

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)



## LOTO POINTS ROUGES

Pour ce nouveau jeu particulièrement original, Armand Jammot a imaginé un puzzle géométrique dont les pièces peuvent être combinées de différentes façons, ce qui permet de réaliser plusieurs figures.

On dispose ainsi d'un nombre très important de combinaisons qui fait du LOTO POINTS ROUGES un jeu attrayant et varié qui exercera votre sens de l'observation.

## MATÉRIEL

- 14 plateaux de jeu, représentant des figures constituées par des points bleus.

Ce sont ces figures que vous aurez à construire en recouvrant au cours de la partie les points bleus avec des jetons rouges.

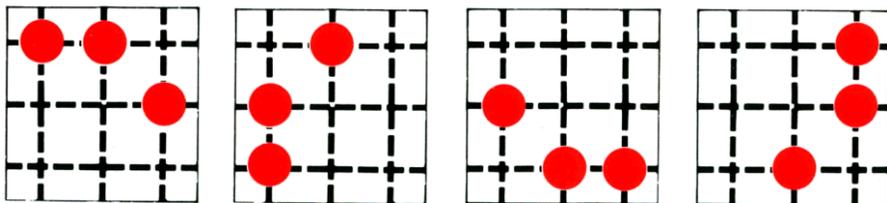
- 166 jetons rouges.

- 70 pièces carrées représentant des combinaisons de 2 ou 3 points dont la disposition sur la pièce (qui peut être bien entendu regardée dans tous les sens) doit être exactement reproduite à l'aide des jetons rouges sur les plateaux de jeu. Parmi ces 70 pièces, 13 ne portent qu'un seul point rouge et sont considérées comme des Jokers.

- 4 chevalets.

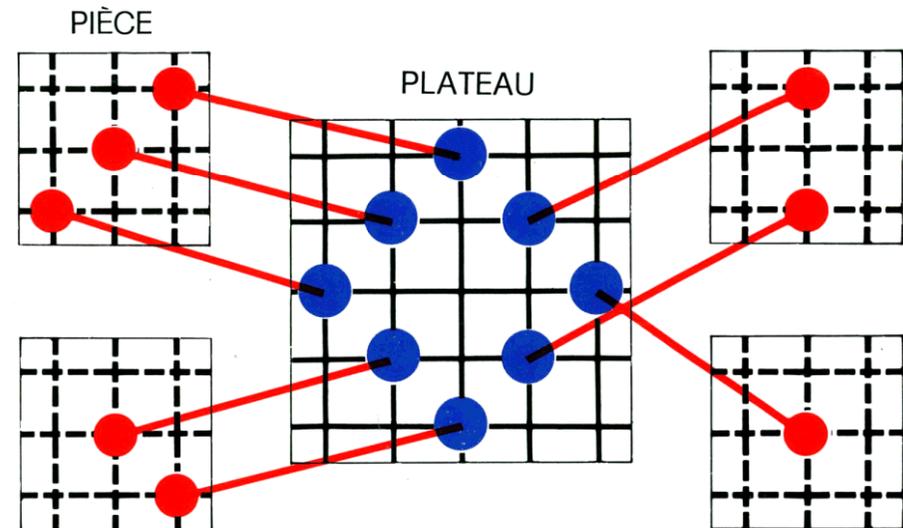
## PRINCIPE DU JEU

Un coup d'œil sur les dessins ci-dessous vous permettra de comprendre aisément le principe de ce jeu.



- Une même pièce peut être lue de quatre façons différentes selon qu'elle est placée dans un sens ou dans un autre.

- Vous devez être très attentif à la façon dont les points rouges sont disposés sur les pièces, aux intersections de lignes horizontales et verticales formant des carrés réguliers, pour reproduire exactement cette disposition sur le plateau de jeu. Les quatre pièces présentées ci-dessous permettent de construire la figure du plateau de jeu.



## BUT DU JEU

Il s'agit pour chaque joueur de ramasser le maximum de jetons rouges composant les figures des plateaux de jeu. Le vainqueur est celui qui remporte le plus grand nombre de jetons.

## DÉBUT DE PARTIE

- Tirez au hasard 3 des 14 plateaux de jeu et placez-les, face visible, au centre de la table de jeu.

- Déposez les 57 pièces carrées qui comportent 2 ou 3 points rouges sur la table de jeu, face cachée.

- Chaque joueur reçoit :

Pour 2 joueurs : 6 Jokers (pièces comportant 1 point)

Pour 3 joueurs : 4 Jokers

Pour 4 joueurs : 3 Jokers

Ces pièces Joker sont capitales car dans un certain nombre de cas des figures ne peuvent être terminées que par un Joker. C'est au joueur de déterminer le moment le plus favorable où il doit placer un de ses Jokers de façon à remporter un maximum de jetons.

Il est évident qu'il est préférable d'utiliser un Joker pour ramasser les jetons qui composent une figure à 18 ou 16 points, plutôt que pour une figure à 6 points.

- Le 13<sup>e</sup> Joker est placé dans la pioche avec les 57 autres pièces.

- Chacun des joueurs tire au hasard 5 pièces dans la pioche et les dispose sur son chevalet. Les Jokers sont conservés en dehors du chevalet.

