

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)





## **F** Composition du jeu SuperPo :

- 1 plateau de jeu
- 20 barrettes de 2 ou 3 ou 4 ou 5 images

## **Principe du jeu :**

Pour jouer, il faut placer les barrettes sur le plateau en respectant 2 conditions : superposer une des images sur une barrette posée sur le plateau et ne pas déborder du cadre du plateau.

Un joueur distribue au hasard à chacun des joueurs une barrette de 3 images et 1 barrette de 4 images. Toutes les autres barrettes sont mélangées et posées face cachée en un seul tas de pioche.

Le premier joueur débute la partie en posant une de ses deux barrettes sur le plateau sans déborder du cadre puis pioche la première barrette de la pioche.

Si le joueur suivant peut superposer une de ses barrettes sur des images identiques, il la pose puis en pioche une nouvelle.

Sinon, il pioche une barrette et passe son tour.

La partie s'achève lorsque la pioche est épuisée.

Le vainqueur est celui qui a le moins d'images en main.

## **GB** Contents of SuperPo :

- 1 game board
- 20 slides of 2 or 3 or 4 or 5 frames

## **Rules of the Game :**

Place the slides on the board according to two conditions: overlay one image of one slide upon a slide placed on the game board without extending over the frame of the game board.

A player randomly distributed to each player a slide of 3 images and 1 slide of 4 images. All other slides are shuffled and placed face down in one heap pick.

The first player starts by placing one of his/her two slides on the game board without extending beyond the frame and pick the top slide from the pick pile.

If the next player can overlay one of his/her slide on one identical image, he/she puts it down then pick a new slide from the pick pile.

Otherwise, he/she picks a slide from the pick pile and passes his/her turn.

The game is over when the pick pile is exhausted.

The one with the fewer images on hand is the winner.

## **D** Inhalt des Spiels SuperPo :

- 1 Spielbrett
- 20 Streifen mit 2, 3, 4, oder 5 Motiven

## **Prinzip des Spiels :**

Die Streifen werden unter Beachtung zweier Regeln auf dem Spielbrett angeordnet: Ein Motiv eines Streifens das sich auf dem Spielbrett befindet, wird mit demselben Motiv eines anderen Streifens überdeckt, ohne das ein Streifen über das Spielbrett hinaus ragt.

## **Spielanleitung :**

Ein Spieler verteilt jeweils einen Streifen mit 3 Motiven und einen Streifen mit 4 Motiven beliebig an seine Mitspieler. Die anderen Streifen werden gemischt und verdeckt zu einem Stapel gehäuft.

Der erste Spieler beginnt das Spiel indem er einen seiner Streifen beliebig auf das Spielbrett legt, ohne die Kästchen zu überschreiten. Dann zieht er einen neuen Streifen vom Stapel.

Der nächste Spieler legt einen seiner Streifen über ein identisches Motiv des schon vorhandenen Streifens und zieht dann einen neuen Streifen vom Stapel.

Wenn der Spieler keinen Streifen auf das Spielbrett legen kann, weil er kein identisches Motiv hat, oder der Streifen über das Spielbrett hinausragen würde, zieht dieser einen neuen Streifen vom Stapel und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Spiel ist zu Ende sobald der Stapel aufgebraucht ist.

Gewinner ist derjenige, der die wenigsten Streifen auf der Hand hält.

## **I** Contenuto del gioco SuperPo :

- 1 tabellone di gioco
- 20 sbarrette di 2, 3, 4 o 5 immagini

## **Scopo del gioco :**

Mettere le sbarrette sul tabellone rispettando due condizioni : sovrapporre una delle immagini su una sbarretta messe sul tabellone e non uscire dal limite del tabellone.

## **Regola del gioco :**

Un giocatore distribuisce a caso a ciascun giocatore una sbarretta di 3 immagini e una di 4. Tutte le altre sbarrette vengono mescolate e lasciate sul lato nascosto per formare il mazzo.

Il primo giocatore inizia la partita mettendo una delle sue sbarrette sul tabellone senza uscire dal limite poi prende la prima sbarretta del mazzo.

Se il giocatore seguente può sovrapporre una delle sue sbarrette su delle immagini identiche, lo fa poi prende una sbarretta dal mazzo.

Se no, prende una sbarretta dal mazzo e lascia la mano.

La partita finisce quando il mazzo scompare.

Il vincitore è quello che ha meno immagini in mano !

## **E** Composición del juego SuperPo :

- 1 tablero de juego.
- 20 fichas de 2 o 3 o 4 o 5 imágenes

## **Reglas del juego :**

Para jugar, hay que situar las fichas sobre el tablero y respetar dos condiciones: superponer una de las imágenes de una ficha situada encima del tablero y no salirse de este último.

