

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 (Saône-et-Loire), 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

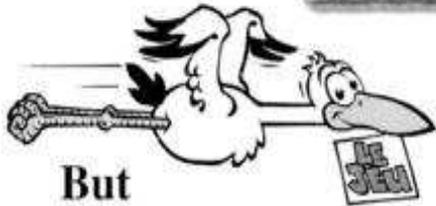
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ALSACE & GO



RÈGLE DU JEU

But

Etre le premier à atteindre la kilbe. Pour cela, mobilisez vos connaissances de l'Alsace et des Alsaciens et faire preuve d'imagination dans les défis, la chance fera le reste.

Début de partie

Alsace & Co se joue de préférence de trois à six personnes ou par équipes.

Pour la première partie, mélanger chaque paquet de cartes.

Chaque joueur choisit un pion et le met sur la case départ.

Il y a deux questions par carte (Hopla) ou deux défis (Nummadrouf). Choisir en début de partie si tous les joueurs répondent aux questions/défis 1 ou 2.

Le joueur le plus jeune commence, puis chaque joueur, en partant de sa gauche, joue à tour de rôle.

Déroulement

Le premier joueur tire une carte «Hopla» et la lit à haute voix pour que les autres joueurs cherchent la réponse. Ceux qui pensent connaître la réponse tapent sur la table. Le plus rapide donne sa réponse.

Si elle est exacte, il avance du nombre de points indiqués sur la carte : de + ① à + ③.

Si elle est mauvaise, il recule d'une case.

Ensuite, chaque joueur, à son tour de jeu, tire une carte de la couleur correspondant à la case où il se trouve :

- Case jaune : tirer une carte «Hopla» et procéder comme indiqué ci-dessus.
- Case "point rouge" : tirer une carte «Risikos». L'événement indiqué s'applique au joueur qui a tiré la carte.
- Case "point blanc" : tirer une carte «Nummadrouf». Le joueur lit la proposition et relève le défi. Si les autres joueurs estiment qu'il l'a bien relevé, il avance du nombre de points correspondant à ce défi.

Le gagnant est celui qui arrive le premier à la kilbe.

Si vous n'êtes que deux joueurs...

Carte «Hopla!» : inutile de taper sur la table ! Le deuxième joueur répond simplement à la question.

Pour le reste, la règle est identique.

DECOUVREZ TOUS NOS JEUX SUR LE SITE INTERNET : WWW.COPSI.COM