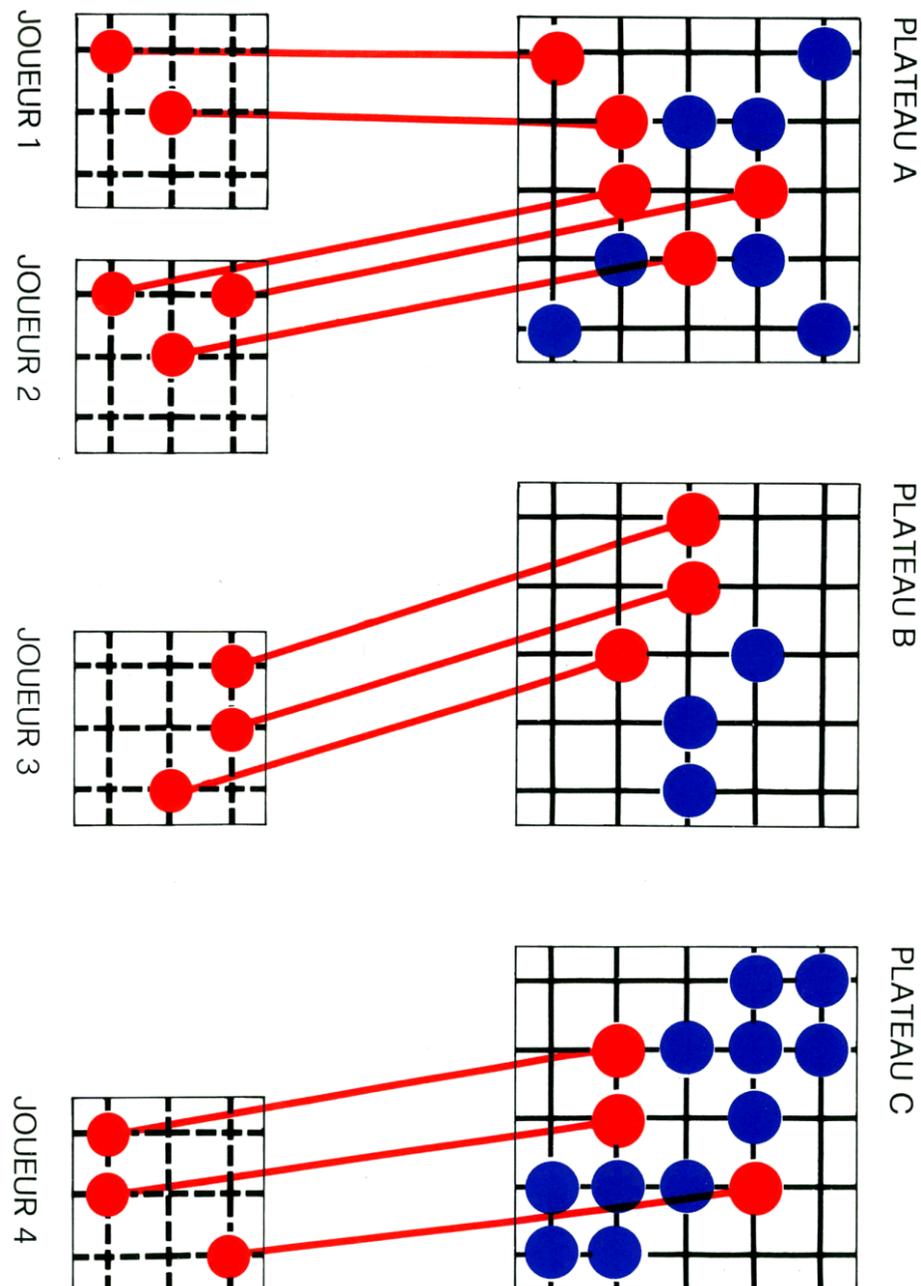
### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Le premier joueur regarde attentivement les trois plateaux de jeu et repère l'endroit où il pourra placer les jetons correspondant à une de ses pièces.

- Le joueur pose ensuite la pièce choisie sur la table de jeu pour permettre à ses adversaires de la contrôler, et la matérialise sur le plateau avec des jetons rouges prélevés dans le pot commun.

- Le joueur retire du jeu la pièce utilisée dans ce premier coup et prend à la pioche une nouvelle pièce de façon à en avoir toujours 5 sur son chevalet.

- Ensuite, le 2<sup>e</sup> joueur (ainsi que les suivants) procède de la même façon et au fur et à mesure des tours de jeu, les 3 plateaux se couvrent de jetons rouges.



Dans cet exemple, qui se situe en début de partie, chacun des 4 joueurs place une pièce à tour de rôle et la matérialise avec des jetons rouges sur un des plateaux de jeu.

Le 1<sup>er</sup> joueur place 2 jetons sur le plateau A

Le 2<sup>e</sup> joueur place 3 jetons sur le plateau A

Le 3<sup>e</sup> joueur place 3 jetons sur le plateau B

Le 4<sup>e</sup> joueur place 3 jetons sur le plateau C

Les 4 pièces utilisées ont été mises hors jeu et les joueurs ont repris chacun une pièce à la pioche.

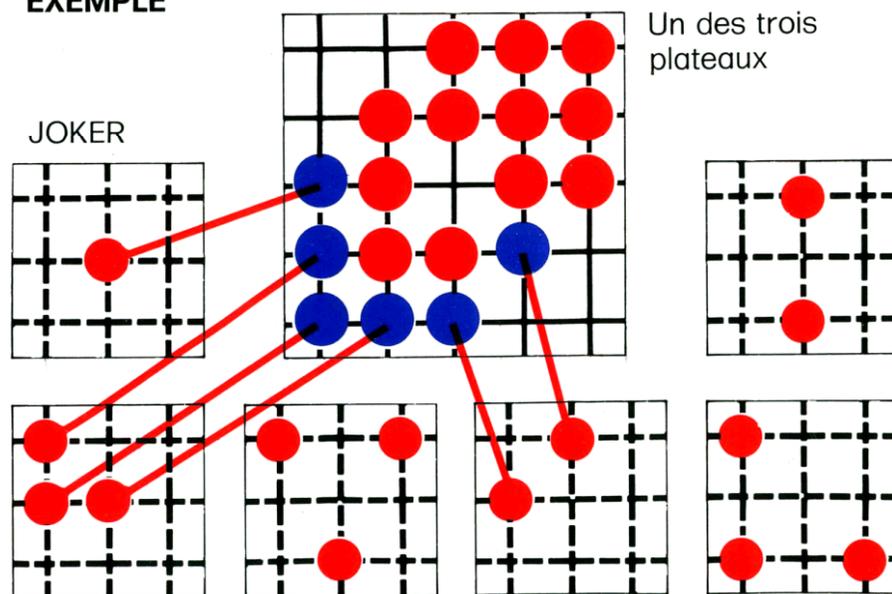
- Un joueur ne peut utiliser plusieurs pièces que s'il est en mesure de terminer dans le même coup une figure en cours. Il remporte ainsi l'ensemble des jetons posés sur ce plateau. C'est le seul cas où un joueur a le droit de placer plusieurs pièces d'un coup sur les plateaux de jeu. On ne peut jouer que sur un seul plateau à la fois.

- Les pièces utilisées dans ce coup victorieux sont retirées du jeu, de même que les Jokers utilisés, et le joueur reprend à la pioche le nombre de pièces manquantes de façon à en avoir toujours 5 sur son chevalet.

- Les Jokers utilisés ne sont remplacés par aucune autre pièce.

- Quand un plateau est terminé on le retire du jeu et on le remplace par un autre tiré au hasard, de façon à ce qu'il y en ait toujours 3 sur la table de jeu.

### EXEMPLE



Le joueur utilise 2 des pièces placées sur son chevalet plus un Joker pour terminer la figure de ce plateau. Il remporte donc 12 jetons rouges déjà posés sur le plateau plus les 6 qu'il vient d'y placer, soit un total de 18 jetons. Puis il retire ce plateau du jeu et en choisit un autre pour le remplacer.

### ATTENTION

Un joueur qui n'a plus de Joker et qui ne peut placer aucune pièce de son chevalet sur un des plateaux de jeu, passe son tour et rejoue au tour suivant. Mais il a le droit d'échanger une pièce de son jeu contre une pièce de la pioche.

### FIN DE PARTIE

Le jeu s'arrête lorsque aucun joueur ne possède plus aucun Joker. La marque se fait en inscrivant pour chaque joueur autant de points qu'il possède de jetons rouges à la fin de la partie.

