

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)



# SECOND CHANCE

Un jeu d'Uwe Rosenberg pour 1 à 6 joueurs  
âgés de 8 ans et plus  
et pour des parties de 10 à 15 minutes.

## BUT DU JEU

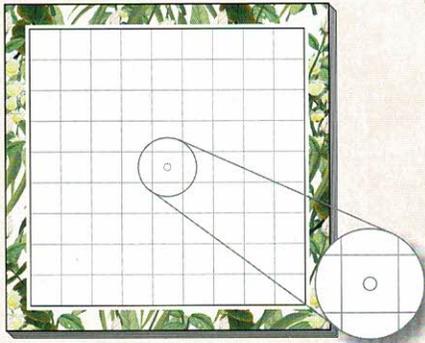
Coloriez des formes dans votre grille, de manière à la compléter au maximum. Vous gagnez la partie si votre grille est la plus remplie.

## PRINCIPE DU JEU

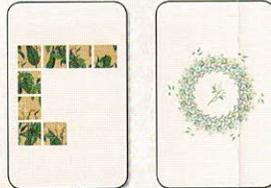
À chaque tour, vous avez le choix entre deux formes. Choisissez l'une d'elles et coloriez-la dans votre grille. Si vous ne pouvez plus dessiner l'une des formes proposées, vous recevez une seconde chance : un tuile rien que pour vous ! Si vous pouvez la dessiner, vous restez dans la course. Dans le cas contraire, la partie se termine pour vous.

## MATÉRIEL

- 1 bloc de feuilles *Grille*



- 13 cartes *Forme de départ* (8 carrés)

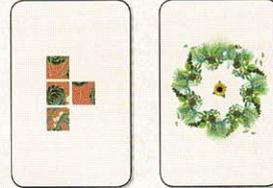


(recto)

(verso)

(L'espace central est marqué d'un cercle.)

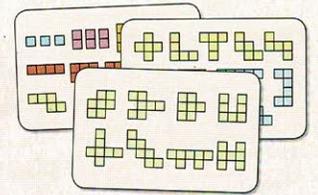
- 40 cartes *Forme* (de 1 à 7 carrés)



(recto)

(verso)

- 3 cartes *Formes disponibles*



(recto et verso identiques)

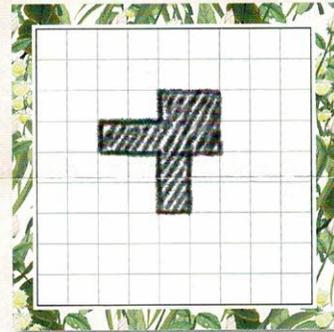
Placez les cartes *Formes disponibles* à la vue de tous afin de rappeler toutes les possibilités.

## MISE EN PLACE

Chaque joueur se munit d'une *Grille* et de quoi écrire. Mélangez les cartes *Forme de départ* et distribuez-en une à chaque joueur. Coloriez les cases correspondant à votre *Forme de départ*, de manière à ce qu'elle se superpose à la case centrale (indiquée par un cercle). Dès que tous les joueurs ont représenté leur *Forme de départ*, rangez toutes ces cartes : elles ne seront plus utilisées dans cette partie.

Mélangez les cartes *Forme* et posez-les faces cachées en un paquet au centre de la table.

**Conseil:** Avant de colorier les cases correspondant à la forme que vous avez choisie, commencez par en dessiner les contours. Cela vous permettra d'éviter des confusions dans le reste de la partie.



Vous pouvez retourner ou faire pivoter votre *Forme de départ*.

## DÉROULEMENT

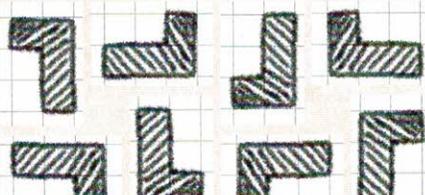
A chaque tour, révéléz les deux premières cartes *Forme*. Chaque joueur choisit l'une des deux formes, qu'il colorie dans sa grille. Tous les joueurs peuvent choisir la même forme.

Lorsque tous les joueurs ont colorié la forme choisie, révéléz deux nouvelles cartes *Forme* et posez-les sur les deux cartes du tour précédent.

## RÈGLES DE PLACEMENT

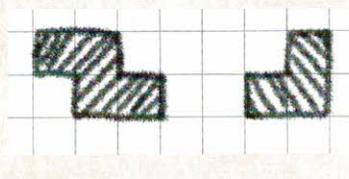
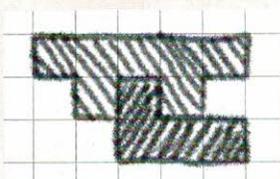
Vous pouvez ...

- ✓ pivoter et retourner mentalement la forme.



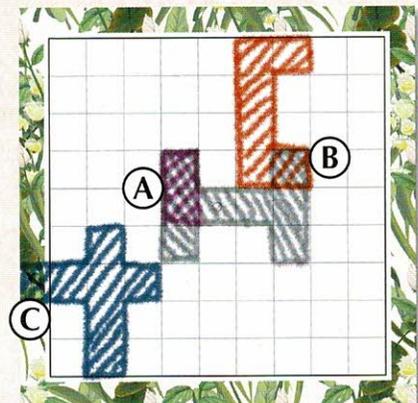
Vous pouvez dessiner cette forme de huit manières différentes.

- ✓ colorier la forme de manière adjacente ou séparée des cases déjà coloriées.



Vous ne pouvez pas ...

- ✗ changer la position d'une tuile déjà coloriée.
- ✗ superposer une forme (A) à une autre déjà coloriée (B).
- ✗ colorier une forme qui déborde de la Grille (C).



