

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**

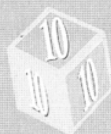
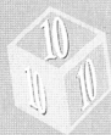
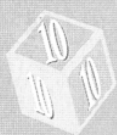
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





6 dés portant les chiffres 5 à 10 ; 4 dés portant les chiffres 1 à 4, W, W



10 PHASES POUR GAGNER !

Un jeu subtil et plein d'astuce ! Au fur et à mesure des 10 phases (= combinaisons de certains chiffres ou couleurs), la difficulté grandit et le suspense aussi. Les joueurs ont trois essais pour réaliser chaque phase, et s'ils n'y parviennent pas, ils doivent tenter leur chance au prochain tour - jusqu'à ce que cela marche !

Le gagnant est celui qui a réalisé les 10 phases et obtenu le total le plus élevé de points.

CONTENU

10 dés,
1 bloc,
1 crayon

RÈGLE DU JEU

Les **10 dés** se composent de deux groupes : 6 dés portant les chiffres 5 à 10, 4 dés portant les chiffres 1 à 4 ainsi que deux fois le symbole « W » (« Wild Card » = joker). Les couleurs des faces (bleu, rouge, orange et vert) sont différentes selon les dés.

Les jokers peuvent être utilisés pour chacun des dix chiffres. Pour réaliser une combinaison, il n'existe aucune limite du nombre des jokers utilisés. Ainsi, un carré ou une suite de 4 chiffres peuvent se composer de 4 « W ». Remarque : les jokers ne donnent droit à aucun point. C'est pourquoi il vaut mieux essayer, en jetant les dés, de les remplacer par les chiffres appropriés, pour s'assurer ainsi les points correspondants.

Le bloc comprend les 10 phases différentes que les joueurs doivent réaliser dans l'ordre indiqué.

Ces 10 phases se divisent en 3 catégories différentes :

1. Mêmes chiffres :

Ce sont des combinaisons où tous les chiffres sont identiques. Les couleurs ne jouent alors aucun rôle. Si, pour une phase, il faut réaliser deux combinaisons de ce genre, on peut le faire aussi avec un même chiffre.

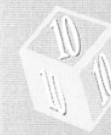
Exemple : la phase 1 exige deux brelans (3 faces identiques). Les dés obtenus 8 - 8 - 8 / 8 - 8 - W correspondent à ce critère.

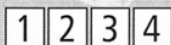
F

« W » = joker,
peut être utilisé
pour n'importe quel
chiffre



Combinaisons de
chiffres identiques

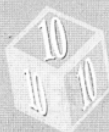




Suites : 4 chiffres
ou plus se suivant
directement



Couleur : 7 dés de
même couleur



Un meneur de jeu
note tous les résultats



2. Suites :

Une suite se compose de quatre chiffres ou plus qui se suivent directement. Là aussi, les couleurs n'ont aucune importance.

Exemple : la phase 4 exige une suite de sept chiffres. Cela peut être par exemple 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - 1 ou encore 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4, mais aussi une autre suite entre ces chiffres-là.

3. Même couleur :

Pour la phase 8, il faut obtenir 7 dés (portant n'importe quel chiffre) de même couleur. Les jokers ne peuvent pas être utilisés pour remplacer une couleur. Les chiffres inscrits entre parenthèses sur le bloc indiquent le nombre maximal de points qu'on peut obtenir pour chaque phase.

On désigne un meneur de jeu. Celui-ci reçoit le bloc ainsi que le crayon et inscrit les points obtenus par chacun des joueurs – en commençant par lui-même et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le nombre de joueurs est supérieur à 4, il aligne deux feuilles du bloc l'une à côté de l'autre, de façon à disposer de colonnes suffisantes pour un nombre maximal de 8 joueurs. Pendant la durée du jeu, il inscrit les points obtenus par les joueurs dans les colonnes correspondantes. A partir de la deuxième phase, on devrait – pour garder une bonne vue d'ensemble – additionner au fur et à mesure le total des points obtenus par les différents joueurs.

DÉROULEMENT DU JEU

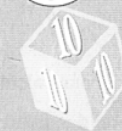
Le meneur de jeu **commence**. Puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour peut lancer les dés trois fois au maximum pour réaliser la combinaison correspondant à la phase qu'il doit réaliser. Il commence par lancer les dix dés. Il peut décider de garder certains dés, qu'il met visiblement de côté, et ramasser les autres dés pour les lancer une deuxième fois, et même une troisième fois, en utilisant, s'il le désire, les dés mis de côté la première fois. Ensuite, on inscrit les points obtenus - si c'est le cas - et c'est au tour du joueur suivant.

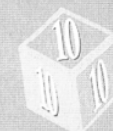
Les dix phases doivent être réalisées dans l'ordre indiqué sur le bloc de marque, du haut vers le bas. Chaque fois qu'un joueur réalise la phase dans laquelle il se trouve, il fait inscrire le total des points obtenus et pourra passer à la prochaine phase au tour suivant. Si un joueur ne réalise pas la phase, il n'obtient pas de points et devra lors du prochain tour essayer une nouvelle fois de réaliser cette phase.

Si un joueur réalise une phase, mais que le total des points obtenus lui paraît trop médiocre (en fonction surtout du bonus pour 5 phases, voir plus bas), il peut renoncer à inscrire les points obtenus. Dans ce cas, il devra naturellement refaire cette phase au prochain tour.

