

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



Topominos®

Un jeu Goliath édité en 1998

Règle originale transcrite par François Haffner pour <http://jeuxsoc.free.fr>

<i>But</i>	Totaliser le plus grand nombre de points en superposant les pièces dans les compartiments sans qu'aucune pastille ne se superpose.
<i>Pour</i>	1-4 joueurs à partir de 6 ans.
<i>Contenu</i>	56 pièces de Topominos. 1 plateau, 4 supports, 1 sac de rangement, 1 règle du jeu.
<i>Préparation</i>	Indiquer le joueur qui notera le score. Mettre le plateau tout proche pour que les joueurs puissent facilement le voir et l'atteindre. Mettre les pièces de TOPOMINOS dans le sac. Piocher dans le sac : 5 pièces chacun si vous êtes 2 ou 3 joueurs; 4 pièces chacun si vous êtes 4 joueurs. Mettre les pièces sur les supports de façon à les cacher de vos adversaires.
<i>Premier joueur</i>	Le premier qui commencera à jouer sera celui qui par tirage au sort aura sorti du sac la pièce avec le plus grand nombre de pastilles. Les ex-æquo devront retirer des pièces jusqu'à les pièces soient départagées. Remettre les pièces dans le sac.
<i>Façon de jouer</i>	Superposer les pièces dans les compartiments choisis sans qu'aucune pastille ne se superpose. Les pièces s'utilisent des deux faces, et dans n'importe quelle direction.
<i>Commencement du jeu</i>	Le premier joueur posera sa ou ses pièces dans un des 9 compartiments de son choix, il devra bien regarder son jeu pour trouver la meilleure combinaison pour poser sur le plateau ses pièces les unes sur les autres (sans jamais que les pastilles se superposent) et pour avoir le plus de points possible. Il ne doit jouer que dans un seul compartiment. Le joueur totalisera 1 point pour chaque pastille sur la/les pièce posée(s). Lorsqu'il a terminé de jouer son tour, il devra remplacer les pièces jouées par d'autres pièces choisies au hasard dans le sac et ne pas oublier de marquer ses points (comme pour chaque joueur). Si le nombre de pièces qui restent dans le sac ne suffit pas, il faut reprendre autant de pièces que possible.
<i>Suite du jeu</i>	Le deuxième joueur et les autres jouent dans le sens des aiguilles d'une montre et doivent choisir entre les possibilités suivantes : <i>SOIT</i> A. commencer son tour dans un autre compartiment vide du plateau et jouer de la même façon que le premier joueur, <i>SOIT</i> B. ajouter une ou plusieurs pièces sur la/les pile(s) du/des joueur(s) précédent(s) <i>SOIT</i> C. laisser passer son tour, parce qu'il ne veut ou ne peut pas poser de pièces sur le plateau. Dans ce cas, il pourra remplacer une ou plusieurs de ses propres pièces par des pièces du sac (une fois seulement pendant son tour).
<i>ATTENTION</i>	Chaque joueur doit OBLIGATOIREMENT choisir entre l'une des possibilités mentionnées ci-dessus : ou bien A ou bien B ou bien C !
<i>Marquer des points</i>	Lorsqu'un joueur a terminé son tour, on calcule le nombre total de pastilles de toutes les piles sur lesquelles il a ajouté des pièces- Ce total représente le score du tour de ce joueur. On notera que ce joueur totalisera non seulement des points pour les pastilles des pièces qu'il a posées, mais aussi pour les pastilles de toutes les pièces se trouvant en dessous.
<i>Une pile gagnante de 9 points</i>	Le joueur qui réussit à faire une pile de 9 points (soit par l'addition d'une ou de plusieurs pièces sur une pile déjà présente, soit par la construction de sa propre pile), totalise 9 points, récupère les pièces pour laisser le compartiment libre et les met de côtés (il est interdit de les remettre en jeu). Il peut alors continuer à jouer soit commencer dans un nouveau compartiment, soit compléter d'autres piles commencées et s'il en termine à nouveau une: reprendre la notice à*. Il est donc possible qu'un même joueur totalise plusieurs fois 9 points sur une pile dans un seul tour.
<i>Vous avez posé toutes vos pièces</i>	Le joueur qui aura utilisé toutes les pièces de son jeu lors d'un seul tour, devra reprendre dans le sac chaque fois une seule pièce et continuer à jouer jusqu'à ce qu'il ne puisse ou ne veuille plus jouer. Son tour sera passé. Il reprendra ensuite du sac des pièces et les ajoutera à celles sur son support pour obtenir le même nombre de pièces qu'il avait au début du jeu. (Si le nombre de pièces qui restent dans le sac ne suffit pas, il faut reprendre autant de pièces que possible.)
<i>Fin du jeu</i>	Le jeu sera terminé: s. si un joueur n'a plus de pièces sur son support et si le sac est vide. z. si aucun des joueurs ne peut pas poser des pièces sur le plateau et s'il ne reste plus de pièces utilisables dans le sac.
<i>ATTENTION !</i>	Si cela arrive au milieu d'un tour, il faut terminer ce tour, pour que tous les joueurs aient joué le même nombre de fois !
<i>Score de manche</i>	Calculer pour chaque joueur le TOTAL des scores par tour. De ce total, déduire un point pour chaque pastille des pièces qui restent sur son support.
<i>Gagnant</i>	Celui qui a obtenu le plus grand nombre de points.
<i>Nouvelle manche</i>	Toutes les pièces seront remises dans le sac. Le gagnant de la dernière manche, commencera.
<i>Tactique</i>	Chaque pièce a sa valeur tactique. Pensez à votre tour prochain et gardez vos pièces précieusement dans votre jeu jusqu'au moment opportun,
<i>Un petit conseil</i>	1) On peut fixer le nombre de manches à jouer ou une limite de points à totaliser. 2) Pour un jeu rapide : indiquer un temps limite pour chaque joueur de 30 secondes jusqu'à 1 minute.
<i>Commentaires</i>	Pour toutes questions ou suggestions, nous sommes à votre disposition à l'adresse suivante: Goliath BV, B.P. 51, 8050 AB HATTEM, LOLLAND.