

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)



# SITAOS

## DE GERARD PIERSON

Joueurs: 2 • Age: 8-99 • Durée: 20 minutes



### Objectif et fin de partie

L'objectif du jeu est d'avoir un score plus élevé que son adversaire à la fin d'une partie. Les points s'obtiennent en formant des carrés, des losanges et des lignes. Le jeu est terminé après que tous les pions ont été posés ou dès qu'un des joueurs a un score de 100 points ou plus.

### Mécanismes

Chaque joueur reçoit 28 pions d'une couleur et 2 pions de comptage de la même couleur pour sa barre de comptage. Au début, le tablier est vide. Le joueur avec les pions rouges commence. Chaque joueur pose à tour de rôle un de ses pions sur une des intersections libres du tablier, marquées par des petits carrés blancs. Pendant son tour, et après avoir posé son pion sur le tablier, le joueur compte ses points, s'il a réussi à former une ou plusieurs figures, les ajoute à son score actuel et marque son nouveau score à l'aide de ses deux pions de comptage.

### Carrés

Avec 4 pions de la même couleur, il est possible de former des carrés d'une case, de  $2 \times 2 = 4$  cases, de  $3 \times 3 = 9$  cases, de  $4 \times 4 = 16$  cases, de  $5 \times 5 = 25$  cases et de  $6 \times 6 = 36$  cases. Le joueur obtient autant de points qu'il y a de cases carrées dans le carré, à l'exception du carré d'une case. Dans ce cas, le joueur obtient 2 points, car c'est le minimum qu'il peut obtenir en formant une figure.

## Losanges

Avec 4 pions de la même couleur, il est possible de former des losanges de  $2 \times 2 = 4$  cases, de  $4 \times 4 = 16$  cases et de  $6 \times 6 = 36$  cases. Le joueur obtient autant de points qu'il y a de cases losanges dans le losange, c'est-à-dire que le joueur obtient autant de points avec un losange qu'avec un carré de taille identique.

## Lignes

Avec 5, 6, 7 ou 8 pions de la même couleur, il est possible de former des lignes. Une ligne de 5 pions vaut 6 points, une ligne de 6 pions vaut 12 points, une ligne de 7 pions vaut 24 points, une ligne de 8 pions vaut 36 points.

## Formations multiples

En posant un pion sur le tablier, un joueur peut former plusieurs figures en même temps. Dans ce cas, toutes les figures formées sont prises en compte. En cas d'intersection de deux ou de plusieurs figures, le comptage des points se fait de façon identique, c'est-à-dire que toutes les figures sont prises en compte à part. En cas d'intersection avec une figure formée pendant un des tours précédents, celle-ci n'est plus prise en compte pour le comptage des points.

## Formations par hasard

Si un joueur forme une figure par hasard et ne le remarque que pendant un tour prochain, celle-ci n'est plus prise en compte pour le comptage des points.

## Barre de comptage

Si un joueur a réussi à former une ou plusieurs figures pendant son tour, il compte ses points, les ajoute à son score actuel et marque son nouveau score à l'aide de ses deux pions de comptage sur sa barre de comptage. Le score le plus élevé qui peut être marqué est 99. Le joueur qui atteint le premier un score de 100 points ou plus gagne immédiatement, même si tous les pions n'ont pas encore été posés; le jeu est alors également terminé.

