

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.



**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**  
**06 24 69 12 99**  
**escaleajeux@gmail.com**



Después le toca al jugador sentado a su izquierda. Así seguirá hasta que todos los jugadores hayan puesto una carta.

Cuando no hay más casillas blancas, una carta puede ser puesta en juego si cubre por lo menos una de las esquinas de otra carta de cualquier color. Cada cuarto (casilla) de una carta debe de ser :

- o encima de ninguna carta ;
- o por encima de una carta, pero todas las casillas cubiertas por la carta jugada deben entonces pertenecer a cartas diferentes.

### Turnos siguientes

Cuando cada jugador puso una carta, una nueva vuelta de juego empieza. El último jugador en haber puesto una carta regresa la ficha a la caja, la mezcla con las otras y agarra una al azar. El color de la ficha designa el primer jugador de esta nueva vuelta. El segundo es el que está sentado a su izquierda. Etc.

Luego viene una nueva vuelta con el mismo desarrollo, etcétera, hasta que todos los jugadores hayan puesto todas sus cartas.

### Final de la partida

La partida se acaba cuando cada jugador colocó todas sus cartas.

Se determina entonces, para cada jugador, cual es la superficie de su color más grande: una superficie válida está constituida de casillas adyacentes del mismo color. (Las casillas deben estar en contacto por sus lados y no por sus esquinas.)

Cada casilla de la superficie da 1 punto. El jugador con más puntos es declarado ganador.

En el ejemplo (4e esquema), el jugador verde tiene 7 puntos. La carta arriba en la derecha no cuenta porque toca la superficie solamente por su diagonal. El jugador amarillo marca 6 puntos.

Traductora : Stéphanie Grimand



## Equipment

50 Kolory cards (10 blue ones, 10 green ones, 10 yellow ones, 10 orange ones). Each quarter of a card will be called a square, hence each card has four squares.

1 white card, called go, to start the game.

5 tokens (1 red token, 1 blue token, 1 green token, 1 yellow token, 1 orange token).

## Getting started

Place the cards go in the middle of the table. Each player takes 10 cards of the same colour. Place the tokens matching with each colour at stake in the lid of the box. The remaining cards and tokens are to be put away in the box.

## Goal

The aim of the game is to become the player with the biggest surface area of cards, in his/her colour.

## The Game

The youngest player picks a token at random and places it outside the lid. The first player is the player with the colour cards in keeping with the colour of that token.

### First round of the game

The first player lays out one of his cards so that one quarter (one square) covers one quarter of the white card. Then it is the turn of the player who is sitting on the first player's left, and so on, until all the players have placed one of their cards on the table.

When all the white squares have been taken up, a new colour can't be played unless it is placed over at least one card of any colour.

Each quarter (or square) must be :

- either over no card at all,
- or on top of a card, of which each square that is covered by another card, is covered by a card of different colour (e.g. examples).

### Next rounds

Once each player has placed a card on the table, a new round begins. The last player to have played puts the token on the table back in the lid, shuffles it with the other tokens and picks one out at random. This token designates the first player of the new round. The second player of the round is on the left of the first, and so on.

Then comes a new round with the exact same procedure, and so on, until all the players have laid out all their cards.

## End of game

The game ends when each player has played all of his/her cards.

Then, you must determine for each player, which was his/her biggest surface area in his/her colour.

A valid surface area is composed of squares of the same colour that must be in contact with each other. The squares must touch each other thanks to their sides and not just with a corner. Each square of the surface is worth 1 point. The player to score the highest score wins the game.

In the example, the green player scored 7 points. The card in the top right corner does not count as it is not in direct contact with the rest of the surface area (it is only placed diagonally). The yellow player scores 6 points.

Translator : Natacha Dunn



## Matériel

50 cartes *kolory* (10 rouges, 10 bleues, 10 vertes, 10 jaunes, 10 oranges) dont chaque quart est appelé case. (Chaque carte a donc quatre cases.)

1 carte *départ* (blanche)

5 jetons (1 rouge, 1 bleu, 1 vert, 1 jaune, 1 orange)

## Mise en place

La carte *départ* est placée au centre de la table. Chaque joueur se munit des 10 cartes d'une même couleur. Les jetons correspondant aux couleurs de ces cartes sont placés dans le couvercle de la boîte. Les autres cartes et les jetons correspondant à leurs couleurs sont rangés dans la boîte.

## But du jeu

Obtenir la plus grande surface de sa couleur.

## La partie

Le joueur le plus jeune prend un jeton au hasard et le pose hors du couvercle. La partie commence par le joueur qui possède les cartes de la couleur indiquée par ce jeton.

## Premier tour de jeu

Le premier joueur pose une de ses cartes de sorte que 1 quart de sa carte (1 case) recouvre 1 quart (1 case) de la carte blanche. Puis c'est le tour du joueur assis à sa gauche. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé une carte.

