

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.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Siesta

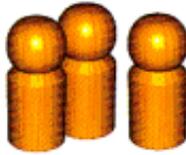
Un jeu de Guido Hoffmann – © 1999 Goldsieber

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

## Matériel

1 plateau de jeu avec une bande d'évaluation

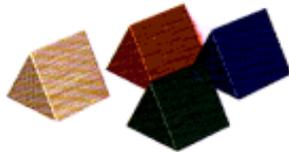
25 soleils



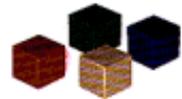
75 ombres



60 toits  
(15 toits x 4 couleurs  
différentes)



4 pions d'évaluation  
dans les différentes  
couleurs



1 sachet

1 règle de jeu

## Préparation

- Le plateau de jeu est placé au milieu de la table de façon à ce qu'il soit accessible pour tous les joueurs. Les joueurs s'assoient aux quatre côtés du plateau.
- Chaque joueur reçoit les 15 toits de sa couleur.
- S'il y a moins de 4 joueurs on remet les toits superflus dans la boîte.
- Chaque joueur place son pion d'évaluation sur la case la plus à droite sur son côté du plateau.
- Les soleils et les ombres sont placés à côté du plateau.
- Les joueurs désignent la personne qui devra commencer.

## But

Les joueurs ont à leur disposition 3 différents pions :

Les pions soleil et ombre sont des pions neutres que tous les joueurs peuvent utiliser. Les toits d'une couleur appartiennent toujours à un seul joueur.

Les joueurs doivent essayer de gagner des points en plaçant les pions. Un joueur ne gagne des points que s'il y a un soleil et un toit de sa couleur qui fait de l'ombre. Le nombre de points qu'il gagne ne dépend pourtant que du nombre des pions représentant l'ombre.

Le joueur avec le plus de points gagne.

## Déroulement

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si c'est le tour d'un joueur il lui faut placer **trois** pions : soleil, ombre et toit (dans sa couleur).

## Poser des pions

Le premier joueur commence sur une case de son choix et fait une « Siesta ».

Une « **Siesta** » est toujours composée des pions soleil - toit - ombre. Les pions doivent être placés **sans interruption** sur une ligne. (Exemple fig. 1)

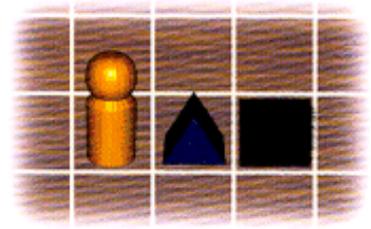


Figure 1

La direction dans laquelle est placé le pignon du toit n'est pas importante. Un toit fait de l'ombre quelque soit sa direction.

Au cours de la partie peuvent être créées des « Siesta » composées de plusieurs pions identiques. Chaque pion peut apparaître plusieurs fois dans une « Siesta », mais il faut toujours respecter l'ordre soleil - toit - ombre.

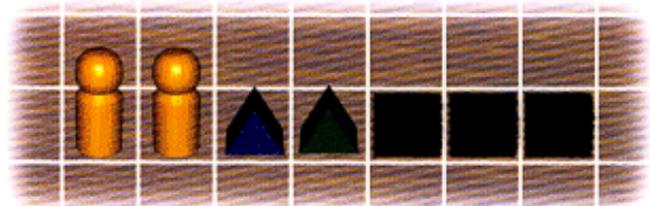


Figure 2

*L'ordre des pions montré dans la figure n°2 par exemple est aussi une Siesta*

.Quand le joueur qui commence a fait la première « Siesta », les autres joueurs peuvent placer des pions de leur choix. Ils peuvent placer aussi plusieurs pions identiques, mais en tout il faut toujours placer 3 pions.



Figure 3a

*On peut par exemple placer 3 ombres (3a).*

*Il est aussi possible de placer un soleil et un toit à côté d'une ombre qui fait déjà partie d'une autre « Siesta » et placer un autre toit à côté d'une ombre déjà placé, pour préparer une nouvelle « Siesta » (3b).*

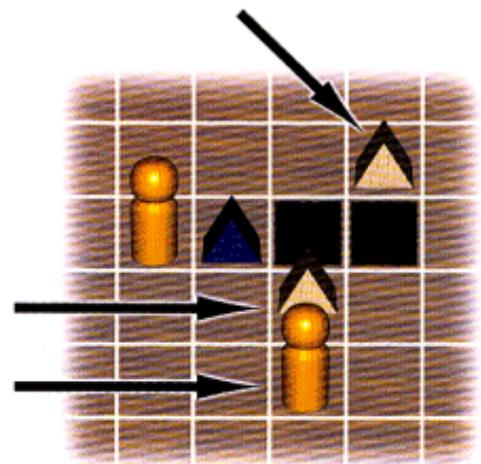


Figure 3b

Les joueurs doivent respecter les règles suivantes quand ils placent leurs pions :

