

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



Entrez dans l'univers de

DéfiZen®

La quête de l'équilibre

Un jeu de société éthique et éducatif, idéal pour s'amuser en famille ou entre amis...

Basé sur la coopération entre les joueurs & la découverte des lois de l'équilibre (centre de gravité et porte-à-faux)

Avant de commencer :

Et si pour une fois le but du jeu n'était pas d'écraser l'adversaire mais de s'unir pour édifier ensemble la tour la plus haute en défiant les lois de l'équilibre...

Se joue de 1 à 4 joueurs (raisonnablement), mais DéfiZen étant composé de 20 pièces, il est permis d'imaginer une partie à 20 joueurs.

Toutes les pièces ont été disposées sur une aire de jeu que l'on a choisie pour ses qualités de planéité et stabilité (de préférence, ...mais c'est vous qui voyez!).

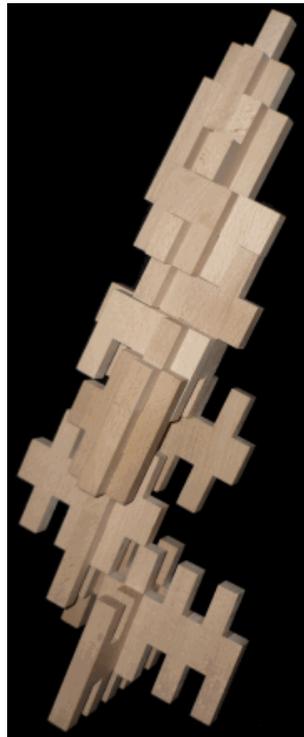
Un architecte et un maître bâtisseur se désignent, le reste des joueurs forment l'équipe des bâtisseurs.

Déroulement de la partie :

Le maître bâtisseur choisit la 1^{ère} pièce. Là s'arrête son rôle spécifique mais primordial puisqu'il pose la première pierre de l'édifice. Le second joueur est l'architecte. Son rôle est déterminant puisqu'il va sélectionner la 2^{ème} pièce et l'assembler à la précédente, définissant ainsi les paramètres de la partie en cours. Il décide du mode de construction (vertical / diagonal / plan ou libre) et de la stabilité qu'il souhaite accorder à la base de l'édifice (ce qui lui permet de s'adapter, notamment aux joueurs les plus jeunes).

L'architecte a donné ses consignes, il est le garant du respect des règles et de la bonne conduite du chantier... la partie peut commencer !

Chaque joueur, à tour de rôle, va maintenant sélectionner visuellement la pièce qui lui semble le mieux correspondre à la situation, s'en saisir et l'insérer dans la construction. Toute pièce saisie devra impérativement être jouée (d'où la nécessité, comme dans la vie, de réfléchir... avant d'agir !).



Toutefois, le jeu n'étant pas basé sur la compétition, le joueur pourra procéder par essai/erreur : il maintient l'édifice pendant l'opération d'imbrication et le relâche légèrement pour s'assurer de sa stabilité. Si l'équilibre

est rompu, il est autorisé à renouveler l'opération et à déplacer sa pièce. Lorsqu'il estime avoir atteint cet équilibre, il lâche la construction et passe la main.

Pour que le coup soit réputé valide, il doit répondre à trois conditions :

- Maintenir l'équilibre et la cohésion de l'ensemble (pièces parfaitement encastrées avec au minimum 4 faces de contact),
- Arriver, au minimum à la même hauteur que la plus haute pièce de l'édifice,
- Ne bloquer en aucun cas le joueur suivant.

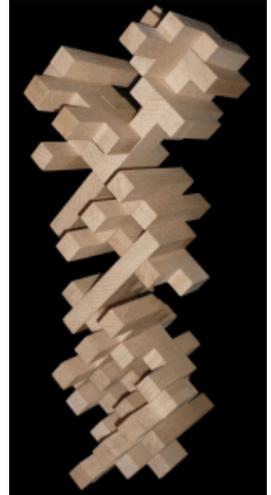
Dans le cas où la pièce sélectionnée ne permet pas de répondre aux conditions précitées, le joueur passe son tour jusqu'à ce qu'il soit en mesure de placer sa pièce dans le jeu.

