

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# LA TREMBLOTE (Ravensburger)

Jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs de 7 ans et +.

## **Contenu**

1 plateau noir + tige  
12 rondelles (6 couleurs différentes)  
1 dé (bleu rouge jaune vert violet blanc)  
5 jetons  
1 règle de jeu

## **Préparation du jeu**

Emboîter la tige sous le plateau noir.  
Poser les 12 rondelles au milieu de la table.

But du jeu : Empiler les 12 rondelles sur le plateau, sans le faire tomber.  
Une partie se joue en 5 manches. Lorsque le plateau s'écroule, la manche est terminée et le joueur qui l'a fait s'écrouler reçoit un jeton « sanction ». Celui qui a le moins de jetons après les 5 manches est le gagnant de la partie. S'il y a des ex-aequo, on rejoue une manche.

## **Déroulement du jeu**

Le plus jeune commence puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. D'une main, il tient le plateau au bas de la tige, de l'autre main il lance le dé. Il pose une rondelle de même couleur sur le plateau. Puis il passe l'ensemble à son voisin qui, lui aussi, lance le dé et pose une rondelle sur celle déjà posée... et ainsi de suite.  
Lorsqu'une couleur indiquée par le dé n'est plus disponible, on passe son tour.

## **Fin du jeu**

Une manche est terminée quand tout s'écroule. Celui qui a causé l'effondrement reçoit un jeton. Si cela arrive au moment de passer le plateau d'un joueur à l'autre, les 2 joueurs reçoivent un jeton.  
Le gagnant est celui qui a le moins de jetons après les 5 manches.

## **Variante**

Lorsqu'une couleur indiquée par le dé n'est plus disponible, on peut retirer la dernière rondelle posée et la remettre parmi les autres, avant de passer son tour au joueur suivant.