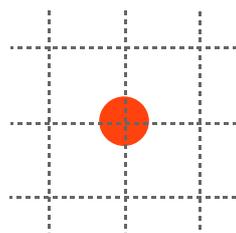
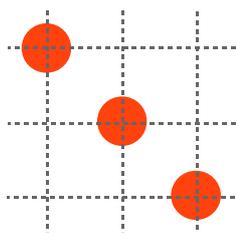
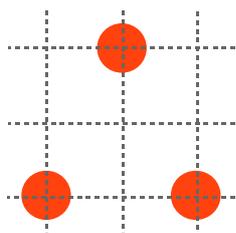
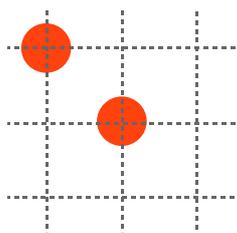
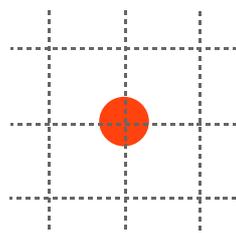
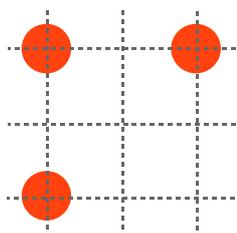
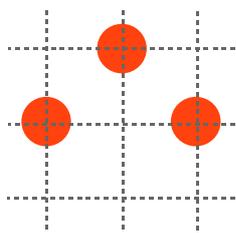
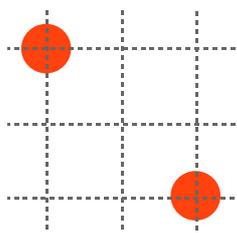
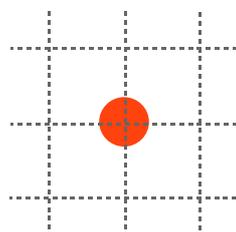
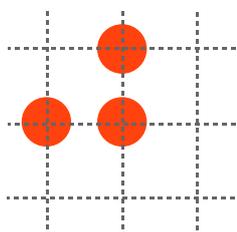
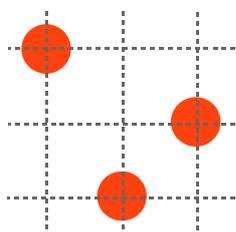
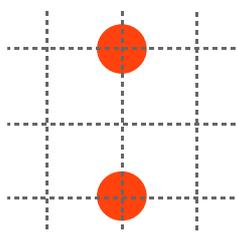
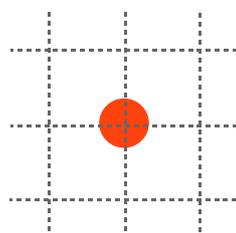
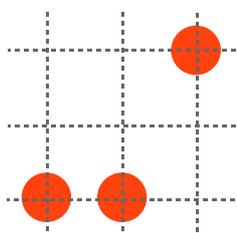
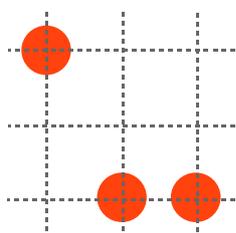
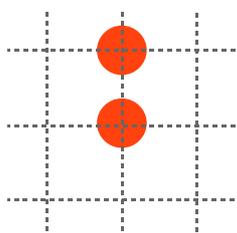
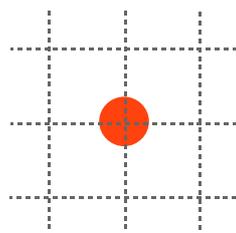
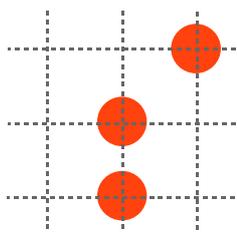
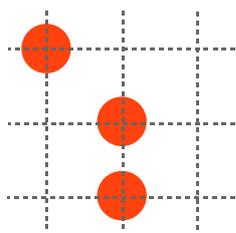
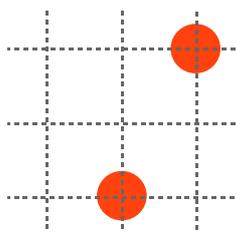
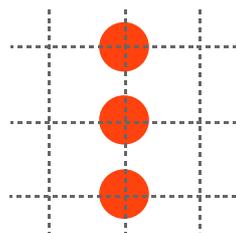
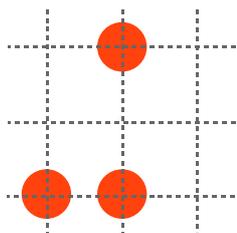
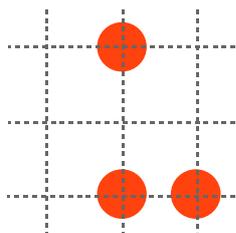
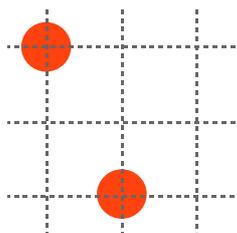
### AMÉNAGEMENTS

