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 ieux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



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













Dans Seals, vous collectez des cartes représentant des sceaux royaux asiatiques, regroupés en précieuses collections. Soyez plus rapide, plus malin ou plus chanceux que vos adversaires pour acquérir la plus prestigieuse collection de sceaux!

♦MATÉRIEL

55 cartes dans 5 couleurs





2 pièces rouges





♦MISE EN PLACE

- Placez les blasons à portée des joueurs.
- · Empilez 5 blasons face cachée.
- Mélangez toutes les cartes et formez une pioche au centre de l'aire de jeu.
- Déterminez un 1er joueur au hasard.



♦DÉROULEMENT

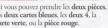
Le jeu se joue en un maximum de **5 manches**, durant lesquelles les joueurs accumulent des cartes pour créer une **série**. Une série gagnante se compose soit d'un **carré** (4 cartes de même valeur ou 4 pièces), soit d'une **suite de 10** (**1-2-3-4-5-6-7-8-9-10**).

♦TOUR DE JEU

- À votre tour, révélez d'abord des cartes de la pioche afin d'avoir 4 cartes face visible disponibles.
- Ensuite, choisissez la ou les cartes que vous souhaitez prendre en main.
- Ces cartes peuvent être :
 » toutes les cartes d'1 même couleur, ou
 » toutes les cartes d'1 même symbole
 - (valeur ou pièce).
- À la fin de votre tour, vous pouvez décider de révéler une ou plusieurs séries de

votre main pour gagner la manche. Note : une même carte ne peut pas appartenir à 2 séries différentes (voir ci-dessous).











♦SÉRIES

- Si vous révélez une série, vous gagnez immédiatement la manche.
 Prenez des blasons de victoire selon la nature de votre série :
- 4 cartes mineures: 4 cartes mineures: 4 cartes mineures

» 4 cartes majeures: 23 3 4gagnez



gagnez A A



» 1 suite complète:





♦ IMPORTANT!

Lorsque vous prenez des blasons, commencez toujours par prendre **1 seul** blason du sommet de la pile. Ceci sert à compter le nombre de manches jouées.

ONOUVELLE MANCHE

- · Au début d'une nouvelle manche, mélangez toutes les cartes et formez une nouvelle pioche.
- À chaque nouvelle manche, le joueur suivant dans le sens horaire devient 1^{er} joueur.

FIN DE PARTIE

- À la fin d'une manche, si un joueur à acquis 5 blasons ou plus, il remporte immédiatement la partie.
- Si ce n'est pas le cas, la partie prend fin après la 5^e manche (quand un joueur prend le dernier blason de la pile).
 Le joueur ayant alors le plus de blasons remporte la partie.
- En cas d'égalité, les joueurs concernés jouent une manche finale pour déterminer le grand vainqueur.

NOTE DES AUTEURS

Alors que nous célébrions la signature d'un autre jeu dans un restaurant, Frank, le mathématicien du trio, évoqua un théorème de combinatoire appelé « Théorème de Hall » et qui peut être démontré en utilisant un simple paquet de carte. Sébastien en a toujours un sur lui, nous avons donc pu l'essayer immédiatement, ce qui a abouti à *Seals*, l'ébauche des règles ayant presque été achevée le soir même!

CRÉDITS

Conception : Frank Crittin, Grégoire Largey & Sébastien Pauchon Conception graphique & Illustrations : Vincent Dutrait Production : Kevin Kichan Kim Traduction : Frédérick Wulff Relecture : Vanessa Courtaugis

Tous droits réservés. © 2019 Mandoo Games



