

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



STAKA

EMPILÉ, C'EST GAGNÉ

Auteur: Michel Baumann

Design: Kate Bailey-Neale & Felix Kindelán



8-99



1-4



20'-60'

MATÉRIEL

- 13 pièces en bois « Staka »
- 39 cartes
- 1 dé
- 1 totem de rangement
- 1 goupille de rangement
- 1 livret de règles et de 20 figures pour le mode « Zen »

STAKA OFFRE CINQ MODES DE JEUX :

1. Duel
2. Flash
3. Zen
4. Crash
5. Art

MODE DUEL [2 joueurs]

Mise en place

- Chacun reçoit 6 pièces Staka, car les figures à réaliser ne dépassent pas 6 pièces.
- Constituer une pioche avec toutes les cartes. Placer la pioche au milieu de la table.

But et déroulement d'une partie

- Le premier joueur à remporter cinq duels a gagné la partie.
- Attention, il n'y pas de premier joueur. Les deux joueurs jouent en même temps.
- Le go est donné en tournant une carte face visible. La carte retournée représente un empilement de pièces Staka, la figure.
- Le premier joueur à réussir la figure exactement comme sur la carte gagne le duel. Il met la carte dans sa pile des scores. L'autre joueur abandonne son empilement et se prépare pour le prochain tour.
- Cinq cartes dans sa pile ? C'est gagné !

MODE FLASH [2 à 4 joueurs]

Mise en place

- Mettre le totem de pièces Staka et le dé à portée de main des joueurs.
- Constituer deux pioches avec les cartes, une avec les 20 cartes faciles ■ et une avec les 19 cartes difficiles ■. Placer les pioches au milieu de la table.
- Pour le mode flash, vous aurez besoin d'une feuille et d'un crayon pour noter les scores. Alternativement, vous pouvez noter les scores sur un téléphone.

But et déroulement d'une partie

- Le but est d'obtenir le score le plus bas.
- Avant de commencer la partie, décidez en groupe si vous allez jouer avec les cartes simples ou avec les cartes difficiles. Vous pouvez par exemple faire trois

tours avec les cartes faciles ■ puis un quatrième avec les cartes difficiles ■. L'important étant que pour chaque tour, tous les joueurs prennent dans la même pioche.

- Le dernier à avoir fait tomber quelque chose par terre commence la partie. Il pioche une carte qu'il montre aux autres joueurs. Il est l'empileur pour ce tour.
- Dès que l'empileur commence à réaliser la figure en mettant la main sur une pièce en bois, le joueur assis à sa gauche (le compteur) lance le dé et annonce le score à haute voix (par exemple, 4). Il continue à lancer le dé sans arrêt en additionnant le nouveau score du dé avec le score d'avant (par exemple, $4+2=6$; $6+0=6$, $6+6=12$ etc).
- Dès que l'empileur a réussi à réaliser la figure, le compteur arrête immédiatement de lancer le dé et annonce le score de l'empileur. Il le note. Attention ! Le score maximum qu'un empileur peut marquer est de 50 points. Plus le score est bas, mieux c'est.
- Le lanceur de dé pioche une nouvelle carte. Il devient le nouvel empileur. Le joueur à sa gauche devient le compteur. Et ainsi de suite.
- Le jeu procède jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse le score de 200 points. À ce moment-là, finissez le tour jusqu'à ce que chaque personne ait joué, puis comptez vos points. Le joueur avec le score le plus bas gagne.

MODE ZEN [1 joueur ou plus]

Mise en place

- Utiliser le livret de figures pour ce mode.

But et déroulement d'une partie

- Le but est de réussir des figures parmi les 20 proposées dans le livret.
 - Vous pouvez jouer tout seul ou vous pouvez jouer à plusieurs, chacun plaçant une pièce à tour de rôle.
-

MODE CRASH [2 à 4 joueurs]

But et déroulement d'une partie

- Le but est de ne pas faire s'écrouler l'empilement. Celui qui le fait tomber a perdu.
- Jouez avec des empilements libres.
- Empilez les pièces Staka à tour de rôle.
- Le premier qui fait tomber l'empilement a perdu.

Astuce : Si vous manquez d'idées, inspirez-vous des 20 figures du livret.

.....

MODE ART [1 joueur ou plus]

But et déroulement d'une partie

- Le but est d'exprimer sa fibre artistique. Comme un sculpteur, inventez de nouvelles figures. Ce mode rime avec liberté et créativité.
- Règle essentielle : envoyez-nous des photos sur Instagram (#StakaArt) ou par email : info@helvetiq.ch.

Astuce : Pour certaines figures il peut être nécessaire de placer deux pièces Staka en même temps.