

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 ★★☆☆ modulaire 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



LE JEU

Le premier à jouer est désigné d'un commun accord. Il expose, face visible, l'une de ses cartes et déplace sa base de départ (un "pied") du nombre de cases autorisé, vers une autre pièce (une "tête"). Il puise une carte au talon de façon à en avoir toujours 3 en main.

S'il défausse une carte "**Passez un tour**", il ne déplace rien mais prend une carte au Talon.

Le jeu se déroule de gauche à droite.

Quand le talon est épuisé, les cartes défaussées sont battues pour former un nouveau Talon.

Lorsqu'il arrive exactement sur une case occupée par une pièce de son totem, le joueur emboîte cette pièce sur la précédente. Au coup suivant, il déplacera l'ensemble ainsi constitué vers une autre pièce de sa couleur et superposera cette pièce comme précédemment.

Il n'a pas le droit de sauter par-dessus des pièces personnelles ou adverses, ni de passer par le carré central de 4 cases.

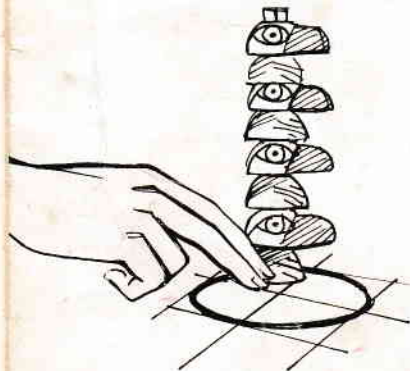
Chacun complète ainsi son totem et le déplace. Quand il l'a terminé, il doit l'amener sur l'une des 4 cases centrales en fonction de ses cartes de déplacement. **Celui qui, le premier, y arrive est vainqueur.**

POUR LES PLUS JEUNES

Les plus jeunes ne sont pas obligés d'alterner (un pied, une tête, un pied, une tête...) les pièces de leur totem. Ce qui importe, c'est qu'ils le montent avec les 8 pièces de même couleur.

TOTEM

2 à 4 joueurs
6 ans et plus



TOTEM est un jeu stratégique dont le principe est simple : il s'agit d'élever un totem, pièce par pièce, en alternant pieds et têtes et de l'amener, le premier, au centre du tableau. Les cartes fléchées, que les joueurs ont en main ou puisent au talon, conditionnent les déplacements du totem en montage progressif.


MATÉRIEL


- 1 tableau de jeu.
- 4 totems de 8 pièces chacun } 4 pieds
qui s'emboîtent les unes dans } 4 têtes
les autres.
- 1 jeu de 56 cartes. (En retirer les 4 cartes publicitaires).

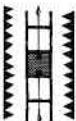



CARTES


Les cartes de déplacement se décomposent ainsi :


8 cartes  Elles permettent un déplacement de **1 case** verticalement ou horizontalement.


6 cartes  Elles permettent un déplacement de **2 cases** verticalement ou horizontalement.


4 cartes  Elles permettent un déplacement **illimité** verticalement ou horizontalement.

8 cartes  Elles permettent un déplacement de **3 cases** (1 horizontalement et 2 verticalement ou inversement).

8 cartes  Elles permettent un déplacement de **1 case** en diagonale avant ou arrière.

6 cartes  Elles permettent un déplacement de **2 cases** en diagonale avant ou arrière.

4 cartes  Elles permettent un déplacement **illimité** en diagonale avant ou arrière.

8 cartes  Elles obligent à passer un tour.



Passer un tour

PRÉPARATION

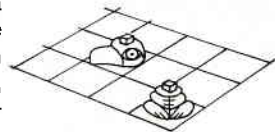
Le tableau est ouvert sur la table.

Chacun choisit son totem.

Il pose d'abord un **pied** sur la case "Départ" (case ronde de sa couleur). Cette pièce servira de base à son totem.

Il pose ensuite une **tête** sur la case la plus proche de sa base de Départ. Il laisse le soin à son adversaire de gauche de placer, au hasard, les 6 pièces restantes sur les cases illustrées correspondantes à sa couleur (ainsi ne peut-on s'avantager soi-même au Départ).

Quand la piste est prête, un joueur est désigné pour distribuer les cartes. Il en bat le paquet et en donne 3, une à une et faces cachées, à chacun. Le solde sert de Talon.