Lorsqu'il n'y a plus de case blanche disponible, une carte ne peut être mise en jeu que si elle chevauche au moins 1 autre carte de n'importe quelle couleur. Chaque quart (case) d'une carte doit être :

- soit au-dessus d'aucune carte ;
- soit au-dessus d'une carte, mais toutes les cases recouvertes par la carte jouée doivent alors appartenir à des cartes différentes.

## Tours suivants

Lorsque chaque joueur a posé une carte, un nouveau tour de jeu commence. Le dernier joueur à avoir posé une carte remet le jeton dans le couvercle, le mélange avec les autres, puis en pioche un au hasard. La couleur de jeton désigne le premier joueur de ce nouveau tour. Le deuxième est le joueur assis à sa gauche, etc.

Puis vient un nouveau tour avec le même déroulement, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé toutes leurs cartes.

## Fin de partie

La partie prend fin quand chaque joueur a placé toutes ses cartes.

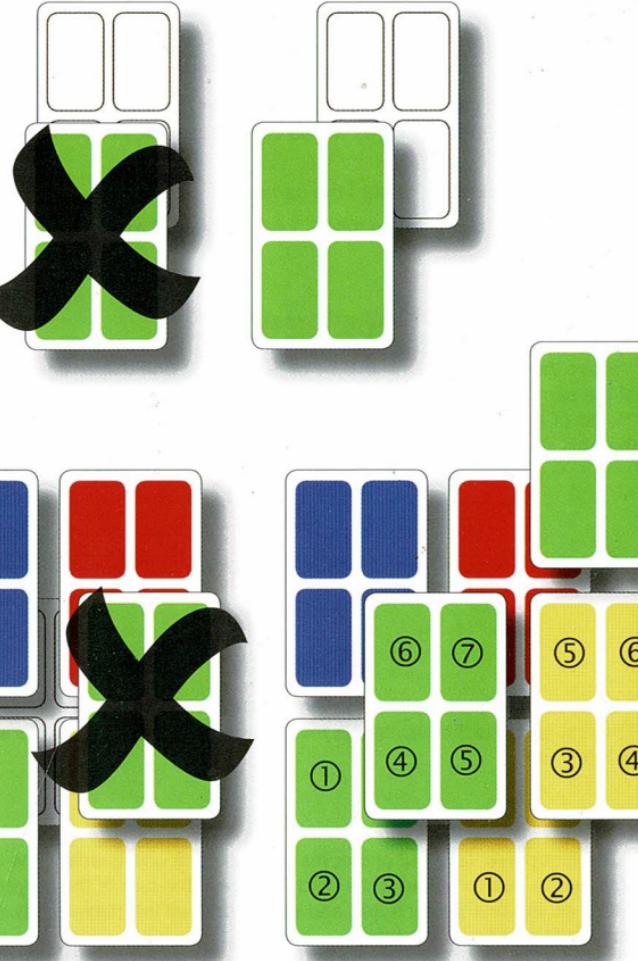
On détermine alors, pour chaque joueur, quelle est la surface de sa couleur la plus grande : une surface valide est constituée de cases de la même couleur adjacentes. (Les cases doivent se toucher par leurs côtés et non par leurs coins.) Chaque case de la surface rapporte 1 point. Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

Dans l'exemple (4e schéma), le joueur vert possède 7 points. La carte en haut à droite n'en compte pas car elle ne touche le reste de la surface seulement en diagonale. Le joueur jaune marque 6 points.

## Crédits

Auteur : Aurélien Piet

Réalisation et édition : Franck et Maxime Plasse (merci à Sébastien Célerin pour sa participation aux tests et sa rédaction des règles à la volée sur iPhone)



## Material

50 cartas (10 rojas, 10 azules, 10 verdes, 10 amarillas, 10 naranjas) de las que cada cuarto es llamado casilla. (Cada carta tiene por lo tanto cuatro casillas.)

1 carta inicio

5 fichas (1 roja, 1 azul, 1 amarilla, 1 naranja)

## Colocación

Las cartas inicio y están puestas en el centro de la mesa.

Cada jugador saca 10 cartas del mismo color. Las fichas que le corresponden a los colores de esas cartas se colocan en la tapa de la caja.

Las otras cartas y fichas correspondientes a los otros colores se guardan en la caja.

## Meta del juego

Obtener la mayor superficie de su color.

## Partida

El jugador más joven toma una ficha al azar y la pone afuera de la tapa. La partida empieza con el jugador que tiene las cartas del color indicado por esa ficha.

## Primer turno de juego

El primer jugador pone una de sus cartas de modo que 1 cuarto de su carta (1 casilla) cubra una casilla de la carta blanca.