

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Règlements

alpha



2 à 4 joueurs  
 Âge : 5 ans +  
 Durée : environ 15 minutes

## 1 Objectif du jeu

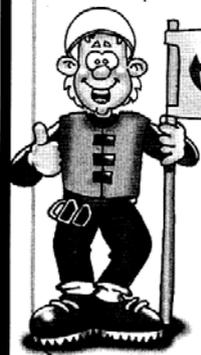
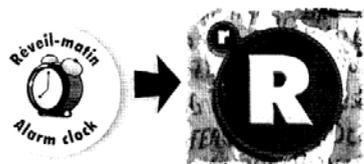
Compléter sa montagne de jeu et placer **SAM** au sommet.

## 2 Préparatifs

- A Placer tous les jetons ronds, face cachée, au milieu de la table.
- B Chaque joueur choisit une montagne de jeu et la dépose devant lui du côté **Alpha**.

## 3 Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur retourne un jeton et énonce le mot représenté par le pictogramme. Il dépose ensuite ce jeton sur la lettre de sa montagne de jeu qui correspond à la première lettre du mot. À tour rôle, les autres joueurs font de même.



Il est possible qu'un jeton retourné ne puisse être placé sur la montagne de jeu, parce que la lettre voulue n'y apparaît pas ou qu'elle est déjà occupée. Dans ce cas, le joueur remet ce jeton à l'endroit, au milieu de la table. Par la suite, chaque joueur peut choisir un jeton dont la face est cachée ou visible.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a complété sa montagne de jeu et que **SAM** s'y trouve au sommet.

## 4 Les jetons Action

- Tempête** : le joueur doit choisir un jeton de sa carte de jeu et le remettre, face visible, au milieu de la table afin que tous les joueurs puissent le voir.
- Piolets** : le joueur retourne deux jetons supplémentaires.
- Oxygène** : le joueur dépose ce jeton sur la lettre de son choix.

**Note** : chaque jeton Action ne peut être utilisé qu'une seule fois.

# Règlements

alpha



2 à 4 joueurs  
 Âge : 6 ans +  
 Durée : environ 15 minutes

## 1 Objectif du jeu

Former une pyramide de **six** jetons sur sa montagne de jeu.

## 2 Préparatifs

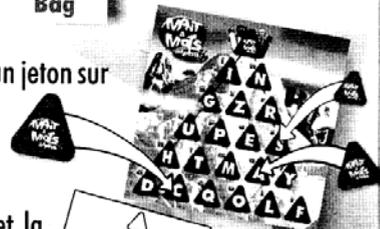
- A Placer la boîte de cartes au milieu de la table et les jetons à portée de main.
- B Chaque joueur choisit une montagne de jeu et la dépose devant lui du côté **Alpha 6**.

## 3 Déroulement du jeu

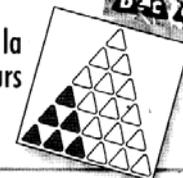
- 1 Un joueur prend une carte, énonce le mot inscrit et l'épelle.



- 2 Chacun place, sur sa montagne de jeu, un jeton sur les lettres énoncées qui s'y trouvent.



- 3 Un joueur prend une nouvelle carte et la partie continue, jusqu'à ce qu'un des joueurs ait formé une pyramide de six jetons.



## 4 Les cartes Avalanche

**Avalanche** : tous les joueurs doivent enlever les jetons placés sur les lettres à flanc de montagne à droite ou à gauche, selon le cas.



## 5 Joueurs aguerris

Chaque jeton est bilingue... Ceux qui le désirent peuvent donc jouer avec les mots anglais.

iii

PRODUCTIONS du LAMPISTE

© Productions du Lampiste Inc.