

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



Quinto

© 1964, 1968 3M

But du jeu

Chaque joueur, à tour de rôle, joue de une à cinq tuiles en une rangée ou colonne, une au moins de ces tuiles devant être en contact avec une tuile déjà placée. Les nombres figurant sur les tuiles doivent totaliser 5 ou un multiple de 5 dans toutes les directions – exactement comme des mots croisés doivent avoir une signification dans tous les sens. Chaque joueur marque le total des tuiles des rangées ou colonnes qu'il vient de compléter. Le joueur avec le meilleur score à la fin gagne la partie.

Mise en place

Les tuiles sont mélangées faces cachées sur la table. Chacun tire une tuile et la plus forte désigne le joueur qui commence. Les tuiles tirées sont remises face cachée et mélangées à nouveau. Chacun tire 5 tuiles qu'il dispose devant lui dressées sur la table de sorte que ses adversaires ne puissent les voir.

On désigne un marqueur ou chacun marque son score.

Déroulement de la partie

Le premier joueur place une à cinq de ses tuiles, soit verticalement, soit horizontalement. Une des tuiles doit être au centre du plateau. Le total des tuiles posées doit être de cinq ou un multiple de cinq (10, 15, etc.) ; après avoir joué, le joueur pioche des nouvelles tuiles pour en avoir cinq à nouveau.

Les joueurs suivants posent également de une à cinq tuiles, dont au moins une doit être en contact avec une tuile déjà posée. Les tuiles doivent montrer un total de 5 ou d'un multiple de 5 dans toutes les directions.

Une rangée ou une colonne courte (moins de cinq tuiles) peut être complétée par n'importe quel joueur. Une rangée ou colonne ne peut jamais avoir plus de 5 tuiles. Si un joueur ne peut pas jouer, il perd son tour.

La marque

Votre score est égal au total des valeurs des tuiles composant les rangées ou colonnes que vous venez de compléter. Bien que vous soyez tenu de jouer vos tuiles, lors d'un tour, dans une seule direction, vous découvrirez qu'il est possible de marquer dans plusieurs alignements à la fois.

Quand toutes les tuiles ont été utilisées, le joueur avec le plus haut score gagne. Les éventuelles tuiles inutilisées sont soustraites du score du joueur qui les possède.

Note du traducteur

Ceci est la traduction de la règle de l'édition de 1964. Une autre édition datée de 1968 apporte quelques infimes modifications :

- Certaines tuiles spéciales servent au tirage initial du premier joueur.
- Il est précisé que la pose du 0 dans une série de moins de 5 tuiles permet de recompter la série complète.

Des variantes sont proposées :

- On peut jouer avec des multiples de 5, mais aussi 6, 7, 8 ou 9.
- Les jeunes joueurs ou les joueurs débutant peuvent jouer avec des multiples de 2, 3 ou 4.

Traduction par François Haffner
<http://www.jeuxsoc.net> - août 2003

Exemples – la première partie est extraite de la règle de 1964, la seconde de celle de 1968.

	9				
	7				
	9				
	6				
	9				

La partie commence par un coup de 40

	9	6	3	4	3
	7				
	9				
	6				
	9				

Un score de 25

		2			
		9			
	9	6	3	4	3
	7	3			
	9				
	6				
	9				

"Coup double"
Le joueur marque
20 + 10 = 30

		2	7	7	4
		9			
	9	6	3	4	3
	7	3			
	9				
	6				
	9				

Un score de 20

		2	7	7	4
		9			
	9	6	3	4	3
	7	3		2	
	9			4	
	6			4	
	9			7	

Un score de 20

		2	7	7	4
		9		6	
	9	6	3	4	3
	7	3		8	2
	9			4	
	6			4	
	9			7	

"Coup double"
Le joueur marque
25 + 10 = 35

		2	7	7	4	
		9		0	6	
	9	6	3	4	3	
	7	3		5	8	2
	9				4	
	6				4	
	9				7	

"Coup triple"
Le joueur marque
15 + 15 + 25 = 55

	9				
	7				
	8				
	5				
	6				

La partie commence par un coup de 35

	9	6	3	7	
	7				
	8				
	5				
	6				

Un score de 25

		2			
		9			
	9	6	3	7	
	7	3			
	8				
	5				
	6				

"Coup double"
Le joueur marque
20 + 10 = 30

		2			
		9			
	9	6	3	7	5
	7	3		2	
	8			2	
	5			4	
	6			7	

Cinq tuiles posées pour deux scores :
20 + 30 = 50

		2	7	9	2
		9			
	9	6	3	7	5
	7	3		2	
	8			2	
	5			4	
	6			7	

Un score de 20

		0	2	7	9	2
		9				
	9	6	3	7	5	
	7	3		2		
	8			2		
	5			4		
	6			7		

Un simple zéro au bout d'une ligne courte marque 20

		0	2	7	9	2
		9		6		
	9	6	3	7	5	
	7	3		8	2	
	8			2		
	5			4		
	6			7		

"Coup double"
Le joueur marque
30 + 10 = 40

		0	2	7	9	2
		9		0	6	
	9	6	3	7	5	
	7	3		5	8	2
	8			2		
	5			4		
	6			7		

"Coup triple"
Le joueur marque
15 + 15 + 25 = 55