

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



MB
JEUX7-Adulte
2 joueurs

Top 15 DE VOYAGE

La course
aux
nombres**But du Jeu**

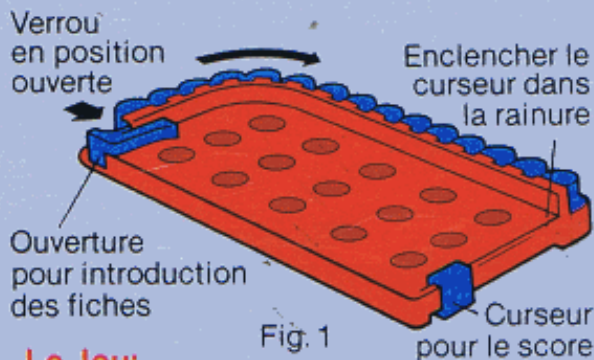
Réussir le premier à disposer ses nombres en ordre croissant de 1 à 15

Contenu du Coffret:

2 tableaux de jeu
2 séries de fiches numérotées de 1 à 15
2 cadrans numérotés
2 verrous et 2 curseurs

Préparation:

Détachez les curseurs, les fiches et les verrous de leur support. Fixez les curseurs et les verrous de même couleur sur chaque plateau de jeu comme indiqué à la fig. 1. Mettez le curseur en position "0" et assurez-vous que le verrou soit ouvert.

**Le Jeu:**

1. Prenez un tableau de jeu et une série de fiches de la couleur assortie à celle de votre curseur et verrou. Mélangez ensuite les fiches, puis placez-les à l'envers – de telle sorte que les chiffres soient invisibles – dans les 15 cases du tableau. Echangez ensuite votre tableau avec celui de votre adversaire.
 2. Lorsque vous êtes prêts, l'un des deux dit "GO" et la partie commence. N'oubliez pas que le but du jeu est de placer les fiches dans l'ordre croissant. Tous les deux en même temps, vous retournez les fiches, une par une, d'une seule main.
- ex. Pour commencer, supposez que vous retournez la fiche "3"; reposez-la à son

emplacement initial et continuez à chercher jusqu'à ce que vous trouviez la fiche n° 1. Une fois trouvée, introduisez-la, numéro apparent, dans l'ouverture située au sommet du tableau et laissez-la descendre le long de la glissière (voir Fig. 1).

3. Vous continuez ainsi à jouer en soulevant les fiches tout en essayant de vous rappeler où se trouve chaque fiche sur le tableau, afin de les placer le plus rapidement possible, par ordre croissant, dans votre glissière.
4. Le premier qui parvient à placer toutes ses fiches dans l'ordre croissant dit "Stop". Si à ce moment là, votre adversaire a en main la fiche portant le nombre qu'il cherchait, il a alors le droit de la mettre dans la glissière.

Les Points

Le joueur perdant compte le nombre de fiches restant sur son tableau et le joueur gagnant inscrit ce nombre avec son curseur.

Le Gagnant

Le joueur qui le premier totalise 20 points après avoir joué plusieurs manches, est le gagnant de la partie.

Remarque

Pour transporter le jeu, fermez les verrous de manière à maintenir les fiches, puis emboîtez les 2 tableaux ensemble comme indiqué sur la figure 2. Pour les séparer, pousser dans le sens de la flèche.

