

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Il était une fois
dans l'ouest de l'Afrique.....

TRIBAL-ZONE

REGLES DU JEU

C'est quoi?
C'est pour qui?
Comment jouer?

PRESENTATION DU JEU

48 cartes de jeu : composées de 9 symboles sur un fond jaune/orange/rouge, exemple A

6 jokers : composées de 9 symboles en noir et blanc sur un fond jaune/orange/rouge, exemple B

2 cartes maudites : composées de 8 symboles blancs sur un fond noir et jaune, avec un logo au centre, exemple C

NOMBRE DE JOUEURS

2* (ou même en solitaire) à partir de 6 ans.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de gagner le maximum de points possible en créant des lignes de 3 cases de couleur et/ou de 3 symboles identiques. Les lignes de 3 cases peuvent être horizontales, verticales ou diagonales et peuvent traverser d'une carte à l'autre.

LES POINTS

3 cases de couleur identique = 1 point

3 cases de symbole identique = 3 points

Le joker = 6 points (en main) PLUS les lignes créées en le posant sur la table.

La maudite = 0 points

Dans le cas où le joueur réussit à créer une ligne de PLUS de 3 couleurs ou symboles, il ne gagne pas davantage de points qu'avec une ligne de 3 cases.

PEROLEMENT DU JEU

Commencer par prendre un crayon et une feuille de papier pour noter les scores. Ensuite, poser les cartes sur la table dans une pile, faces cachées. La première carte est retournée et posée face visible sur la table. Le joueur le plus âgé commence. (Pour changer!) Il prend une carte en haut de la pile et il la retourne, face visible sur la table, contre la carte déjà en place, avec au moins un bord qui touche l'autre carte pour aligner les cases d'une façon à créer un maximum de lignes de 3, par les couleurs et les symboles.

Les cartes ne doivent pas être en décalage, mais avec les bords alignés pour former une grille sans «trous». Voir ci-dessous.

Utilisant le système de points ci-dessus, le joueur calcule son score et le note sur un papier. Le joueur suivant pioche dans la pile et pose sa carte à l'endroit qui lui rapporte un maximum de points. Et ainsi de suite.

Chaque carte a été conçue pour pouvoir créer une ligne de 3 couleurs au minimum (1 point). Quand il n'y a plus de cartes dans la pile, le joueur avec le score le plus élevé est le gagnant.



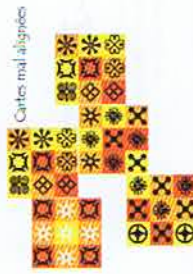
A



B



C



Cartes mal alignées



Cartes bien alignées

COMMENT GAGNER DES POINTS

Les cartes JOKER

Quand un joueur tire une carte JOKER, il marque immédiatement 6 points. Ensuite il la pose comme une carte normale SANS FORCÉMENT créer d'autres lignes de 3. Seuls les symboles noirs peuvent être utilisés pour créer d'autres lignes gagnantes. En revanche, toutes les cases couleurs peuvent créer des lignes gagnantes.

Les cartes MAUDITES

Quand un joueur tire une carte MAUDITE... pas de chance! Cette carte doit être posée comme les autres, mais ne lui rapporte aucun point. Aucun joueur ne peut utiliser les symboles ou les couleurs d'une carte maudite pour gagner des points.

Voir ci-joint

TRIAL-ZONE

Edition et façonnage : PAPETERIE LYONNAISE
45 Allée du Miens, 69100, Villeurbanne
www.papeterielyonnaise.com

Création : Judy LUCIANI

3 couleurs = 1 point

ATTENTION!

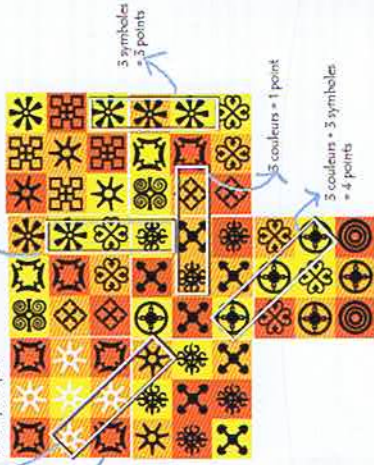
les symboles blancs du joker ne comptent pas !

Le JOKER
= 6 points

3 symboles
= 3 points

3 couleurs = 1 point

3 couleurs + 3 symboles
= 4 points



LA PETITE HISTOIRE.....

Le peuple Assante (ou Aschanti) a créé un langage de symboles autour de leur vie quotidienne. Une langage simple et beau, avec un message universel dans chacune de ses images.

Ce groupe ethnique est issu des tribus Akan (Ghana) et Gyaman (Côte d'Ivoire) de l'Afrique de l'Ouest.

A l'origine, les symboles étaient imprimés sur tissu à l'aide de tampons faits de calabash, et l'encre venait de l'écorce et des racines des arbres. Ces tissus étaient portés uniquement par la royauté à l'occasion des cérémonies ou rites religieux (notamment les funérailles d'ou vient le mot Adinkra : adieu). Aujourd'hui ces symboles sont utilisés dans un but beaucoup plus joyeux, la décoration et la communication sur tous supports, grâce à la simplicité et la beauté des motifs.

Heureusement pour nous, l'impression et la reproduction de ces symboles est plus simple en Europe en 2008, mais les messages restent intacts.

Lequel préférez-vous?!