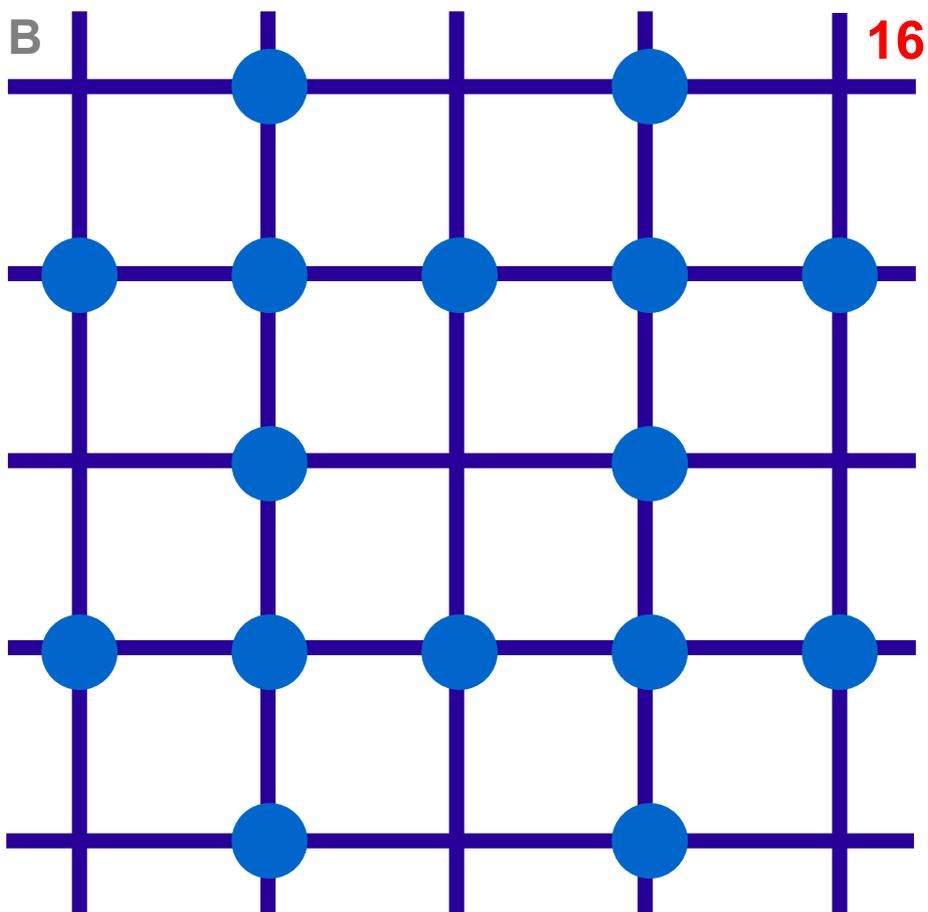
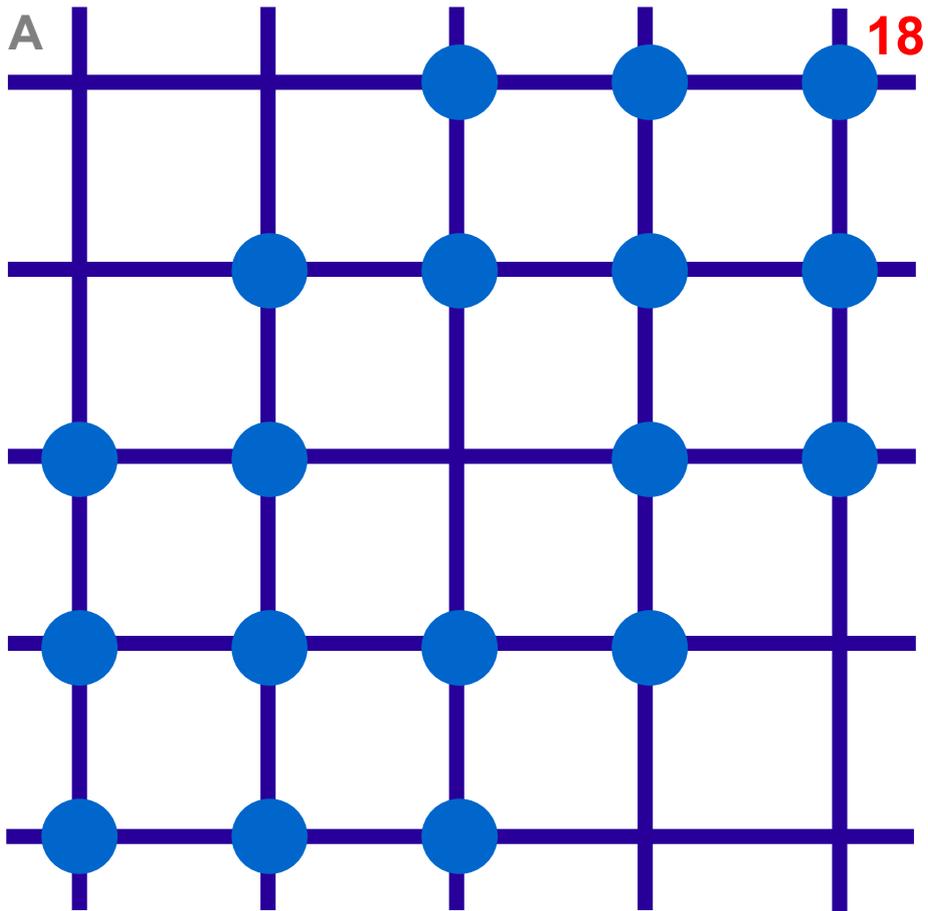
Vous pouvez également considérer le LOTO POINTS ROUGES comme un jeu de patience auquel vous pouvez jouer tout seul. Vous choisissez un plateau de jeu à 12 ou à 16 points bleus et vous tirez 8 pièces au hasard dans l'ensemble des 70 pièces que vous aurez placées face cachée sur la table.

Avec ces 8 pièces vous essaieriez de construire d'un seul coup la figure que vous avez choisie. Si vous n'y parvenez pas du premier coup, vous pouvez bien sûr changer les pièces une à une de façon à en avoir toujours 8 dans votre jeu, mais l'idéal est de réaliser la figure sans jamais changer une seule pièce.

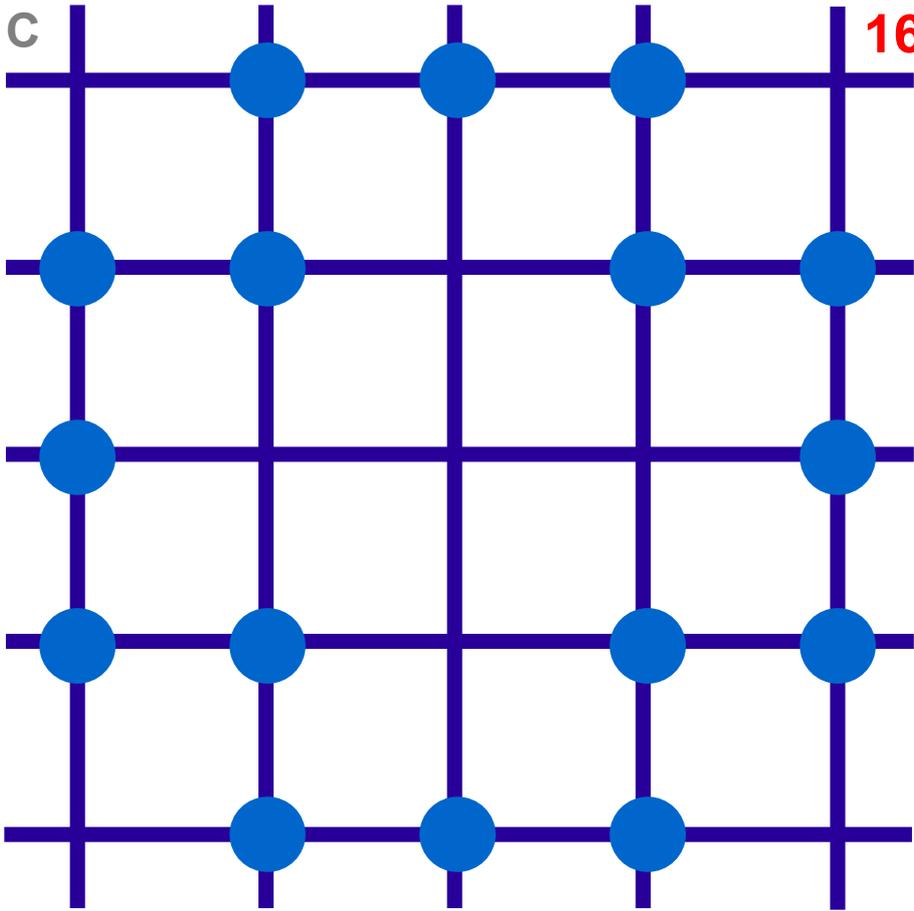
© Jeux Robert LAFFONT.