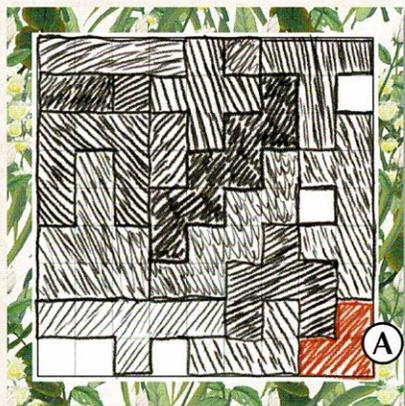
## SECONDE CHANCE

Si vous ne pouvez dessiner dans votre grille aucune des formes proposées, attendez que tous les autres joueurs aient colorié la forme qu'ils ont choisie. Ensuite, piochez une carte supplémentaire : elle n'est destinée qu'à vous, c'est votre *Seconde Chance*. Si plusieurs joueurs sont dans le cas, chacun pioche une carte différente.

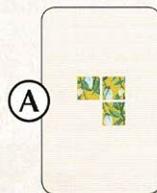
### OPTION A | Ça rentre !

Coloriez la forme dans votre grille et continuez de jouer normalement.

Vous pouvez recevoir **plusieurs** *Secondes Chances* durant la partie.

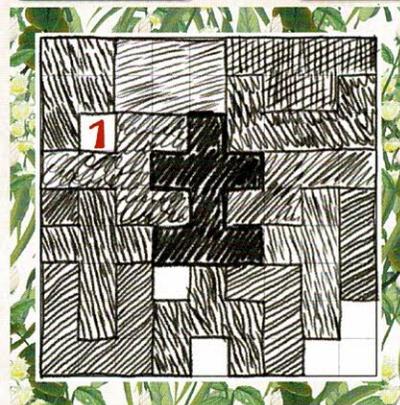


*Félix ne peut représenter aucune des formes proposées dans sa grille. Heureusement, la Seconde Chance qu'il reçoit convient : il colorie donc la forme dans sa grille.*



### OPTION B | Ça ne rentre pas !

Si la forme de la *Seconde Chance* ne rentre pas, la partie se termine pour vous. Il est possible que plusieurs joueurs quittent ainsi la partie lors du même tour. Le premier joueur à avoir été éliminé inscrit le chiffre 1 dans une case vide de sa grille. Ce 1 possède **deux fonctions** : il permet de remplir une case de la grille, et servira à départager les éventuelles égalités.



*La Seconde Chance d'Enola ne convient pas, elle est éliminée de la partie. Comme elle est la première à avoir été éliminée, elle note le chiffre 1 dans une case vide de sa grille.*



**Il est encore possible de gagner la partie, même après avoir été éliminé.**

La carte *Forme* utilisée pour votre *Seconde Chance* est **défaussée** et **ne sera pas** disponible pour les autres joueurs.

## FIN DE PARTIE

Trois événements peuvent marquer la fin de la partie :

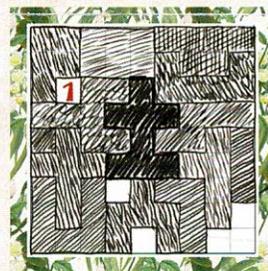
- 1) Tous les joueurs sont éliminés ;
- 2) Le paquet des cartes *Forme* est épuisé ;
- 3) Un joueur a entièrement complété sa grille.

S'il n'est plus possible de révéler deux nouvelles cartes *Forme* ou si tout le monde est éliminé, la partie se termine immédiatement.

Dans le cas où il ne reste pas assez de cartes pour offrir une *Seconde Chance* à tous les joueurs qui devraient en recevoir une, la partie se termine sans que personne ne reçoive de *Seconde Chance*.

Comptez les cases vides de votre grille : le joueur à qui il reste le moins de cases non coloriées remporte la partie ! En cas d'égalité, la victoire va au joueur ayant le chiffre 1 dans sa grille. Si aucun des joueurs à égalité n'a noté le chiffre 1, la victoire est partagée.

Si un ou plusieurs joueur(s) complète(nt) entièrement leur grille, la partie se termine immédiatement. Le(s) joueur(s) concerné(s) remporte(nt) la partie.



**Enola**

*Enola, éliminée la première, compte cinq cases vides.*

*Maeyva, quant à elle, en compte sept.*

*Il reste aussi à Félix cinq cases non coloriées.*

*Enola et Félix sont donc à égalité, mais c'est Enola qui remporte la partie, puisqu'elle a ajouté le chiffre 1 à sa grille en étant éliminée la première.*



**Félix**



**Maeyva**

## MODE SOLO

Jouez trois parties de suite et additionnez les cases vides de vos trois grilles. Votre objectif est de totaliser moins de 10 cases vides. Le bonus d'élimination **n'existe pas** dans le mode solo.

## COULEURS

Pour des grilles plus claires et plus esthétiques, donnez à tous les joueurs des crayons de couleurs différentes. À la fin de chaque tour, passez le crayon à votre voisin de gauche.

**Auteur :** Uwe Rosenberg

**Illustrateur :** Max Prentis

**Chefs de projet :** Julian Steindorfer,  
Roman Rybiczka

**Traduction :** Matthieu Clamot

**Reloaded** from Spielwiese

by **Act In Games**

© 2018

All Rights Reserved

Rue Émile Féron 168

B-1060 Bruxelles

www.act-in-games.com

**Distribution Belgique, France, Québec et Suisse**

Blackrock Games

10, rue des Pâles

63540 Romagnat - France

www.blackrockgames.com

La reproduction ou la publication de ce manuel, du matériel de jeu ou des illustrations nécessite un accord préalable. **Tous droits réservés.**

