

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)

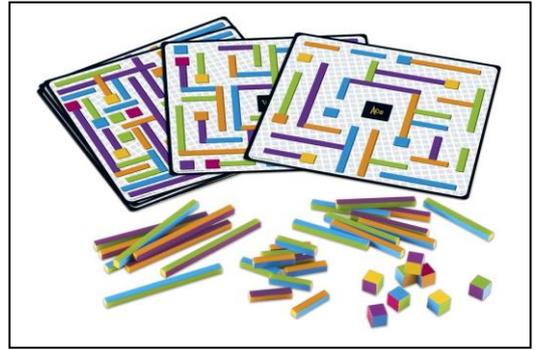
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

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



# iTtrax



## Contenu :

8 cubes multicolores (2 par joueur)  
36 bâtonnets multicolores (9 par joueur)  
25 cartes réversibles

## Idée du jeu :

Repérer sur la carte le chemin qui relie deux carrés et être le premier à le reproduire sur la table avec les cubes et les bâtonnets.

## Niveaux :

**Ace:** débutant

**Whiz:** intermédiaire

**Brainiac:** avancé

## Mise en place :

1. Donner 2 cubes et 9 bâtonnets (3 de chaque longueur) à chaque joueur.
2. Trier les cartes par niveau: Ace, Whiz et Brainiac
3. Décider avec quel niveau jouer et mettre la pile de cartes correspondantes au milieu de la table.

## Déroulement du jeu :

1. Les joueurs observent la première carte de la pile et cherchent le chemin qui relie deux carrés.
2. Chaque joueur utilise ses cubes et ses bâtonnets pour reproduire le chemin devant lui. Il faut utiliser les mêmes longueurs et couleurs que sur la carte-modèle. Sur certains modèles des pièces supplémentaires se greffent sur le chemin, il n'est pas utile de les reproduire.
3. Le premier joueur qui a fini son chemin annonce « iTtrax » et le tour s'arrête. Tous les joueurs laissent leurs pièces en place pour le cas où le premier joueur se serait trompé.
4. On vérifie que le chemin du premier joueur est correct. Tous les bâtonnets doivent avoir la même longueur que le modèle. En cas de doute, on vérifie en mettant les bâtonnets sur la carte.
5. Si le joueur a bien construit le même chemin, il gagne la carte. Si le joueur s'est trompé, il ne joue plus sur ce tour. Les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que quelqu'un ait construit le bon chemin.
6. S'il y a seulement deux joueurs et que l'un d'entre eux se trompe, l'autre gagne la carte.

## Objectif :

Le gagnant est premier joueur à avoir rassemblé sept cartes!