

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



LE REQUIN VORACE



CONTENU DE LA BOITE

- la tête de requin faisant office de couvercle
- 4 "barques catapultes"
- 20 jetons
- 1 minuteur en forme de requin

REGLE DE JEU

BUT DU JEU

Envoyer les jetons de ses adversaires dans la gueule du requin.

MISE EN PLACE DU JEU

Chaque joueur prend une "barque - catapulte" et 5 jetons de la même couleur. La tête du requin est mise sur la boîte. Tous les jetons sont alors éparpillés sur la table entre le requin et les joueurs, qui se mettent tous du même côté.

DUREE DU JEU

La durée de chaque partie est déterminée par le minuteur en forme de requin, fonctionnant grâce à un mécanisme de remontage. Tant que le requin est en mouvement, les joueurs peuvent projeter les JETONS ADVERSES dans la gueule du requin vorace.

DEROULEMENT DU JEU

Dès que le minuteur est mis en marche, chaque joueur prend sa barque, la tient d'une main et essaie de projeter avec l'autre main le plus grand nombre de jetons adverses (un seul à la fois) dans la gueule du requin.

Quand le minuteur s'arrête, le joueur qui a le plus grand nombre de jetons restant sur la table est le vainqueur; celui qui s'est fait manger le plus grand nombre de jetons est le perdant.