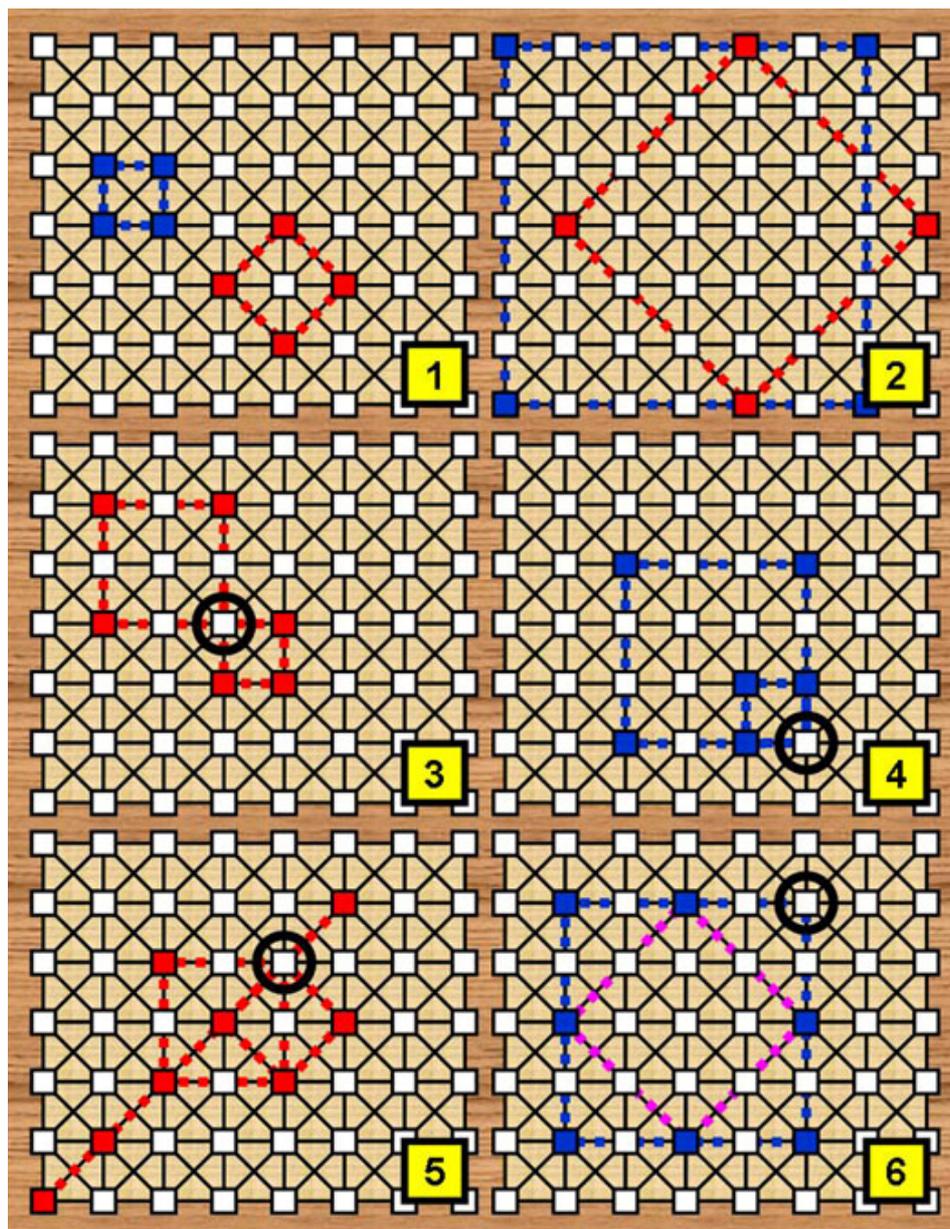
## Remarque

Il est possible de créer 314 figures: 76 lignes de 5 pions, 49 lignes de 6 pions, 26 lignes de 7 pions et 7 lignes de 8 pions, c'est-à-dire 158 lignes; 42 carrés d'une case, 30 carrés de 4 cases, 20 carrés de 9 cases, 12 carrés de 16 cases, 6 carrés de 25 cases et 2 carrés de 36 cases, c'est-à-dire 112 carrés; 30 losanges de 4 cases, 12 losanges de 16 cases et 2 losange de 36 cases, c'est-à-dire 44 losanges.

