

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 ★★☆☆ modulaire 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

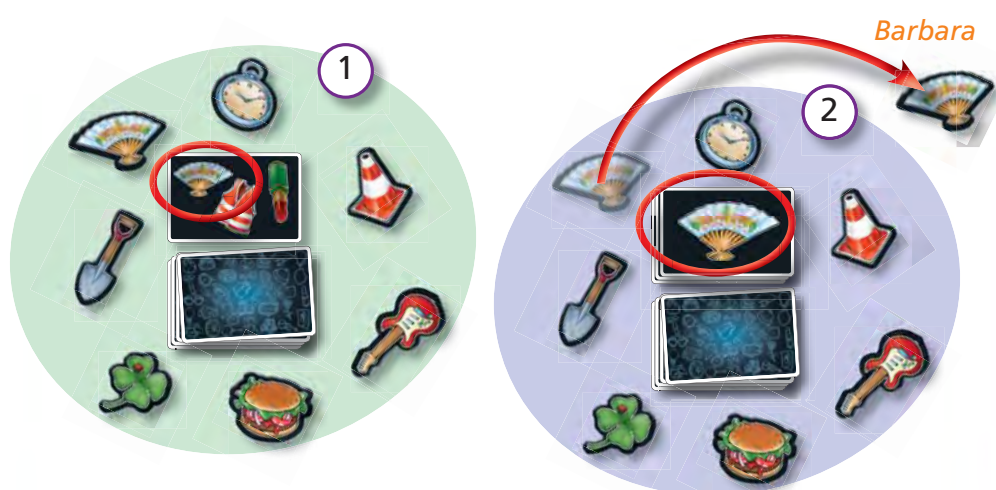
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



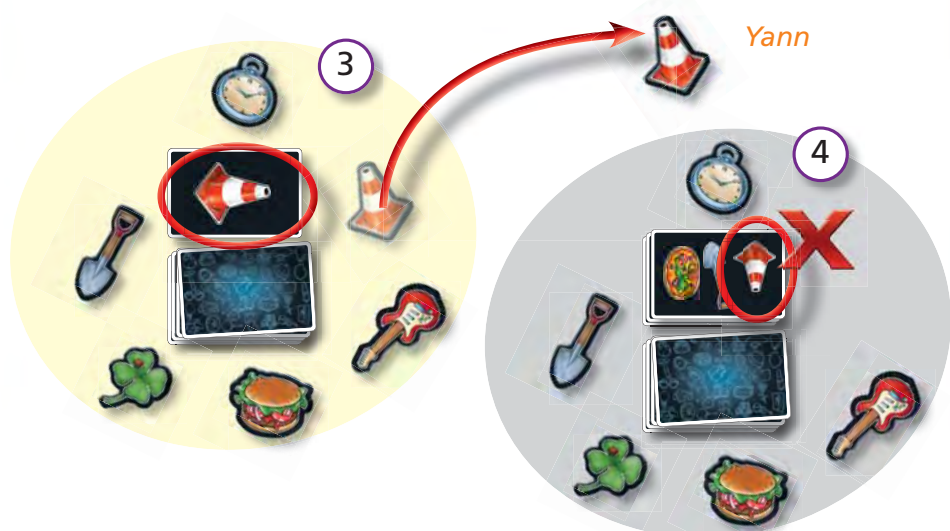
Attraper des objets : chaque objet apparaît exactement deux fois dans la pile de cartes. Dès qu'un objet apparaît pour la seconde fois lors d'une même manche, il faut être le premier à attraper l'objet correspondant au centre de la table. Le joueur qui a attrapé l'objet en premier le place devant lui, face visible. Il est possible d'attraper un objet à n'importe quel moment, même s'il n'apparaît pas sur la carte qui vient d'être retournée.



Barbara, Sarah et Yann, retournent des cartes tour à tour. Lorsque l'éventail apparaît pour la deuxième fois, Barbara réagit la première et attrape l'objet Éventail au centre de la table. Elle le place devant elle.

Attention : une fois qu'un objet est attrapé il est interdit de le remettre en jeu.

Erreur : il faut garder un oeil sur les objets que les autres joueurs ont devant eux. Si une carte est retournée et qu'apparaît un objet qu'un joueur a devant lui, c'est que ce joueur s'est trompé : il a attrapé un objet qui n'avait été révélé qu'une fois. Le joueur qui s'est trompé est éliminé de la manche : il ne peut plus attraper d'objet et ne marquera pas de points pour cette manche. Les objets qu'il a récupérés restent devant lui afin que personne ne puisse les attraper.



Les joueurs continuent à retourner les cartes et Yann attrape le plot de signalisation. Plus tard dans le jeu une carte est retournée sur laquelle apparaît à nouveau le plot de signalisation. Sarah fait donc remarquer à Yann qu'il s'est trompé. Il est éliminé de la manche.

Marquer des points : une fois que la dernière carte de la pile est retournée et que plus personne ne souhaite prendre d'objet, la manche prend fin. Les trois cartes mises de côté en début de manche sont retournées faces visible et on vérifie que personne n'a attrapé d'objet qui y apparaît. Dans ce cas ce joueur serait éliminé. Tous les joueurs encore en jeu marquent 1 point par objet collecté.

Nouvelle manche : avant chaque nouvelle manche, reprendre la mise en place expliquée en début de règle. Tous les joueurs participent à nouveau, même ceux qui ont été éliminés lors de la manche précédente. Les joueurs jouent 3 manches au total.

Fin de partie

Après trois manches, le joueur qui totalise le plus de points gagne.

Auteur : Heinz Meister / **Illustrations :** Jan Saße (Matériel) & Jonathan Aucomte (Boîte)



Adaptation et
distribution française :



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver.