

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





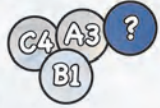
Règles

Un jeu de Daniela et Christian Stöhr
pour 3 à 5 joueurs.

Contenu



91 cartes
photos



48 jetons
-coordonnées,
3 chacun



1er set:
24 cubes de
couleur



2ème set:
6 blocs en
bois



3ème set:
4 bâtons
et 4 pierres



4ème set:
19 cartes
symboles



5ème set:
1 lacet long et
1 lacet court

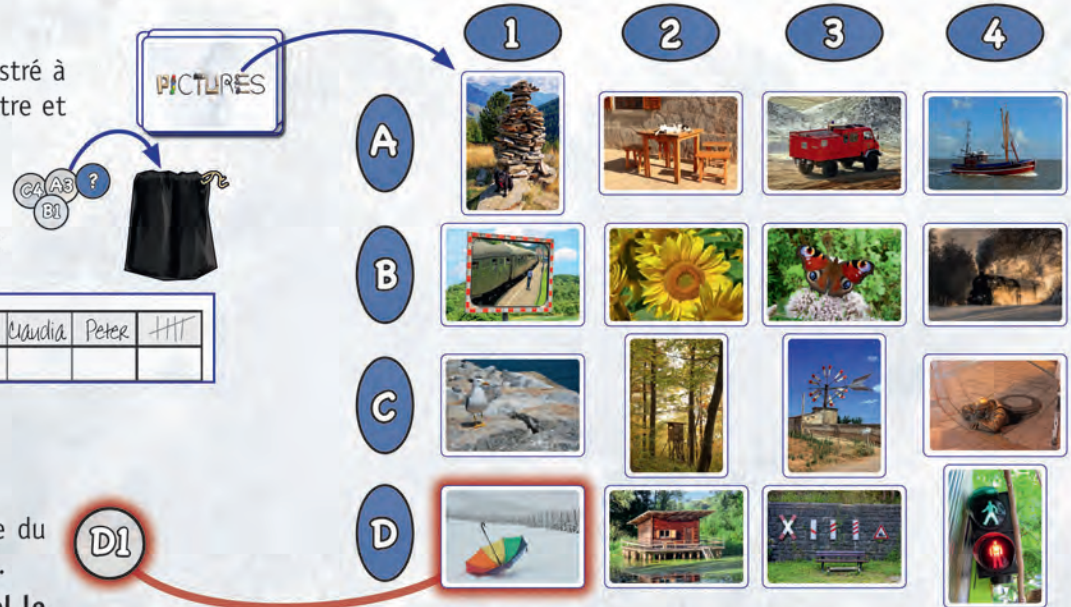
Aussi inclus:
4 jetons-nombre (ovales)
4 jetons-lettre (ovales)
4 emblèmes Pictures
1 sachet
1 bloc-notes

Mise en place

Mélangez les cartes photos et placez-en 16 au centre de la table comme illustré à droite (une matrice de 4 x 4 cartes). Indiquez les 4 lignes par les jetons-lettre et les 4 colonnes par les jetons-nombre.

Mettez les jetons de coordonnées dans le sachet et mélangez les.

Chaque joueur prend un set de matériel. Placez les autres sets (si vous jouez à 3 ou à 4) à la droite du joueur le plus âgé. Donnez à chaque joueur un stylo (non inclus) et une fiche du bloc-notes. Ecrivez en haut sur la fiche le nom des autres joueurs.



Ordre de jeu

Déroulement d'une manche

1. **Chaque joueur pioche un jeton-coordonnées du sac.** Lettres et nombre du jeton indiquent la photo secrète. Placez le jeton face cachée devant vous.
2. **Tous les joueurs construisent simultanément avec leur set de matériel le motif de leur photo secrète de telle manière qu'on puisse découvrir leur image.** Vous pouvez utiliser votre matériel librement, il n'y a aucune restriction sauf pour les cartes-symboles et les cubes de couleur: utilisez de 2 à 5 cartes face visible et 9 cubes de couleur à placer dans le cadre (à former une grille de 3x3 cubes). Pour indiquer le dessous de votre oeuvre, vous pouvez placer l'emblème Pictures en bas de votre construction. (Les cartes symboles n'ont pas besoin d'un emblème Pictures et le cadre a un emblème intégré.)

4. **Moment de vérité!** Avant qu'un joueur révèle son jeton de coordonnées photo, tous les joueurs lisent à voix haute leur supposition. Tous ceux qui ont deviné correctement une photo, reçoivent 1 point. La personne qui a réussi à faire deviner sa photo, reçoit également 1 point par bonne réponse. Notez vos points sur la fiche du bloc-note. Révélez de la même façon la photo de tous les joueurs. Par exemple: si un joueur a deviné correctement 2 photos et 3 personnes ont deviné correctement sa photo, alors il recevra 5 points. À la fin d'une manche, jetez les jetons-coordonnées utilisés dans la boîte de jeu.

Exemples:



3. **Quelles photos ont construit les autres joueurs?** Notez sur la fiche du bloc-note votre supposition pour chacun des autres joueurs. Si vous n'arrivez pas à le deviner, inscrivez quelque chose pour éviter de faire patienter trop longtemps les autres joueurs.

	Dani	Chris	Claudia	Peter
1	B2	A3	B2	C4
2				

Préparation de la prochaine manche

Passez votre set de matériel au joueur à votre gauche. Donc si vous jouez à 5, tous les joueurs donnent leur set au prochain joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Si vous jouez à 3 ou à 4, il y a 2 ou 1 set respectivement, qui est placé à la droite du joueur le plus âgé. Ces sets tournent de la même façon à la fin d'une manche. Ainsi le joueur le plus âgé reçoit un set qui n'a pas été utilisé dans la dernière manche et le set de son voisin de droite n'est pas utilisé dans la prochaine manche.

Fin de jeu

La partie prend fin après 5 manches, c'est à dire après que tous les joueurs auront construit une photo avec chacun des sets. Ajoutez les points des 5 manches et le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, tous les joueurs avec le plus de points gagnent ensemble.

Merci à tous les joueurs qui ont participé à la phase de développement et particulièrement à Ralf Hess pour la licence d'utiliser sa photo d'une locomotive à vapeur. Merci aussi au parc d'amusement Tripsdrill pour la licence d'utiliser les photos prises (ours, cerfs, souris, cabinets). La sculpture Čumil (en français: „le voyeur“) à Bratislava est une œuvre de Viktor Hulík.

Chacun des jetons de coordonnées est disponible 3 fois dans le sachet. Ainsi c'est possible qu'une photo soit construite avec le même set de matériel utilisé dans une des manches antérieures. Les joueurs peuvent agréer qu'en ce cas la nouvelle construction doit être différent à celle de la manche antérieure.

 					
1					
2					
3					
4					
5					

PICTURES

$\Sigma =$

--

 						/
1						
2						
3						
4						
5						
6						

PICTURES

$\Sigma =$

--