

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 (Saône-et-Loire), 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



MONTAGE

Placez le centre de façon à ce que les ouvertures soient en face de chaque parcours.

BUT DU JEU

Il s'agit de faire passer le plus de billes possible par tous les parcours dans le temps alloué. Le joueur qui fait entrer le plus de billes dans centre en ayant passé par tous les parcours, gagne la partie.

LE JEU

Pour commencer, chaque joueur choisit une couleur et une piste.

Il a six billes, cinq pour jouer et une pour marquer ses points.

Placer le sélecteur on/off dans la position off.

Tournez maintenant le minuteur et mettez-le sur la position "Start" (départ).

Mettez en marche et, tandis que le minuteur compte les secondes, essayez de placer toutes vos billes dans le trou du centre.

Dès qu'une bille est arrivée au but, prenez-en une autre et recommencez. Vous continuez jusqu'au moment où le minuteur s'arrête.

Vous remarquerez que le minuteur, en tournant, ferme et ouvre tour à tour les portes d'entrée au centre. A vous de juger le moment propice pour lancer la bille.

On peut perdre de précieuses secondes à attendre que l'entrée soit ouverte.

Si votre bille quitte la piste ou tombe dans l'allée, de part et d'autre de la piste, elle est déclarée hors-jeu et il faut qu'elle reparte à 0.

Lorsque le minuteur s'arrête, vous comptez les billes arrivées de chaque joueur. (Voir "Comment marquer"). Ensuite, vous passez à la piste suivante sur votre gauche, et vous jouez comme précédemment. N'oubliez pas de compter les points après chaque partie. Après avoir joué les quatre parties, le joueur qui a le plus de points a gagné.

COMMENT MARQUER

Après chaque partie, comptez le nombre de billes mises au centre par chaque joueur.

Le joueur qui a le plus grand nombre de billes au centre marque 3 points, le second en marque 2 et le troisième 1.

Enregistrez le nombre de points marqués, sur la carte de score, avec votre sixième bille, sur la ligne correspondant à votre couleur.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de billes au centre, ils marquent le même nombre de points.

Par exemple :

Le joueur n°1 met ses 5 billes au centre.

Il marque 3 points.

Les joueurs n°2 et 3 mettent 4 billes au centre.

Ils marquent 2 points chacun.

Le joueur n°4 met 3 billes au centre.

Il gagne 1 point.

Bill' Athlon est un jeu déchaîné.
Tous en ligne. C'est parti !