F

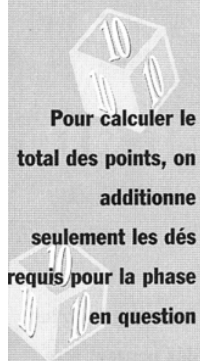


A chaque tour, les
dés peuvent être
lancés trois fois au
maximum



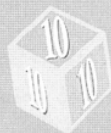
Les dix phases
doivent être
réalisées dans
l'ordre indiqué



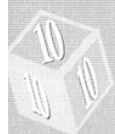
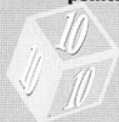


Pour calculer le total des points, on additionne seulement les dés requis pour la phase en question

« W » = 0 point



« Bonus pour 5 phases » si on totalise plus de 220 points



Le total des points obtenus lors d'une phase se calcule de la manière suivante : tous les dés requis pour la phase en question - et uniquement ceux-là - sont additionnés en fonction de leur valeur et inscrits dans la case correspondante du joueur. Les jokers (« W ») comptent pour zéro point.

Exemple : lors de la troisième phase, un joueur a lancé la combinaison suivante : 9 - 9 - 9 - 9 - 5 - 4 - W - 2 - 9 - W. Il a ainsi réalisé cette phase et obtient $9 + 9 + 9 + 9 + 5 + 4 + 2 = 47$ points. Le cinquième 9 ne donne droit à aucun point, car il est superflu pour le carré. De même, le joker utilisé à la place du 3 ne donne droit à aucun point.

Phase 5

Le bonus pour 5 phases, de 40 points, est attribué à chaque joueur totalisant au moins 221 points après avoir terminé la 5e phase.

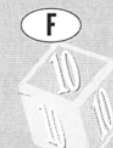
Si un joueur n'atteint pas le total requis, il n'obtient pas de bonus et on inscrit un zéro dans la case correspondante.

Phase 10

Le premier qui termine les 10 phases du jeu obtient ce **bonus pour 10 phases**, de 40 points également. Si les joueurs suivants (durant le même tour !) y arrivent aussi, ils obtiennent également le bonus. Mais seulement s'ils se trouvent déjà dans la 10e phase.

Le jeu se termine quand le premier joueur a terminé les 10 phases. Maintenant, chacun des autres joueurs peut encore essayer de réaliser les phases restantes pour terminer les dix phases. Mais s'il ne parvient pas à réaliser la phase requise, le jeu se termine pour lui et il obtient les points totalisés jusque là.

Exemple : les joueurs A – E jouent. Le joueur A commence et réalise la 9e phase. C'est alors le tour du joueur B qui réalise la 10e phase. Il obtient le bonus pour 10 phases et le jeu se termine. C doit maintenant essayer de réaliser les phases restantes directement les unes après les autres. Il se trouve dans la phase 8 et lance les dés trois fois. Il réalise cette phase et passe à la 9e phase, qu'il réalise également. Il passe à la 10e phase qu'il réalise. Cependant, il n'obtient pas le bonus pour 10 phases, car il se trouvait au début du tour seulement dans la phase 8. C'est ensuite le tour du joueur D qui, en essayant de réaliser la 7e phase, n'a pas de chance. Il ne peut



« Bonus pour 10 phases » attribué à tous les joueurs qui terminent la 10e phase durant un même tour

Le jeu se termine quand le premier joueur a terminé les 10 phases

Tous les autres joueurs essaient maintenant de réaliser leurs phases restantes « en continu »





**Le gagnant est celui
qui a réalisé les 10
phases et totalise le
plus grand nombre
de points**



**Le but du jeu est
alors d'améliorer
son propre score**



donc plus jouer. Quant au joueur E, il doit encore réaliser la 10e phase. Il y parvient et reçoit donc le bonus pour 10 phases. Pour finir, c'est au tour du joueur A, qui doit réaliser la 10e phase. Il y arrive, mais il n'obtient pas le bonus pour 10 phases, car il se trouve déjà au tour suivant.

Le gagnant est celui qui a réalisé les 10 phases et - au cas où plusieurs joueurs y parviennent - totalise le plus grand nombre de points. Si plusieurs joueurs sont à égalité, le gagnant est le joueur ayant obtenu le résultat individuel le plus élevé.

JOUER SEUL

Le défi reste intéressant, même si on joue seul. On essaie alors d'améliorer son propre score. Toutes les règles énumérées précédemment sont les mêmes, mais à chaque essai infructueux, on retire 5 points. On obtient le bonus pour 10 phases seulement si l'on réussit du premier coup la 10e phase.

Phase 	Name/Nome Nom/Naam	Name/Nome Nom/Naam	Name/Nome Nom/Naam	Name/Nome Nom/Naam
★★★★★★ (60)				
★★★★1234 (57)				
=				
★★★★★1234 (59)				
=				
1234567 (49)				
=				
12345678 (52)				
=				
Phase 5 				
=				
123456789 (54)				
=				
★★★★★ (60)				
=				
■■■■■■■■ (56)				
=				
★★★★★☆☆ (60)				
=				
★★★★★☆☆☆ (62)				
Phase 10 				
=				

Phase 	Name/Nome Nom/Naam	Name/Nome Nom/Naam	Name/Nome Nom/Naam	Name/Nome Nom/Naam
★★★★★★ (60)				
★★★★1234 (57)				
=				
★★★★★1234 (59)				
=				
1234567 (49)				
=				
12345678 (52)				
=				
Phase 5 				
=				
123456789 (54)				
=				
★★★★★ (60)				
=				
■■■■■■■■ (56)				
=				
★★★★★☆☆ (60)				
=				
★★★★★☆☆☆ (62)				
Phase 10 				
=				