Règle originale proposée par JeuxSoc.  
<http://jeuxsoc.free.fr> — février 2008



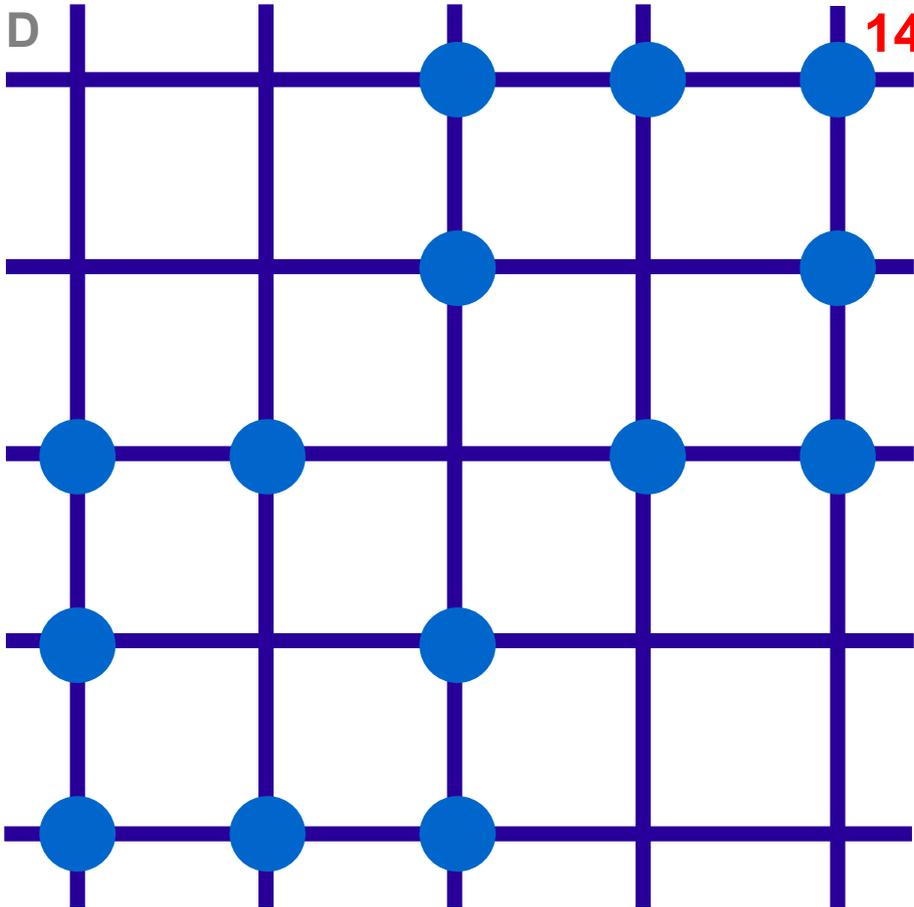


C

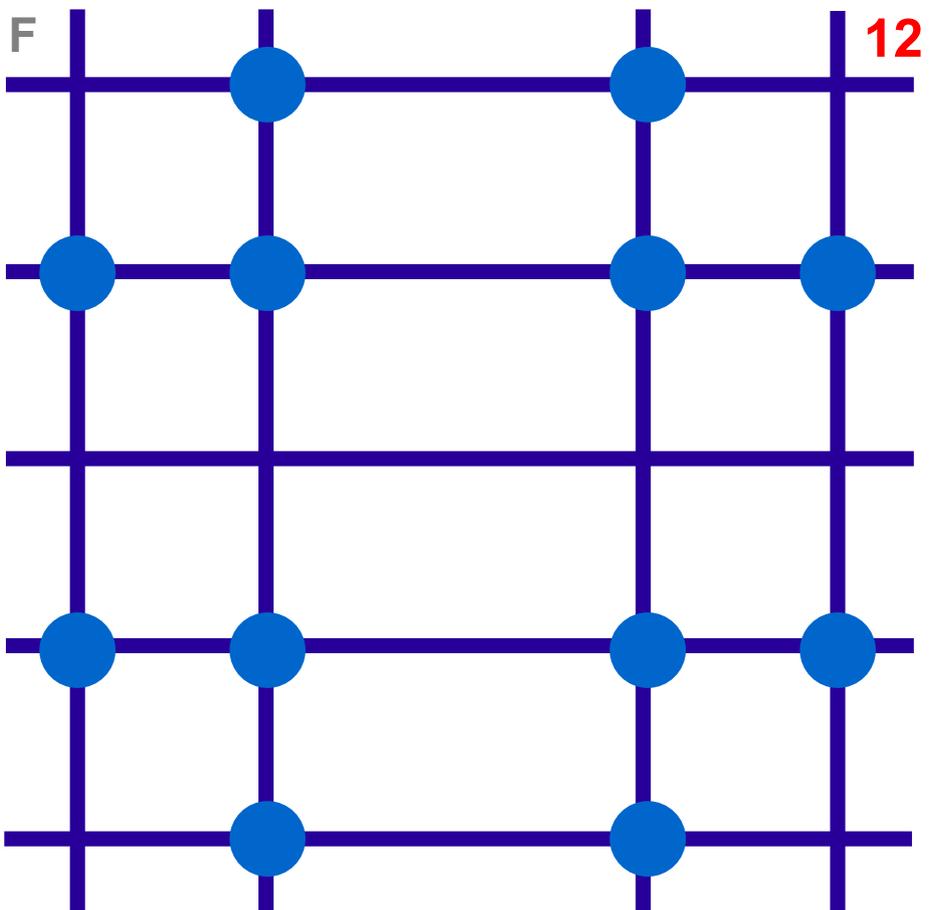
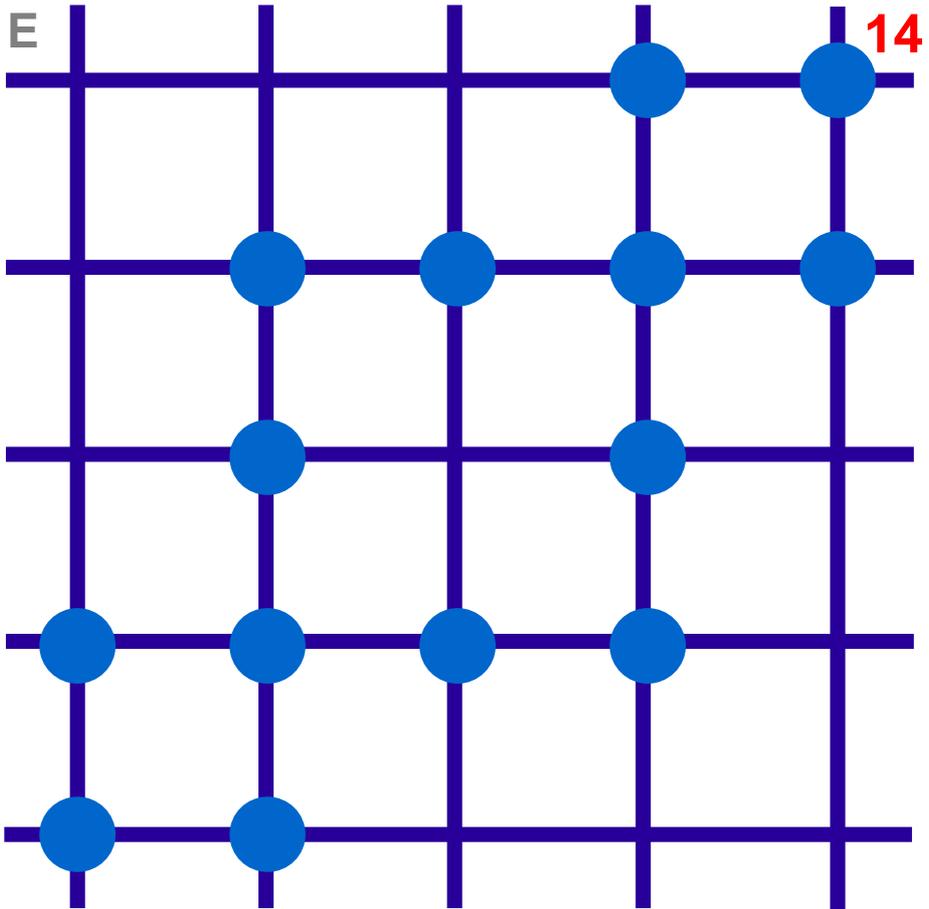