TOTEM®

2 à 4 joueurs
6 ans et plus

TOTEM est un jeu stratégique dont le principe est simple : il s'agit d'élever un totem, pièce par pièce, en alternant pieds et têtes et de l'amener, le premier, au centre du tableau.
Les cartes fléchées, que les joueurs ont en main ou puisent au talon, conditionnent les déplacements du totem en montage progressif.

MATERIEL

- 1 tableau de jeu
- 4 totems de 8 pièces chacun (4 pieds et 4 têtes) qui s'emboîtent les unes dans les autres



- 1 jeu de 56 cartes. (En retirer les 4 cartes publicitaires)

Les cartes de déplacement se décomposent ainsi :

8 cartes



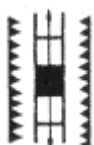
Elles permettent un déplacement de **1 case** verticalement ou horizontalement.

6 cartes



Elles permettent un déplacement de **2 cases** verticalement ou horizontalement.

4 cartes



Elles permettent un déplacement **illimité** verticalement ou horizontalement.

8 cartes



Elles permettent un déplacement de **3 cases** (1 horizontalement et 2 verticalement ou inversement).

8 cartes



Elles permettent un déplacement de **1 case** en diagonale avant ou arrière.

6 cartes



Elles permettent un déplacement de **2 cases** en diagonale avant ou arrière.

4 cartes



Elles permettent un déplacement **illimité** en diagonale avant ou arrière.

8 cartes

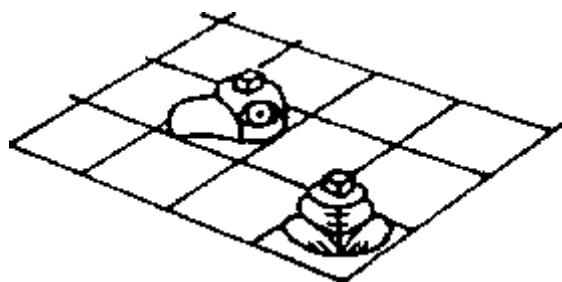


Elles obligent à passer un tour.

Passez un tour

PRÉPARATION

Le tableau est ouvert sur la table. Chacun choisit son totem.



Il pose d'abord un pied sur la case Départ" (case ronde de sa couleur). Cette pièce servira de base à son totem. Il pose ensuite une tête sur la case la plus proche de sa base de Départ. Il laisse le soin à son adversaire de gauche de placer, au hasard, les 6 pièces restantes correspondantes à sa couleur (ainsi ne peut-on s'avantager soi-même au départ).

Quand la piste est prête, un joueur est désigné pour distribuer les cartes. Il en bat le paquet et en donne 3, une à une et faces cachées, à chacun. Le solde sert de Talon.

LE JEU

Le premier à jouer est désigné d'un commun accord.

Il expose, face visible, l'une de ses cartes et déplace sa base de départ (un "pied") du nombre de cases autorisé, vers une autre pièce (une "tête"). Il puise une carte au talon de façon à en avoir toujours 3 en main. S'il défausse une carte "Passez un tour", il ne déplace rien mais prend une carte au Talon.

Le jeu se déroule de gauche à droite.

Quand le talon est épuisé, les cartes défaussées sont battues pour former un nouveau Talon.

Lorsqu'il arrive exactement sur une case occupée par une pièce de son totem, le joueur emboîte cette pièce sur la précédente. Au coup suivant, il déplacera l'ensemble ainsi constitué vers une autre pièce de sa couleur et superposera cette pièce comme précédemment.

Il n'a pas le droit de sauter par-dessus des pièces personnelles ou adverses, ni de passer par le carré central de 4 cases.

Chacun complète ainsi son totem et le déplace. Quand il l'a terminé, il doit l'amener sur l'une des 4 cases centrales en fonction de ses cartes de déplacement. Celui qui, le premier, y arrive est vainqueur.

POUR LES PLUS JEUNES

Les plus jeunes ne sont pas obligés d'alterner (un pied, une tête, un pied, une tête ...) les pièces de leur totem.

Ce qui importe, c'est qu'ils le montent avec les 8 pièces de même couleur.