

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





Règle du jeu

♦ Il y a 31 cartes, réparties en 8 familles:

- les **Violons** (6)

- les **Altos** (4)

- les **Violoncelles** (3)

- les **Contrebasses** (2)

- l'ensemble des **Vents** (5): flûte traversière, piccolo, clarinette, basson, hautbois.

- l'ensemble des **Cuivres** (4): trompette, cor d'harmonie, trombone à coulisses, tuba.

- l'ensemble des **Percussions** (5): carillon, grosse caisse, tambours, xylophone, cymbales,

- la **Harpe** et le **Piano** (2)

♦ Il y a également 3 cartes, représentant:

- le **Chef d'orchestre**

- le **Réveil** et le **Téléphone portable**

♦ Disposez toutes les cartes, en vrac faces cachées, sur la table.

♦ A son tour, chaque joueur, en commençant par le plus jeune, tire une carte et la pose, face visible, devant lui. Il peut rejouer s'il tire un instrument d'une famille qu'il a déjà entamée (ex: un 2^e violoncelle, ou le tuba s'il a déjà la trompette).

♦ Celui qui tire le Chef d'orchestre gagne la carte de son choix, qu'il prend à l'un des joueurs. Celui qui tire le Réveil ou le Téléphone portable perd une carte, au choix et au profit du joueur qu'il aura désigné.

♦ A la fin, le joueur qui a le plus d'instruments gagne la partie et devient «Premier Violon». Il peut demander à tous les joueurs de faire quelque chose tous ensemble. A lui de décider quoi.

♦ (règle pour les plus grands) A la fin, les joueurs essayent de reformer les familles d'instruments en rassemblant leurs cartes. Celui qui obtient le plus de familles devient «Premier Violon»