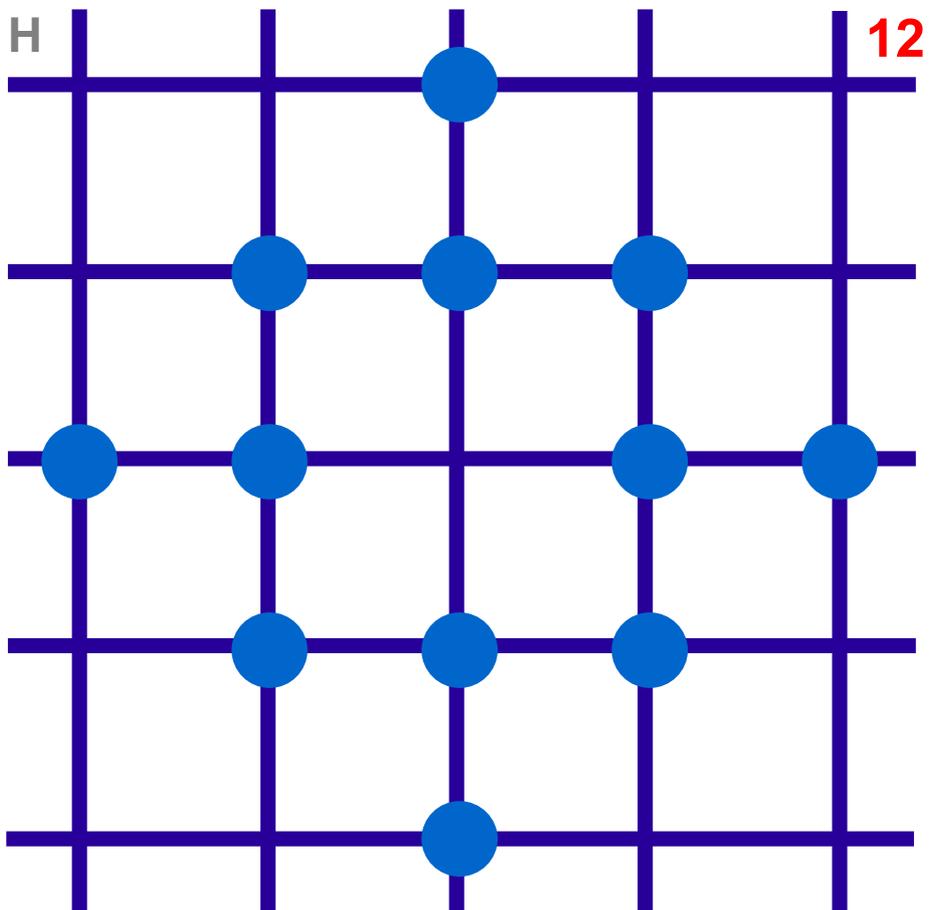
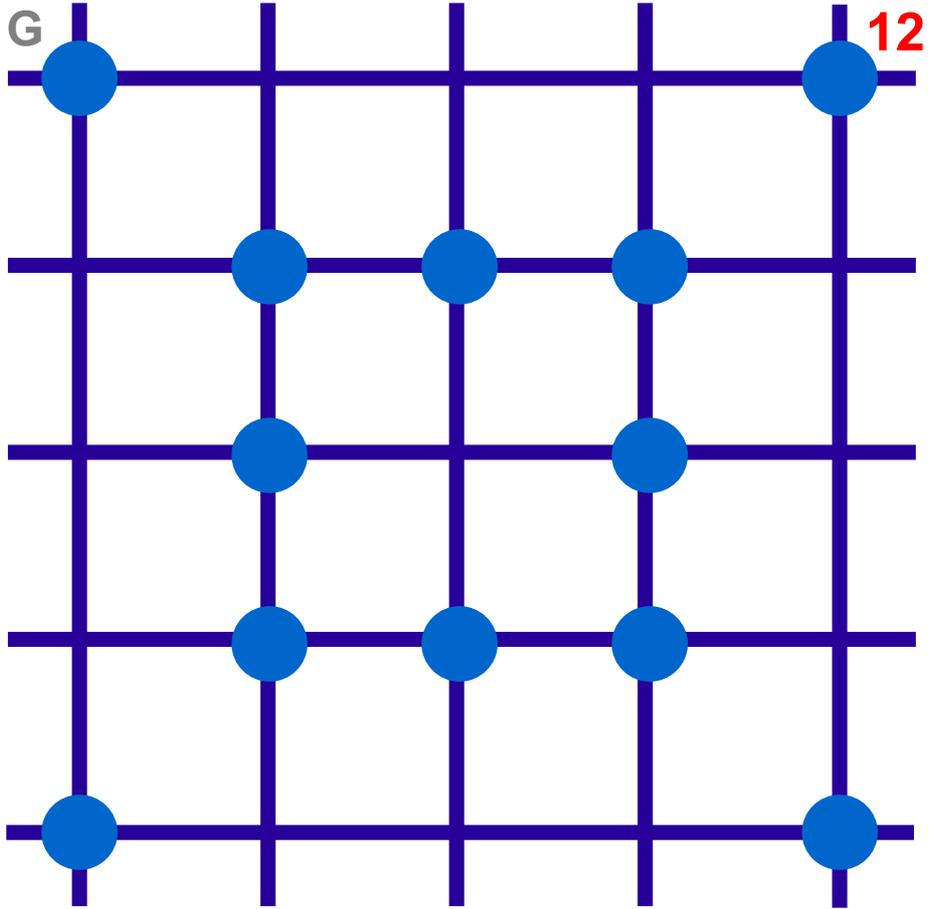
16