1. Les 3 pions peuvent être placés partout sur le plateau. Il n'est pourtant pas permis de les placer seuls, c'est à dire il faut toujours avoir un autre pion à côté qui les touche sur une ligne horizontale ou verticale (4a).
2. Chaque « Siesta » doit avoir de l'ombre. Une ombre doit toujours être placée de façon à ce qu'elle complète la combinaison soleil - toit (4b).
3. Un soleil ne doit jamais être placé à côté d'une ombre (4c). Pourtant soleil et ombre peuvent se toucher avec les angles des cases sur lesquelles ils se trouvent.

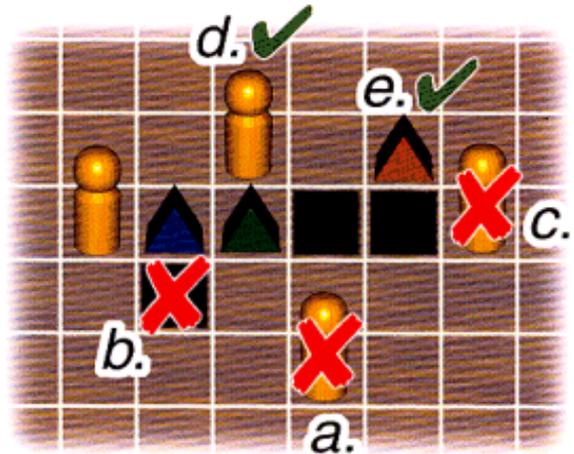


Figure 4

Un soleil pourtant peut être placé à côté d'un toit sans obligation de compléter cette combinaison d'une ombre (4d). Un toit peut être placé aussi à côté d'une ombre, sans obligation de compléter cette combinaison d'un soleil, si l'ombre est déjà un élément d'une autre ou de plusieurs autres « Siesta » (4e).

4. À la fin de chaque tour, le joueur doit avoir gagné au minimum 1 point.

Le joueur ne gagne des points que quand la « Siesta » est composé d'un ou de plusieurs toits de sa couleur.

## Compter les points

La bande d'évaluation entoure tout le plateau de jeu. Les cases de cette bande n'ont pas de numéro, comme, au début, chaque joueur met son pion d'évaluation sur son côté du plateau.

Après toujours 5 cases il y a un marquage qui ne sert qu'à l'orientation. Les pions d'évaluation peuvent se surpasser. Sur une case peuvent se trouver plusieurs pions d'évaluation.

Quand le joueur a placé les 3 pions il avance avec son pion d'évaluation du nombre de points qu'il a gagnés.

**Chaque joueur** gagne un point pour chaque ombre rajoutée, si la « Siesta » contient un toit de sa couleur.

Le nombre de toits de la même couleur ou le nombre de soleils dans une « Siesta » n'a pas d'influence sur la valeur des ombres rajoutés. Les joueurs ne peuvent gagner des points qu'avec des ombres.

### Exemple (fig.5)

Le joueur vert a rajouté 3 ombres quand c'était son tour. Le joueur vert et le joueur rouge gagnent 3 points. Pour la première ombre les joueurs ont déjà gagné un point avant.

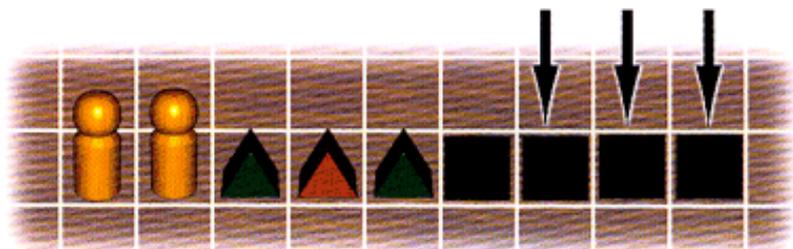


Figure 5

Si un joueur a placé les 3 pions et constate qu'il ne gagnerait aucun point, il lui faut reprendre ces 3 pions et les placer autrement.