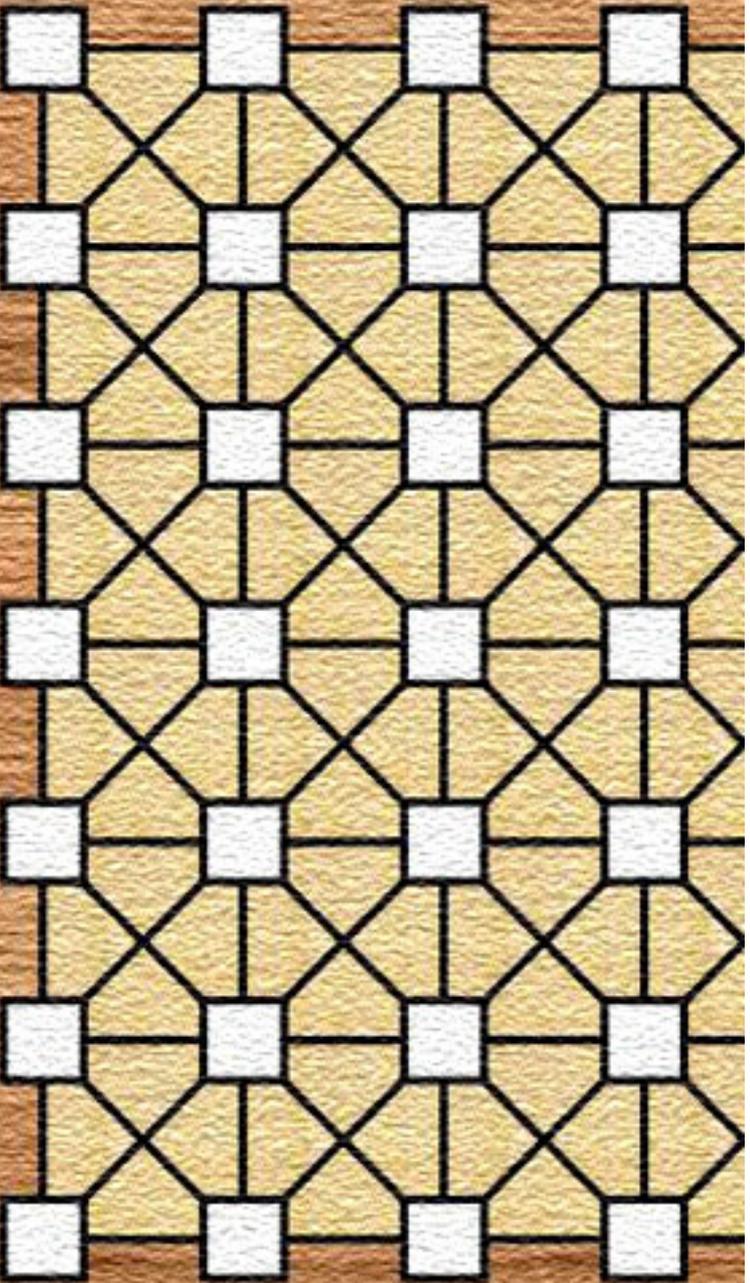
## Exemples

1. Il s'agit ici du plus petit carré possible 1 case = 2 points et du plus petit losange possible  $2 \times 2$  cases = 4 points.
2. Il s'agit ici du plus grand carré possible  $6 \times 6$  cases = 36 points et du plus grand losange possible  $6 \times 6$  cases = 36 points.
3. Le joueur formera 2 carrés en posant un pion rouge sur l'intersection marquée par un cercle noir. Il obtiendra  $4 + 2 = 6$  points.

4. Le joueur formera 2 carrés en posant un pion bleu sur l'intersection marquée par un cercle noir. Il obtiendra  $9 + 2 = 11$  points.
5. Le joueur formera un carré et un losange et une ligne de 6 pions en posant un pion rouge sur l'intersection marquée par un cercle noir. Il obtiendra  $4 + 4 + 12 = 20$  points.
6. Le joueur formera un carré en posant un pion bleu sur l'intersection marquée par un cercle noir. Le losange a déjà été formé pendant un tour précédent, c'est-à-dire qu'uniquement le carré sera pris en compte. Il obtiendra 16 points.
- 