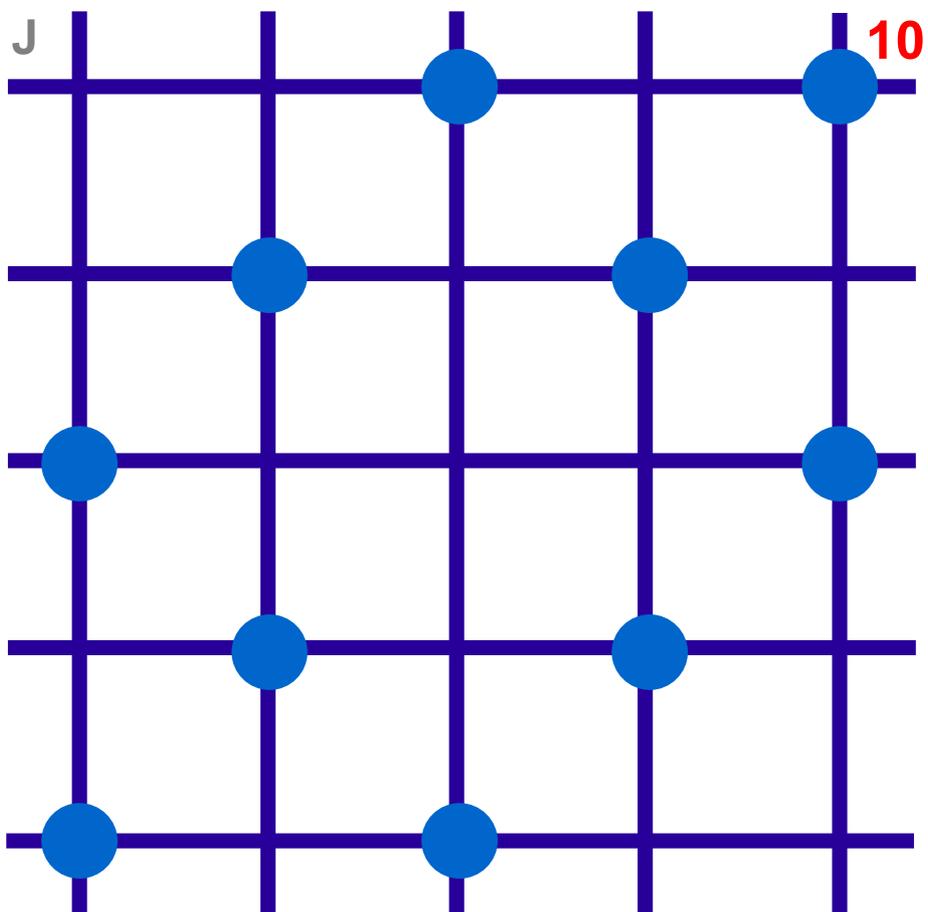
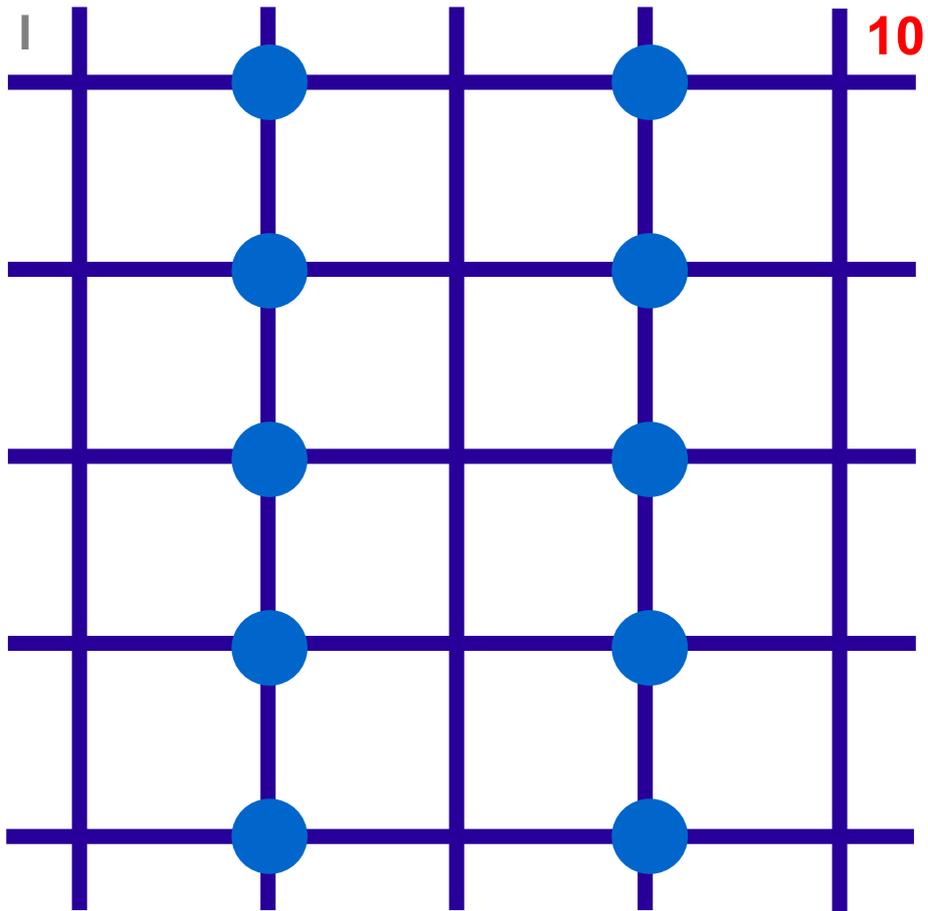
D