Un jugador distribuye de manera aleatoria a cada jugador, una ficha de 3 imágenes y una ficha de 4 imágenes. Todas las otras fichas se mezclan y se ponen boca abajo en un único montón para robar.

El primer jugador comienza la partida situando dos fichas as sobre el tablero sin salirse de este último, después coge la primera ficha del montón de robar.

Si el jugador siguiente puede superponer una de sus fichas sobre otras imágenes idénticas, lo hace y coge una nueva ficha.

Si no, coge una ficha del montón y pasa su turno

La partida termina cuando no quedan más fichas que robar.

El vencedor es el que tiene menos imágenes en la mano.

## NL Samenstelling van het spel "Kolorosuite" :

- 20 kaarten met elk een verschillende lijn van een bepaalde kleur (in totaal 4 verschillende kleuren)

### Doel van het spel :

Leg de kaarten op tafel en per kleur van de lijn.

### Spelregels :

De kaarten liggen omgekeerd op de speeltafel.

De eerste speler trekt van elk hoopje een kaart zodat hij 4 kaarten bekomt met elk een verschillende kleur van lijn. Hij legt ze op tafel, 1 per kleur van lijn. Vervolgens mengt hij al de overige kaarten en verdeeld er 3 aan elke speler en hem zelf. De overige kaarten worden op een hoopje, omgekeerd in het midden gelegd.

De verdeler begint het spel. Indien hij kan legt hij één van zijn kaart bij de juiste kleur als ze ook het volgnummer ( één meer of één minder ) heeft. Dan is het aan de volgende speler. Indien dit niet lukt trekt hij een kaart en kijkt of hij deze kan plaatsen.

Indien een speler één van zijn kaarten kan leggen als vervolg dan doet hij dat en geeft de beurt aan de volgende speler.

Indien de speler geen goede kaart heeft, neemt hij er eentje van het hoopje. Indien het een goede kaart is legt hij ze neer en is het de beurt aan de volgende speler. Het spel eindigt indien één speler geen enkel kaart meer in handen heeft. Hij/zij is de winnaar.

## SLO "Kolorosuite" Vsebina:

- 20 igralnih ploščic razdeljenih v 4 različne barve

### Pravila igre :

Postavite skupaj ploščice, ki imajo isto barvo.

Ploščice so obrnjene z licem navzdol.

Prvi igralec vleče naključne ploščice dokler ne dobi 4 različne barve. Postavi jih na mizo, po eno ploščico od barve. Nato premeša ostale ploščice in da vsakemu igralcu po tri. Preostale ploščice da na kup obrnjene z licem navzdol.

Prvi igralec začne igro tako, da katerikoli ploščici, ki so že na mizi, doda ploščico iste barve in eno številko nižje ali višje od tiste na ploščici. Upoštevati mora tako barvo kot tudi zaporedje števil. Igro nato nadaljuje naslednji igralec.

Če igralec v roki nima primerne ploščice, jo povleče iz kupa.

Igre je konec, ko enemu od igralcev zmanjka ploščic; ta igralec je zmagovalec.



## Les personnages

**Bo** est une petite chienne de la ville, qui depuis toujours rêve d'aventures. De sa rencontre avec Jo va naître une fantastique amitié et ils décideront de partir à la découverte du monde. Créative et instinctive, elle te fera voir le monde en couleur...



**Jo**, le héros de cette aventure, est un renard qui vit en toute liberté dans la forêt de Parcanville. Respectueux de la nature, il est aussi un aventurier rusé et habile, laissons le nous guider...

**Go** est d'une nature gaie, et joyeuse. Toujours prêt à s'amuser, il est le fidèle compagnon de Jo. Ensemble, ils ont affronté les pires épreuves avec bravoure et intelligence. Il nous sera très utile pour affronter les situations difficiles.



**Po** a été touché par une grâce céleste. Tout lui réussit... Quel bonheur d'avoir dans le groupe un compagnon qui porte chance... Mais sa bonne étoile réussira-t-elle à déjouer les pièges et à protéger ses amis.

**Ro** est un artiste musicien... Il compose et joue de la musique simplement en respirant, et à la fin d'un repas, cette musique est ponctuée de bruits très bizarres... ROW !



**Ko** n'aime pas bouger... Dès le réveil, il se trouve toujours une bonne raison pour rester tranquille à ne rien faire. Ses amis l'entraînent dans les différentes aventures, mais il ne cesse de maugréer entre ses dents « je n'en peux plus, je suis fatigué, je suis ko... »

**Fo** est la dernière à avoir rejoint le groupe. Souriante, elle n'en est pas moins une redoutable conspiratrice. Mais pourquoi doit-elle mentir et tricher ? Méfions-nous d'elle et de ses conseils, ils ne sont jamais désintéressés...

