

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



TOSCANA

Un jeu de Niek Neuwahl

Un jeu tactique de placement de tuiles pour 2 joueurs. Ce jeu a été inspiré par la beauté des couleurs de Toscane. Le plateau a la couleur du paysage toscan, un joueur placera la couleur des toits, l'autre celle des pierres.

Contenu : un plateau 17x17, 32 tuiles (16 grises 16 rouges), 30 jetons et un jeton « veto » de chaque couleur.

But du jeu : placer vos propres tuiles sur le plateau de manière à obtenir à la fin du jeu une zone plus large de tuiles connectées de votre couleur que celle de votre adversaire.

Tuiles : la particularité de ce jeu réside dans l'aspect des tuiles (2x 4 =8 carrés ; avec 6 carrés de votre couleur et 2 de la couleur adverse). Ainsi chaque placement gris change la configuration rouge et vice-versa. Il y a 16 tuiles différentes pour chaque joueur.

Le jeu :

- mélanger les tuiles de sa couleur puis les empiler **face visible**
- à son tour chaque joueur doit placer la tuile du haut sur le plateau
- la première tuile doit couvrir le carré central du plateau ; chaque tuile suivante doit toucher –avec une zone de sa propre couleur- une zone de la même couleur avec au moins une tuile déjà en jeu. (cf exemple)

Droit de veto : Une fois seulement durant le jeu, chaque joueur peut utiliser son droit de veto : si vous ne voulez pas que votre adversaire utilise la tuile en haut de sa pile : vous jouez votre veto et votre adversaire doit mettre cette tuile sous sa pile et utiliser à la place la tuile suivante.

Fin du jeu : si un joueur n'a pas de position possible pour sa tuile, il perd son tour et c'est à son adversaire de jouer. Le jeu prend fin quand il n'y a plus de positions possibles pour les 2 joueurs. Maintenant chaque joueur (un à la fois) compte le nombre de tuiles connectées de sa zone la plus grande. ATTENTION : un joueur aura toujours plus d'une zone de sa couleur mais il ne comptabilisera que la plus grande. (cf exemple) On utilisera des jetons pour compter plus aisément, de même on ne comptera qu'une fois une tuile connectée par 2 tuiles différentes. (cf exemple : tuiles 4 et 7) . Le joueur avec le nombre de tuiles connectées le plus élevé est le vainqueur.

Match : un match comporte deux jeux : le premier joueur du premier jeu commencera second pour l'autre partie, si chaque joueur gagne un jeu, le vainqueur final est celui dont la somme des tuiles des deux parties est la plus élevée.