14

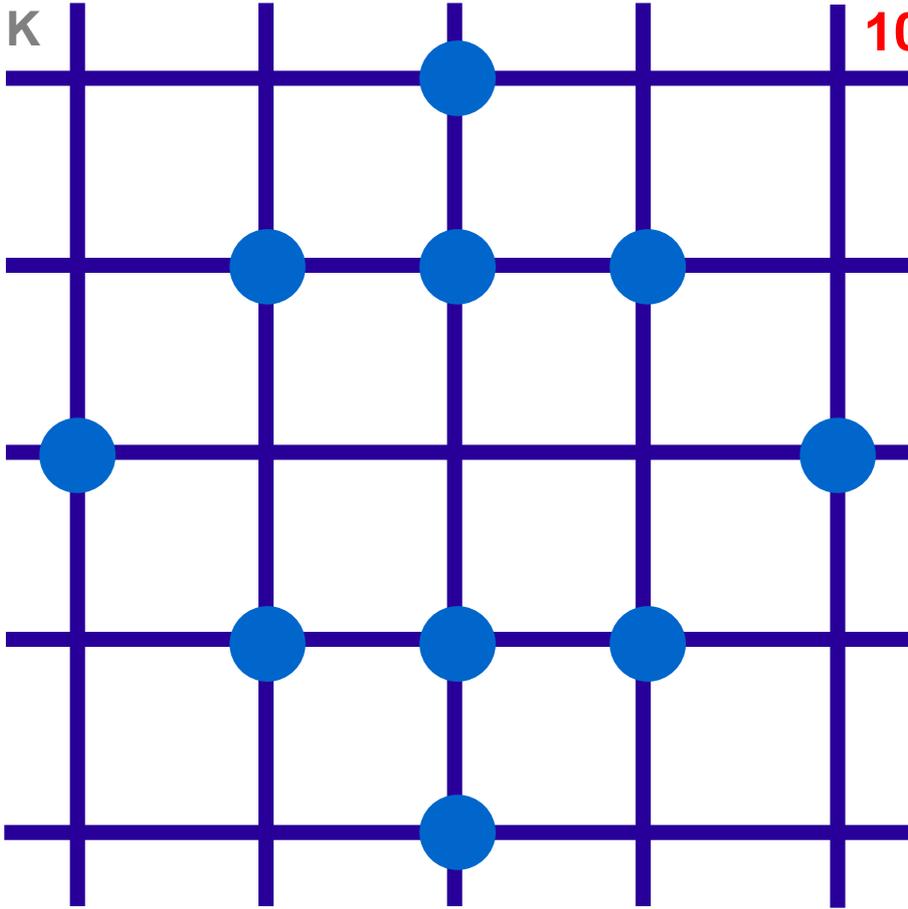






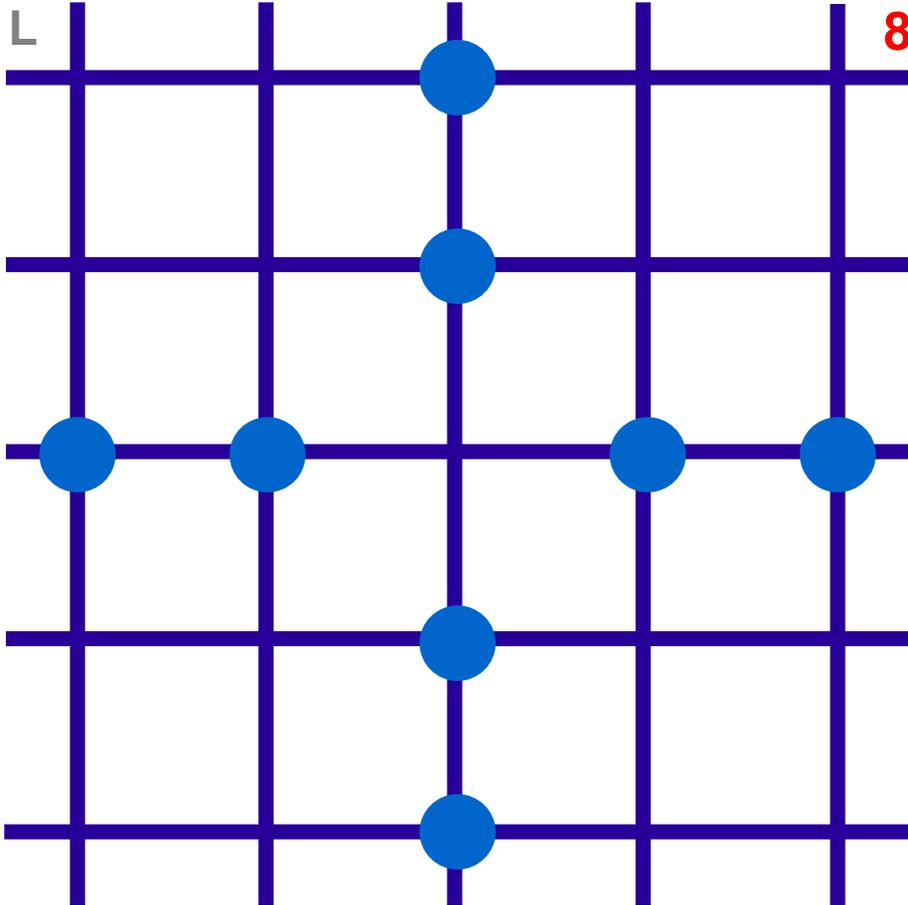
K

10



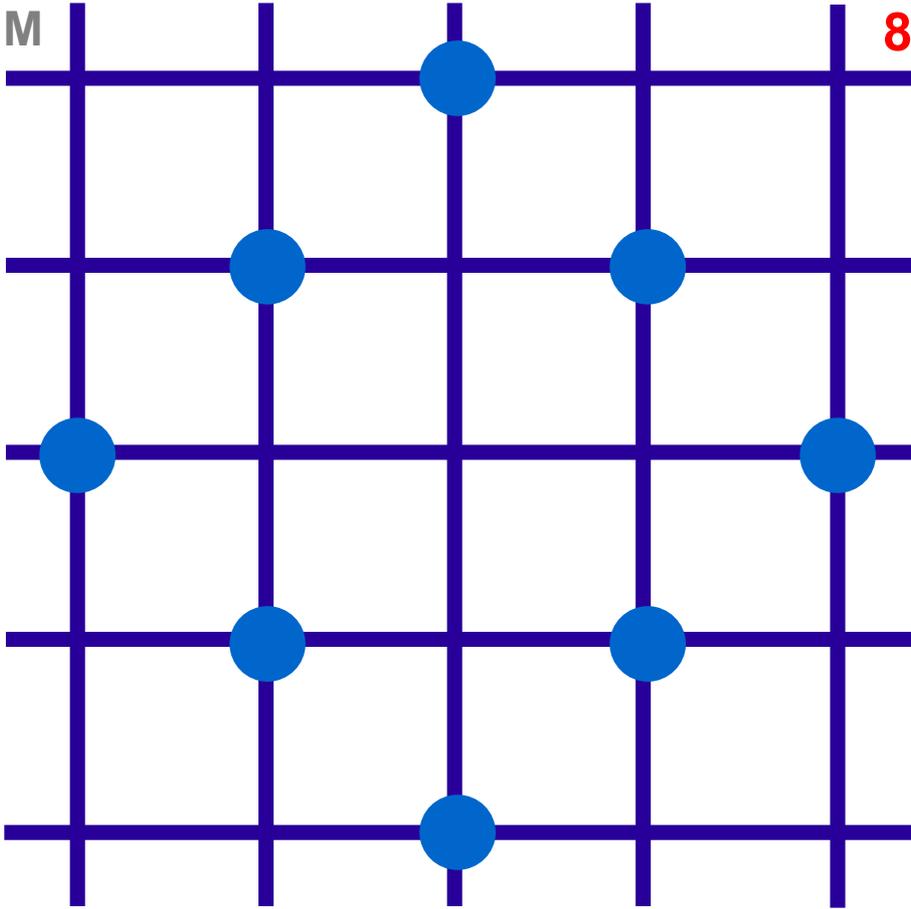
L

8



M

8



N

6

