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.



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













# Un jeu de rapidité et d'observation

## Montage du jeu

- 1. Détachez les images en carton de leur cadre.
- 2. Insérez les cadrans dans les roulettes (schéma 1) et fixez les roulettes sur la base de jeu (schéma 2).
- **3.** Insérez une image d'extraterrestre dans chacun des blocs.

#### **Assemblage**

Insérez le cadre dans la base de jeu (schéma 3).

#### But du jeu

Le joueur ayant réussi à collecter **le moins** de blocs "extra terrestres" de son côté gagne la partie.

# **Préparation**

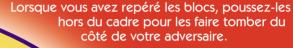
- 1. Asseyez-vous face à face et placez le jeu entre vous.
- 2. Insérez les blocs au hasard dans les alvéoles du cadre.
- 3. Choisissez chacun une roulette (la roulette droite ou la roulette gauche), qui sera la votre pendant toute la partie.

# **Comment jouer?**

- 1. Décidez qui commence.

  Le premier joueur compte
  jusqu'à trois. À trois, faites
  tourner votre roulette en même temps.
- 2. Dès que les roulettes cessent de tourner, c'est à vous de retrouver les 4 blocs dont les images correspondent aux 2 images illustrées sur les roulettes. (Chaque image est présente sur 2 blocs).

© 2002 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.



- 3. Lorsque vous avez fait tomber tous vos blocs, vérifiez que ceux qui sont tombés de votre côté sont identiques aux images des 2 roulettes.
  - Gardez les blocs dont les images correspondent bien et faites-en une pile que vous garderez.
  - Les blocs qui ne correspondent pas aux images qu'il fallait trouver seront rendu à l'adversaire, qui les ajoutera à sa pile.
- 4. Continuez à jouer. C'est au joueur suivant de compter jusqu'à trois pour déclencher les hostilités! Si l'une des roulettes s'arrête sur une image que vous avez déjà trouvée lors d'un tour précédent, vous devez faire tourner à nouveau cette roulette.
  - 5. Le jeu s'arrête lorsqu'il ne reste aucun bloc dans le cadre.

## Le gagnant

Comptez les blocs que vous avez collectés tout au long du jeu. Le joueur qui a **le moins** de blocs gagne la partie!

www.hasbro.fr



Schéma 1

Schéma 2

Schéma 3



