

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



novem

Contenu

1 plateau de jeu, 18 tuiles, 3 marqueurs lignes verts, 3 marqueurs colonnes verts,
1 jeton attaquant marron, 1 planche de stickers.

But du jeu

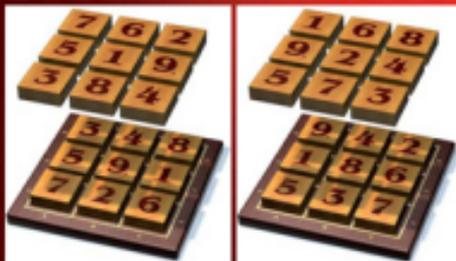
Marquer plus de points que l'adversaire à l'issue de deux parties.

Préparation du jeu :

La première fois que vous jouerez détachez délicatement les stickers lettres et chiffres de la planche pour les coller sur chacun des six marqueurs. On ne collera pas de sticker sur le jeton attaquant marron.

Les tuiles sont placées faces visibles sur deux niveaux sur le plateau de jeu. Chaque niveau est constitué de 9 tuiles. La somme de la valeur de deux tuiles placées l'une sur l'autre doit toujours être égale à 10 et la somme de la valeur des tuiles en ligne ou en colonne est toujours égale à 15 en début de partie.

Exemple de mise en place sur le plateau :



Un des joueurs contrôle les trois lignes A, B et C, et prend les marqueurs correspondants. L'autre joueur contrôle les trois colonnes 1, 2 et 3, et prend les autres marqueurs. Les joueurs conservent leurs marqueurs cachés dans leur main. Chacun leur tour les joueurs sont soit attaquant, soit défenseur. Au premier tour de jeu, l'un des joueurs est choisi comme attaquant, il prend donc le jeton attaquant. Au tour suivant, l'autre joueur sera le joueur attaquant.

Comment jouer ?

Le joueur attaquant choisit secrètement un de ses trois marqueurs et le pose face cachée sur la table. Le joueur adverse procède de même avec ses propres marqueurs. Puis les deux joueurs révèlent leur choix correspondant l'un à une ligne et l'autre à une colonne, en retournant chacun leur marqueur. Le joueur attaquant récupère alors la tuile disposée à l'intersection de la colonne et de la ligne choisie par chacun des joueurs et la place face cachée devant lui. Il passe ensuite le jeton attaquant à son adversaire qui devient donc attaquant.



Les cases vides

Quand l'emplacement correspondant à l'intersection d'une ligne et d'une colonne est vide, on ne peut prendre aucune tuile, le joueur attaquant ne marque donc aucun point.

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsqu'une ligne ou une colonne est vide de tuiles. Les joueurs retournent chacun les tuiles qu'ils ont collectées faces visibles et comptent leurs points.

Le gagnant

Le joueur marquant le plus de points à l'issue de deux parties est déclaré vainqueur.