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













Lancer le dé et chercher des nombres dans une gigantesque course contre la montre – pour 2 à 10 joueurs à partir de 7 ans.

Contenu

• 1 bloc-notes • 1 dé • 1 crayon • Les règles du jeu

Brève description

On se réveille parce que le réveil sonne. Mais ici, il ne sonne Pas qu'un seul réveil, mais 60 à la fois! On doit donc les éteindre rapidement ... et ce dans un ordre déterminé. Alors là, ça risque de se bousculer!

But du jeu

Les joueurs essaient de trouver le plus rapidement possible sur leur feuille les nombres de 60 à 1 à rebours pour les rayer.

Les préparatifs

Chaque joueur reçoit une feuille du bloc-notes. Sur cette feuille figurent les nombres de 1 à 60.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus éveillé commence. Il prend le crayon et cherche – une fois le signal de départ donné – sur sa feuille le réveil qui porte le nombre 60. Dès qu'il l'a trouvé, il le raye et puis cherche les nombres suivants, c'est-à-dire le 59, ensuite le 58, le 57 et cætera. Mais il doit se dépêcher!

Car tandis que le premier joueur cherche les nombres sur sa feuille pour les rayer, son voisin de gauche essaie de lancer un « Next » le plus rapidement possible. Dès qu'il parvient à le faire, il dit « Next », prend le crayon au premier joueur et commence lui-même à chercher les nombres sur sa propre feuille pour les rayer à rebours. En même temps, son voisin de gauche essaie d'obtenir un «Next » ...

On continue de cette manière à tour de rôle. Au moment où c'est de nouveau le tour du premier joueur, il essaie de nouveau de rayer les nombres, l'un après l'autre, en commençant avec le nombre le plus élevé qui n'est pas encore rayé.

Fin de la partie

Le premier à rayer le 1 gagne la partie.

Nouvelle manche

Maintenant, les joueurs retournent leur feuille. Le verso indique aussi les réveils de 60 à 1, mais dans un autre ordre! Et la chasse aux réveils est repartie!



29	4	15	46	31	55
25	32	52	13	20	60
22	7	44	50	48	6
56	35	19	58	8	54
38	16	3	39	42	24
51	47	12	45	14	21
33	36	41	53	1	30
5	49	28	11	27	9
2	40	59	37	57	17
10	26	18	23	34	43





