

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





2 à 6 joueurs - dès 4 ans - durée d'une partie: 10 minutes

CONTENU

48 tuiles « Fruit » imprimées recto verso.

PRINCIPE DU JEU

Les joueurs ont devant eux des tuiles imprimées sur les deux faces, représentant des moitiés de fruits. Il existe au total 16 fruits différents et chacun est représenté six fois dans le jeu. Votre but est de ramasser un maximum de tuiles en empilant rapidement des fruits identiques. Tout le monde joue en même temps, il faut donc être vif et précis pour réaliser la plus haute pile sans se tromper !

BUT DU JEU

Collecter le plus de tuiles possible.

MISE EN PLACE

Les tuiles sont étalées au centre de la table (Fig. 1).

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Au « Top départ! », chaque joueur prend au hasard une tuile sur la table et en regarde les deux faces. Simultanément, chacun cherche alors sur la table une tuile dont l'un des fruits est identique à un de ceux représentés sur la tuile qu'il a en main, se saisit de cette nouvelle tuile et l'empile sur la première de manière à ce que les fruits identiques soient face à face.

Fig. 2 : connexion Fruit à Fruit.

Un joueur muni d'une pile de tuiles (2 ou plus) cherche alors sur la table une tuile dont l'un des fruits correspond soit au fruit du dessus, soit au fruit du dessous de sa pile de tuiles. Les tuiles attrapées s'empilent toujours de manière à ce que les fruits identiques soient face à face. (Fig.3)

Important : les joueurs peuvent à tout moment retourner les tuiles de la table pour dévoiler un autre fruit.

FIN DE LA PARTIE

Dès que toutes les tuiles ont été attrapées ou que plus aucune ne correspond aux piles des joueurs, la partie prend fin. On vérifie en premier la plus haute pile de tuiles : il s'agit de s'assurer que tous les fruits qui se font face dans la pile sont identiques. Si le joueur n'a pas commis d'erreur, il remporte la partie. Sinon, on vérifie la seconde plus haute pile : si elle ne comporte pas d'erreur, le joueur gagne sinon on vérifie les piles suivantes jusqu'à trouver un gagnant (Fig.4).

Si deux joueurs ou plus sont vainqueurs avec la même hauteur de pile, c'est l'occasion de refaire une partie !