SON

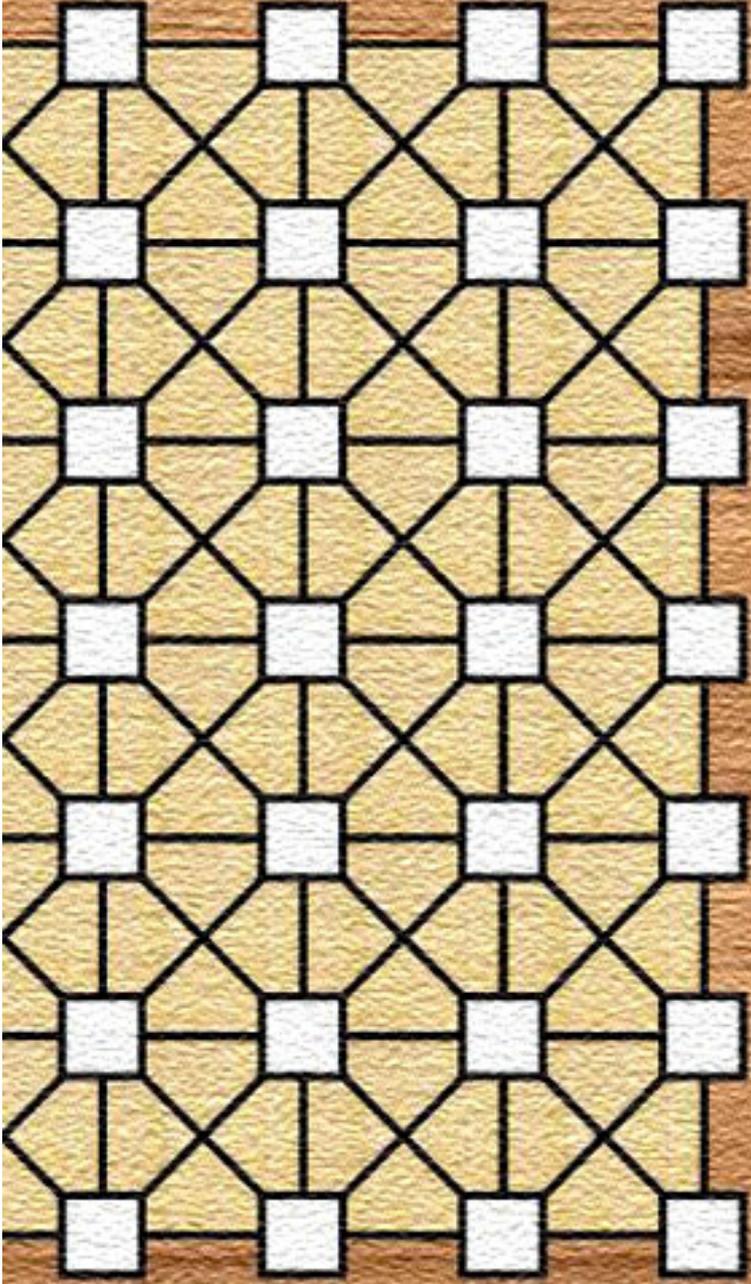


SPIN

00 10 20 30 40 50 60 70 80 90

00 01 02 03 04 05 06 07 08 09

FOR



ALS

00 10 20 30 40 50 60 70 80 90

00 01 02 03 04 05 06 07 08 09



## **DE GERARD PIERSON**

**Joueurs: 2 • Age: 8-99 • Durée: 20 minutes**

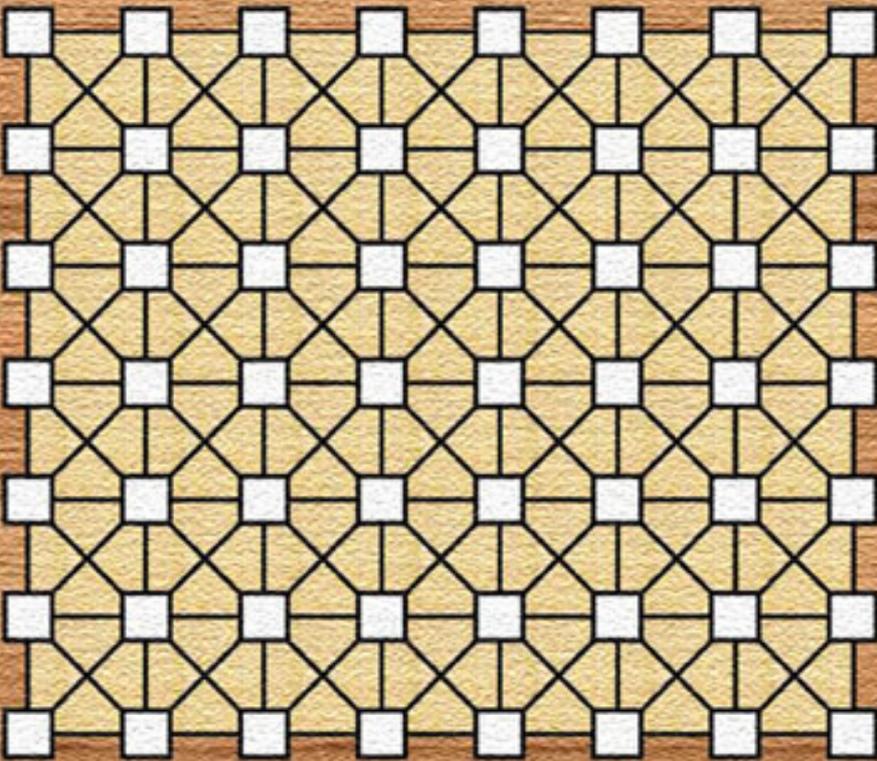
---

**Vous trouverez les règles de SITAOS sous la rubrique «Mes jeux à télécharger».**

**Vous aurez encore besoin de deux crayons de couleurs différentes. A tour de rôle, chaque joueur doit remplir une case avec un pion de sa couleur.**

---

SOWTIS



SITAOIS