

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)



# Le jeu du POUSSIMAGE

Le but du jeu est d'arriver à pousser le plus d'images en un tour.

2 à 6 joueurs.

A partir de 5 ans.

Contenu : un plateau de jeu avec 6 images coulissantes.

2 dés tricolores.

6 pions et un tableau totalisateur.

## Règle du jeu :

Les 6 images sont placées vers le bas des dessins, de façon à dégager la partie haute avec les ronds de couleurs.

Chaque joueur choisit un pion et le place dans le bas du tableau totalisateur. On joue à tour de rôle.

A chaque tour, le joueur jette les deux dés ensemble et pousse vers le haut l'image désignée par les deux couleurs montrées par les dés. Puis il jette à nouveau soit les deux dés à la fois, soit un seul dé en laissant l'autre en place. Si les couleurs montrées par les dés correspondent à une image qui n'a pas été déplacée, le joueur la pousse.

Le joueur continue à jouer en jetant un ou deux dés à chaque fois jusqu'au moment où les deux couleurs montrées par les dés ne correspondent plus à une image disponible.

Alors le joueur compte combien il a pu pousser d'images pendant son tour, et place son pion dans la colonne correspondante du tableau totalisateur.

Les images sont redescendues vers le bas, et c'est le tour du joueur suivant.

Le vainqueur est celui qui a poussé le plus d'images en un tour.

Licence Gilbert LÉVY

