

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

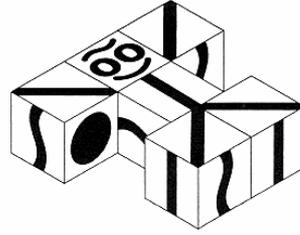
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Les dés à dessiner



REGLES DU JEU

AGE : DE 6 À 99 ANS – 2 À 6 JOUEURS

CONTENU: 6 dés, 72 cartes, 1 gobelet, règle du jeu.

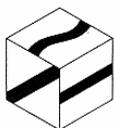
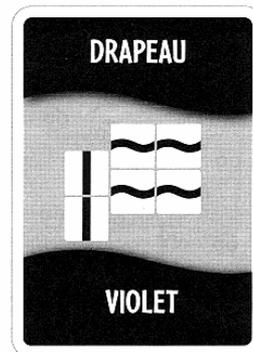
BUT DU JEU: Etre le premier joueur à collectionner 6 cartes de couleurs différentes. Une verte, une rouge, une bleue, une orange, une violette et une jaune.

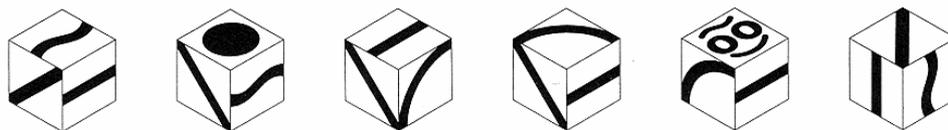
DEMARRAGE: Désignez un joueur pour distribuer les cartes. Sur chacune des cartes figure un dessin différent. Pour commencer, le donneur pose les cartes côté face et en sélectionne 6, une de chaque couleur (une verte, une rouge, une bleue, une orange, une violette et une jaune). Il les pose, côté face, les unes à côté des autres au milieu de l'aire de jeu.

Ce sera la "galerie". Il mélange ensuite les cartes restantes, les retourne et les pose en pile à proximité de la "galerie", ce sera la pioche.

Nous vous conseillons de lire attentivement la règle du jeu avant de commencer le jeu.

COMMENT JOUER: Le premier joueur prend une carte dans la pioche et la pose, côté face, près des cartes de la galerie. Il jette alors les 6 dés en même temps. (A chaque tour, les joueurs doivent piocher une carte et la poser dans la "galerie" avant de jeter les dés. Si un joueur jette les dés avant de piocher une carte, son tour est perdu). Une fois les dés jetés, le joueur essaye de composer, à partir des images obtenues aux dés, le dessin de l'une des cartes de la "galerie". (Le "tiret" ne doit pas être utilisé comme pièce d'angle). Si les images ne permettent pas de constituer un dessin complet, le joueur peut jeter les dés encore deux fois (on peut jeter les dés 3 fois pendant un même tour). Si après avoir jeté les dés une, deux ou trois fois, le joueur réussit à recréer le dessin de l'une des cartes de la "galerie", il conserve la carte et la place devant lui pour constituer sa propre collection. Les joueurs ne doivent piocher qu'une seule carte par tour. Quand un joueur n'arrive pas à créer une image après avoir jeté les dés trois fois, son tour est perdu. Le jeu continue ainsi avec le prochain joueur. A aucun moment du jeu, les joueurs ne doivent posséder plus d'une carte de la même couleur en même temps dans leur collection.





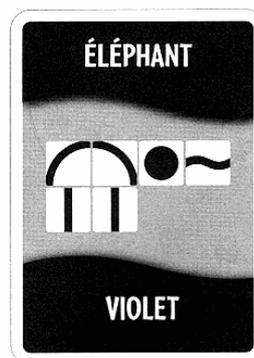
COMMENT PRENDRE LA CARTE D'UN ADVERSAIRE: A n'importe quel moment un joueur peut décider de prendre une carte à l'un de ses adversaires. (Rappelez-vous que vous ne pouvez posséder qu'une seule carte de chaque couleur dans votre collection). Quand arrive son tour, le joueur doit désigner, AVANT de jeter les dés, la carte qu'il souhaite prendre à l'un de ses adversaires. Le joueur pioche une carte, la pose dans la "galerie" et jette les dés. Une fois les dés jetés, le joueur doit obligatoirement prendre la carte qu'il avait désignée. Si, après avoir jeté les dés trois fois, il n'arrive pas à constituer le dessin complet de la carte désignée, il perd son tour.



CARTE CHANCE: Cette carte permet de jeter les dés 4 fois, au lieu de 3. Quand un joueur pioche cette carte, il doit la poser, bien en vue, devant lui puis prendre une deuxième carte pour la "galerie" avant de jeter les dés. La carte CHANCE ne peut être utilisée qu'une seule fois par un même joueur et à n'importe quel moment du jeu.

CARTE BLOCAGE: Le but de cette carte est de faire perdre un tour à l'un de ses adversaires. Quand un joueur pioche cette carte, il doit la poser, bien en vue, devant lui puis prendre une deuxième carte pour la "galerie" avant de jeter les dés. Cette carte ne peut être utilisée qu'une seule fois par un même joueur, à n'importe quel moment du jeu. Le joueur doit toujours annoncer son intention de bloquer son adversaire avant que celui-ci ne commence son tour. Si un joueur pioche une carte "CHANCE" à la suite d'une carte "BLOCAGE" (ou vice-versa), il doit continuer à piocher jusqu'à obtenir une carte "galerie". Les cartes "CHANCE" et "BLOCAGE" doivent retourner dans la pioche après utilisation et ne doivent pas être utilisées pendant le même tour.

QUI GAGNE ?: Le premier joueur à obtenir 6 cartes de couleurs différents.



QUE VONT DESSINER LES DES ?

**Les dés
à dessiner**

THE
GREEN BOARD
GAME CO

