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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Expériences acquises: Développement de la coordination entre l'œil et la main et d'une motricité fine ; planification des charges appliquées ; capacité de concentration croissante ; suspense et plaisir.

Le jeu comprend: **24** piliers aimantés de **6** couleurs, **4** de chaque couleur, deux barres magnétiques, **4** disques transparents, un dé à **6** faces, de couleurs différentes.

Le but du jeu : Monter et démonter les piliers de la tour, étage après étage, jusqu'au sommet - aller et retour - sans la faire s'écrouler.

Préparation du jeu: Poser en cercle, debout sur la table, 6 piliers sur lesquels on dépose un disque transparent ; par-dessus ce dernier, on place 6 autres piliers et, sur ceux-ci, on placera un second disque transparent. Ainsi de suite, jusqu'à ce que l'on obtienne une tour de 4 étages.

Déroulement du jeu: Chacun des joueurs jette, à son tour, le dé et retire, à l'aide de la « barre magnétique », un pilier de l'un des étages - selon la couleur que montre le dé - et le dépose sur le sommet de la tour. La barre doit être accolée au corps du pilier. Le joueur suivant sort, lui aussi, un pilier et le dépose sur le sommet. On continue, ainsi, à grimper vers le haut et on réussit à faire passer au sommet pilier après pilier, jusqu'à ce qu'il ne reste que 3 piliers par étage et que sur le sommet il y en ait 12.

A ce stade, la tour est parfaitement construite. On va, à présent, faire redescendre les 12 piliers qui se trouvent au sommet de la tour. Celui dont c'est le tour jette le dé et, à l'aide de la barre magnétique, enlève du sommet un pilier quelconque et l'introduit à l'étage où il y a un pilier de la même couleur que celle exhibée par le dé.

Celui qui fait tomber la tour a perdu.