Astuce du concepteur

Il est recommandé de se débarrasser rapidement des petites pièces à chaque fois qu'une double ouverture se présente afin d'éviter de bloquer le jeu et de ne plus pouvoir les placer en fin de partie.

Fin de partie :

La partie est terminée et gagnée lorsque toutes les pièces ont été utilisées dans les règles de l'art.



Pour ceux qui le souhaitent, et à des fins purement pédagogiques :

Tous les joueurs, quel que soit leur statut, ayant pris part à cette œuvre commune se voient crédités de 10 points.

L'architecte ayant engagé sa responsabilité, le contrat mené à terme lui permet de bénéficier d'un bonus de 30 points, majoré de 10 points s'il a choisi en début de partie d'augmenter les risques en diminuant la base.

En cas d'échec, seul le joueur responsable de l'effondrement de l'édifice se voit pénalisé de 50 points. Mais dans la vie comme dans le jeu, il est nécessaire d'apprendre à assumer les conséquences de ses choix et de ses actes : l'architecte, en homme responsable, prend à sa charge une pénalité de 25 points.

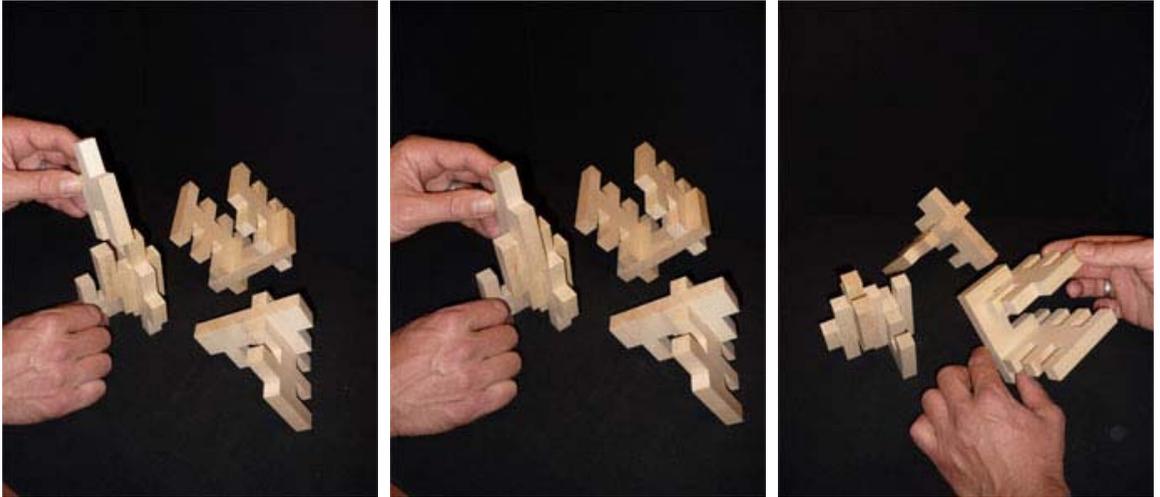
Note de l'auteur à l'attention des puristes :

Les amateurs avertis de jeux coopératifs ignoreront la carotte et le bâton car leur plaisir est ailleurs. Mais ils ne sont pas légion ! Alors, ce jeu et ses règles sont un premier pas pour ouvrir leur univers au reste du monde !...

Variantes :

Si vous disposez de deux exemplaires de DEFIZEN ou plus, vous pouvez, au choix :

- Augmenter la hauteur de l'édifice en mélangeant les jeux,
- Ou constituer autant d'équipes égales en nombre que de jeux disponibles et constater le nombre infini de résultats potentiels comme l'infinie variété d'interactions entre les membres de chacune des équipes.



Tous les éléments du site sont protégés par le droit d'auteur, de marque. Aucun des documents provenant du site DefiZen ne peut-être réutilisé à des fins différentes que la simple consultation par un navigateur Web, sans autorisation préalable. - Copyright DefiZ SAS 2009 - Dernière mise à jour du site: 12/2009 - Bravo pour votre curiosité