

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



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

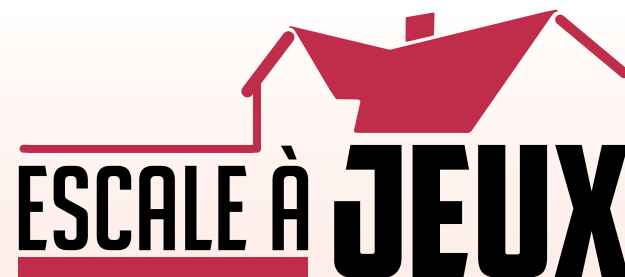
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> — 09 72 30 41 42 — francois.haffner@gmail.com



ZEBULON

1

Un jeu de Cyril Blondel,
pour 2 à 8 joueurs à partir de 8 ans

- Bon alors comment ça se joue ton jeu là ?
- Tu vas voir c'est très simple ! Tu sors le paquet de la boîte, tu le mélanges et tu le poses !
 - C'est tout ! Ah oui c'est simple !
- Après tu prends la première carte du paquet et tu la retournes à côté. Sur cette carte il y a des mots écrits en rond...et bien le premier qui lit un des mots gagne la carte !
- Houlà mais attends ! il y a 4 mots sur la carte !
Lequel il faut lire ?
 - C'est la couleur au sommet du paquet qui t'indique le mot à lire sur la carte retournée. Par exemple, si le paquet indique du gris, il faut être le premier à lire le mot gris !



- Ah d'accord !... Mais ils sont bizarres tes mots là !

- C'est parce que certains sont écrits en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, et d'autres sont écrits en sens inverse ! Mais ça, tu ne peux pas le savoir avant de chercher !



- C'est quoi comme sorte de mots ?

- Ce sont des noms communs, des adjectifs, des participes passés, masculins, féminins, singuliers ou pluriels. Pas de verbe conjugué !

- Mais dis donc ! C'est pas tout ! C'est quoi ces sourires au milieu des cartes ?

- Ah ah ! Surprise ! Dès qu'un sourire apparaît dans une couleur au sommet du paquet, plus besoin de lire le mot en rond !
Là, il faut être le premier à faire un mot avec les 4 lettres de cette couleur soulignées par un petit sourire !

- *J'ai rien compris !*

- Par exemple, un sourire sur du jaune indique qu'il faut faire un mot avec les 4 lettres soulignées dans le mot jaune !



*Il faut faire
un mot avec
les 4 lettres
soulignées du
mot jaune*

- *C'est mieux avec un exemple effectivement !*
- Et attention ! Toujours pas de verbe conjugué !

Les mots de 4 lettres sont plus compliqués que les mots en rond, alors tu peux aussi laisser les sourires de côté quand tu joues avec des plus jeunes.

- Et comment ça se termine alors ?

- A chaque fois, le plus rapide à lire un mot en rond ou faire un mot de 4 lettres gagne la carte retournée. Dès qu'un joueur a gagné 7 cartes, c'est fini !

- Bon allez, on essaye...

UN PEU PLUS TARD...

- Oh Oh ! Je maîtrise maintenant !
Je n'arrête pas de gagner !

- Alors, si tu es à l'aise, je peux te proposer de compliquer un peu la partie avec une variante « coup double » !

- Vas-y tu m'intéresses !

- Si un joueur arrive à lire deux mots à la suite, il gagne deux cartes : la carte retournée et une autre qu'il prend au sommet du paquet !

- D'accord, mais quels mots il faut lire ?!

- Pour le premier, tu fais comme avant.

Tu utilises la couleur au sommet du paquet qui t'indique le mot sur la carte retournée.
Pour trouver le deuxième mot, tu fais le chemin inverse ! Tu regardes la couleur au centre de la carte retournée et elle t'indique le mot à lire au sommet du paquet ! Dans les deux cas, tu tiens compte des sourires s'il y en a !



- Attends... Et si j'ai le premier mot
et pas le deuxième ?

- C'est toi qui vois ! Tu peux tenter de faire
« coup double » en cherchant le deuxième mot
une fois que tu as le premier, mais si avant que
tu les dises, un autre joueur n'en annonce
qu'un seul (celui de la carte retournée),
c'est lui qui gagnera la carte, et toi rien !

- Hé ben... Il y a vraiment quelque chose qui
ne tourne pas rond chez toi !

éditions **FLIP
FLAP**

www.flipflapéditions.fr