les pions récupérés dans le sac, même les jokers.

- remet dans le sac un pion de son choix parmi ceux placés devant lui, ce qui le pénalise. S'il n'en a pas, les adversaires prennent, chacun à leur tour et au hasard, un pion du sac et le gardent sauf s'ils en ont déjà un de cette couleur (ils gardent les jokers).

• À chaque fois qu'il n'y a aucun pion, le joueur est éliminé.

Lorsqu'il n'y a plus de pion dans le sac, le joueur ne peut que soulever un cylindre. Puis ce cylindre est éliminé.

Dès qu'un joueur a récupéré 4 pions de couleurs différentes (un joker remplaçant n'importe quelle couleur) ou qu'il reste le seul en jeu, il a gagné.



7 - 99

20 min.

2 - 3 - 4 - 5 - 6