

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



FORGET IT

2 joueurs ou plus

Contenu

- 9 dés. 3 dés portent sur la 6ème face les lettres "For"; 3 autres, les lettres "Get"; les 3 damiers, les lettres "It". Ensemble, cela fait "Forget It".
- 1 cornet à dés

But du jeu

Arriver à 500 points.

Déroulement du jeu

Chaque joueur peut jeter les dés, à son tour, autant de fois qu'il le veut, et s'arrêter quand il le veut, après quoi il compte ses points et les note sur un feuillet. Si, en jetant ses dés, il forme les mots "Forget It", son tour finit et il perd tous les points accumulés pendant ce tour. Le premier joueur prend les 9 dés et les jette, au moyen du cornet. Il met de côté tous les dés dont la face portant des lettres est venue en haut (s'il a obtenu les mots Forget It, son tour est fini). Il met ensuite de côté les dés avec lesquels il veut accumuler des points : ces dés doivent avoir les faces du même nombre de points orientées vers le haut, ce qui signifie qu'ils devront être au moins 2. Le joueur remet les autres dés dans le cornet ; s'il le désire, il peut continuer à jouer et, au tour suivant, mettre de côté des dés d'un même nombre de points. Si un joueur a mis de côté tous les dés, mais veut continuer à jouer, il prend tous les dés, y compris ceux venus avec les lettres en haut, et se met à jouer de la manière à peine décrite. Il peut continuer ainsi aussi longtemps qu'il veut mais, si les lettres Forget It apparaissent ensemble, son tour se termine, et il perd tous les points accumulés pendant celui-ci.

Si, pendant toute la durée de son tour un joueur obtient le même nombre de points pour 4 dés, les points de celle-ci sont doublés. S'il obtient le même nombre de points pour 5 dés, il y a triplement; pour plus de 5 dés, il y a quadruplement.

Dès qu'un joueur s'arrête, soit volontairement, soit parce que Forget It est sorti, c'est le tour du joueur suivant.

Le gagnant est le joueur qui a accumulé le premier 500 points.