

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

**ESCALE À  
JEUX**

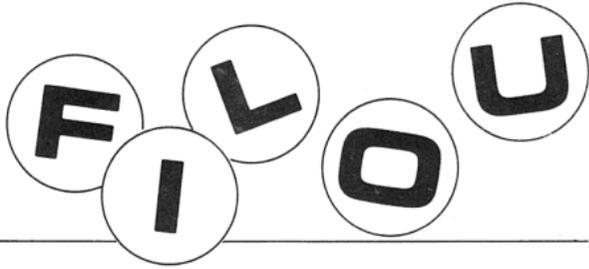
[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

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





## Un jeu réservé aux filous.

Pour 2 à 4 joueurs dès 8 ans.

Auteur: Heinz Meister

### Matériel

- 1 plan de jeu
- 12 petites cartes symboliques rondes
- 40 jetons jaunes
- 1 règle de jeu

### Idée directrice du jeu

Le principe du jeu consiste à rechercher trois symboles identiques soigneusement dissimulés et changeant sans cesse de place au cours du jeu.

Dans ce jeu, il convient de faire preuve de perspicacité en repérant une à quatre combinaisons symboliques.

La victoire revient à celui qui le premier réunit 15 jetons.

### Préparatifs

Dégager délicatement les 12 petites cartes symboliques de la planche ci-jointe. Les mélanger soigneusement et les déposer sur les cases numérotées. Le plan de jeu comptant 13 cases au total, l'une d'entre elles restera vide. Remettre à chaque participant 3 jetons jaunes comme capital de base. Déposer le reste de jetons à côté du plan de jeu pour constituer la caisse.

Les petites cartes représentent les symboles suivants:



éclair



lune



étoile

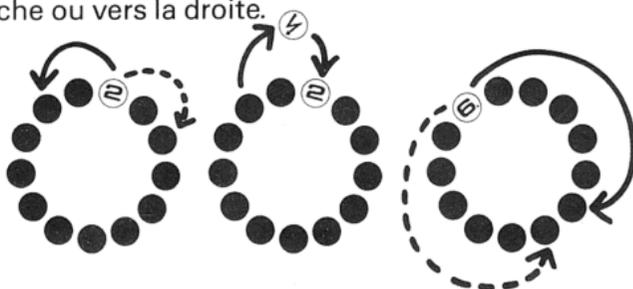


nuage

## 1<sup>re</sup> règle de jeu

Le plus âgé des joueurs ouvre la partie. Il retourne la petite carte se trouvant à un éloignement correspondant au chiffre de la case vide vers la gauche ou vers la droite.

Exemple:



Le joueur montre le symbole à tous les participants qui doivent essayer de s'en souvenir. Il dépose ensuite à l'envers la petite carte symbolique sur la case de départ. La case ainsi libérée constitue le nouveau point de départ pour le prochain joueur.

A chaque tour de jeu, le joueur peut choisir entre les deux possibilités suivantes:

1. Il retourne une petite carte symbolique et la montre aux autres participants.
2. S'il pense reconnaître trois symboles, il peut les retourner.

Dès qu'un joueur a l'impression de pouvoir retourner trois petites cartes symboliques, il annonce le symbole à haute voix et retourne les petites cartes.

S'il s'est trompé, à savoir si les trois symboles découverts ne sont pas identiques, il doit verser 1 jeton à la caisse. Il retourne à nouveau les trois petites cartes, et c'est au tour du joueur suivant – toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si un joueur découvre trois petites cartes symboliques identiques, il obtient trois jetons de la caisse en guise de récompense – ce qui marque la fin de la partie. Les joueurs mélangent à nouveau les petites cartes symboliques et recommencent une nouvelle partie.

## Fin du jeu

Le jeu prend fin dès qu'un joueur possède 15 jetons.

## 2<sup>e</sup> règle de jeu (pour les cracks)

Cette règle de jeu est identique à la première, à part que la petite carte symbolique n'est pas montrée aux autres participants. Chaque joueur ne voit en fait que ses propres symboles.