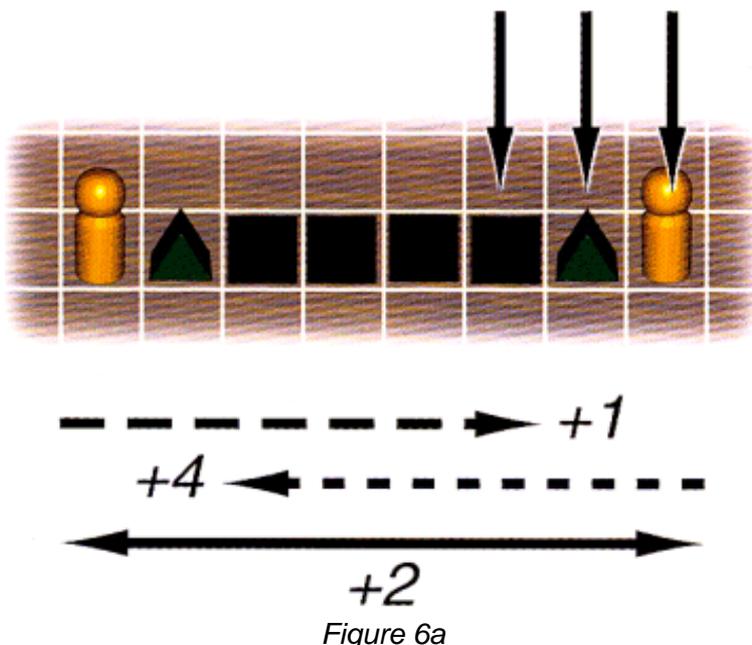
### Double « Siesta »

Si un joueur peut faire une double „Siesta", il gagne 2 points supplémentaires. Une double „Siesta" est composée d'un certain nombre d'ombres avec sur les côtés un certain nombre de toits de la même couleur et de soleils.

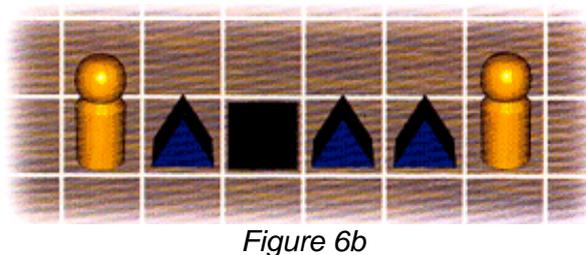
### Exemple (fig. 6a)

Le joueur vert a placé une ombre, un toit vert et un soleil. Le joueur a créé une double « Siesta ».

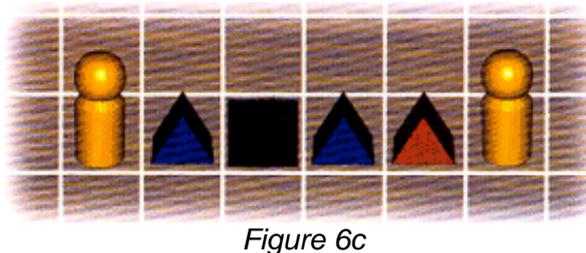
Il gagne d'abord un point pour l'ombre qu'il a rajouté à la « Siesta » déjà existante. Puis il compte les points de la nouvelle « Siesta » qu'il a créée en plaçant un toit et un soleil. La « Siesta » est composée de 4 ombres, Le joueur gagne donc encore 4 points. En plus il s'agit d'une double « Siesta » comme sur les deux côtés, entre les soleils et les ombres, ne sont que des toits de sa couleur. Le joueur gagne 2 points en plus. En tout il a gagné dans ce tour  $1 + 4 + 2 = 7$  points. Un bon résultat !



L'exemple 6b montre une double « Siesta » comme, sur les deux côtés, il n'y a que les toits d'un seul joueur.



La « Siesta » 6c n'est pas une vraie double « Siesta », comme il y a des toits de différents joueurs.



## Fin et évaluation

Le jeu est terminé dès qu'un joueur a placé le dernier soleil, la dernière ombre ou son dernier toit. Il peut se faire qu'un joueur ne peut plus placer les 3 pions dans ce dernier tour, Les points de ce tour sont quand même comptés.

Le joueur avec le plus de points gagne. Les joueurs comptent les cases que leurs pions d'évaluation ont fait sur la bande d'évaluation.

Si les joueurs ne savent plus s'ils ont toujours avancé avec leurs pions d'évaluation, ils peuvent vérifier leurs points encore une fois à la fin du jeu. Pour savoir quels toits ont déjà été comptés, on peut les mettre de côté. On ne peut pourtant pas les enlever du plateau, parce qu'on interromprait ainsi des chaînes de pions.

**L'auteur :** Guido Hoffmann, né en 1960, a grandi à Frankfurt/Main. Il a étudié le dessin à Offenbach et la peinture et le film à Vienne. Aujourd'hui il vit à Vienne. A côté de la peinture, du cinéma et de sculptures, il s'occupe de plus en plus du développement de jeux. Les idées lui viennent naturellement pendant la sieste.

**Photographe :** Hartmut Laube