

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)



# Equilibre instable

Un jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

**Idée :** Heinz Meister  
**Illustration :** Anja Dreier-Brückner  
**Durée du jeu :** env. 10 minutes

## Contenu du jeu :

- 9 bâtonnets jaunes (1 point)
- 9 bâtonnets rouges (2 points)
- 9 bâtonnets bleus (3 points)
- 1 anneau en bois
- 1 dé de trois couleurs



## Règle résumée :

### But du jeu :

Qui va réussir à retirer les bâtonnets sans trembler et remporter le plus de points possible ?

## surface de jeu

### Préparatifs :

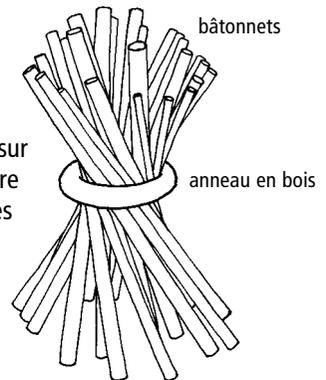
Jouer sur une surface qui ne soit pas trop lisse, p. ex. sur une nappe ou une moquette. Comme il n'est pas très facile de préparer le jeu, c'est le joueur le plus âgé qui le fera :

Prendre les **bâtonnets** tous ensemble dans une main pour en faire un paquet et passer l'**anneau en bois** dessus.

Le faire glisser jusqu'à mi-hauteur du tas de bâtonnets. Poser le tas de bâtonnets debout sur la surface de jeu et le serrer de manière à faire tourner les bâtonnets les uns contre les autres en éventail. L'anneau doit rester fixé à mi-hauteur en maintenant les bâtonnets.

On peut alors lâcher le tas de bâtonnets qui doit tenir debout tout seul.

Préparer le dé.



poser les  
bâtonnets debout  
en les maintenant  
avec l'anneau

### Déroulement du jeu :

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre en retirant l'un après l'autre les bâtonnets de couleur retenus par l'anneau en bois.

### Bien retenir ce qui suit :

- On a le droit de faire **bouger l'anneau et les bâtonnets** lorsqu'on tire un bâtonnet.
- Mais la **partie sera terminée tout de suite** si le **tas de bâtonnets s'écroule** et si **l'anneau en bois touche la surface de jeu**. Le joueur qui a fait tomber le tas perd la partie.

**lancer le dé**

Le joueur qui a les plus petites mains commence à jouer en **lançant une fois le dé**.

**Sur quelle couleur le dé est-il tombé : rouge, jaune ou bleu ?**

**retirer un bâton**

- En t'y prenant doucement, retire un bâton correspondant à la couleur du dé dans le tas maintenu par l'anneau en bois et pose-le devant toi.

Les bâtonnets font rapporter des **points**.

**points des bâtonnets**

Les bâtonnets bleus comptent trois points, les bâtonnets rouges deux points et les bâtonnets jaunes un point.

**passer son tour : remettre un bâtonnet dans la boîte**

- **Tu penses qu'il est trop dangereux** de retirer un bâtonnet de la couleur du dé parce que le tas risque de s'écrouler ?

Si tu as déjà devant toi un ou plusieurs bâtonnets de cette couleur, tu as le droit de passer ton tour sans retirer de bâtonnet.

Si tu choisis cette possibilité, tu devras cependant remettre **un bâtonnet de la couleur du dé dans la boîte**.

Si tu n'as encore pas de bâtonnet de cette couleur, tu ne pourras malheureusement pas passer ton tour et devras donc faire très très attention ...

**Pas de bâtonnet de la couleur du dé ?**

- Le dé est tombé sur une **couleur qui n'est plus disponible dans le tas de bâtonnets** ? Tu as le droit de retirer n'importe quel autre bâtonnet.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

**Fin du jeu :**

**Fin du jeu :**

Le jeu est terminé ...

**le tas s'écroule...**

... tout de suite si le tas de bâtonnets s'écroule lorsqu'un joueur retire un bâtonnet et si l'anneau en bois touche la surface de jeu. Le joueur qui a fait tomber le tas perd la partie. Les bâtonnets qu'il aura déjà retirés ne comptent pas. Les autres joueurs comptent leurs points.

**...plus que 3 bâtonnets**

... **lorsque** l'anneau en bois ne tient plus que par trois bâtonnets. Tous les joueurs comptent leurs points.

**compter les points**

Un **bâtonnet jaune** compte **un point**, un **bâtonnet rouge** compte **deux points**, un **bâtonnet bleu** compte **trois points**.

**Le plus grand nombre de points = victoire**

Celui qui a le **plus de points** gagne la partie.

**Variante :**

Jouer plusieurs parties. Le jeu est terminé dès qu'un joueur obtient le nombre de points convenus au départ.

**Conseil :**

Le tas de bâtonnets restera plus longtemps debout si l'anneau est placé juste au-dessus de la mi-hauteur. On pourra ainsi prolonger les parties.