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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

FLICKWERK

Pour 2 à 4 joueurs rapides
Auteur : **Friedemann Friese**
Editeur : **2F-Spiele**

Flickwerk est un jeu dans lequel chaque joueur à la même tâche et dispose du même équipement pour construire un réseau le plus rapidement possible. Ce n'est pas si facile car il existe des contraintes pour chaque réseau.

Le premier joueur qui termine le réseau en respectant les contraintes gagne la manche. Au bout de 12 manches, celui qui en a remporté le plus gagne la partie.

Matériel

- 5 jeux de 12 tuiles (3 courbes, 3 droites, 1 croisement, 1 double courbe, 1 branchement).
- 2 x 2 marqueurs ordinateur.
- 1 plateau représentant 9 bureaux

Installation

Chaque joueur récupère un jeu de tuiles complet.

Le plateau est installé au centre de la table. Un jeu de tuiles supplémentaires est mélangé et placé face cachée à coté du plateau. Un joueur est désigné comme patron.

Le boulot

Le patron décide quels bureaux seront équipés d'ordinateurs. Il pose un marqueur ordinateur sur le bord extérieur de ces bureaux. Les quatre bureaux d'angle ont 2 cotés extérieurs, et peuvent donc recevoir 2 ordinateurs. Les quatre autres bureaux ne peuvent recevoir qu'un ordinateur. Dès que les 4 ordinateurs sont installés, la tuile du dessus de la pioche est retournée face visible, et placée au centre du plateau. C'est la contrainte pour la manche.

Le plus rapidement :

Chaque joueur essaie de sortir de son jeu de tuile et de poser devant lui, en dehors du plateau, avec la même orientation, la tuile tirée par le patron.

Puis chacun tente de construire un réseau avec les tuiles restantes. Cette construction s'effectue à partir de la tuile posée devant chaque joueur et non sur le plateau (qui doit rester tel-quel).

Il existe quelques contraintes pour le réseau :

1. Le réseau est de même taille que le plateau 3 x 3. Le réseau est donc composé de 9 des 12 tuiles de chaque joueur.
2. La tuile du centre doit être de même type et de même orientation que la tuile centrale du plateau.
3. Un câble doit aboutir sur un autre câble, jamais sur le vide. (Exception pour les connexions d'ordinateur en point .4).
4. Les câbles peuvent se diriger vers l'extérieur d'une tuile de bord si un ordinateur se trouve placé à cet endroit sur le plateau.
5. Les deux marqueurs ordinateur de la même couleur doivent être connectés grâce au réseau. (Remarque du traducteur américain : "Je suis entièrement certain que la connexion des 4 ordinateurs dans un même réseau et autorisée. Les solutions seraient impossibles si vous aviez à construire deux réseaux distincts".)
6. Quand il n'existe aucun ordinateur sur le bord du plateau, le réseau ne peut se diriger à l'extérieur du plateau.

Décompte

Le joueur qui finit le premier gagne. S'il s'est trompé, il est hors jeu pour le reste de la manche.

Le premier joueur avec une bonne solution récupère la tuile posée au centre du plateau, et la pose à coté de lui afin de comptabiliser son score. Il devient le patron du tour suivant.

La partie se joue en 12 manches. Le plus gros score gagne la partie.

Remarque : Par moment, il n'existe aucune solution pour construire le réseau. Dans ce cas, la tuile tirée est remise dans la pioche qui est mélangée.

Traduction par Philibert Sarl
12, rue de la Grange - 67000 Strasbourg
Tél : 03.88.32.65.35 – Fax : 03.88.32.26.37
https://www.philibertnet.com

Rédaction : Thierry Gislette
Mise en page : François Haffner
version 1.0 - juin 2002

TURBO TAXI

Un jeu de
Friedemann Friese
pour 2 à 4 personnes

QUEEN GAMES

But du jeu

Avec Turbo Taxi, les joueurs essaient de façonner aussi vite que possible un plan de ville avec lequel ils pourront accomplir la mission assignée. Un carton de rue donné doit être complété de manière à ce que les deux taxis puissent atteindre leur édifice de destination.

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit une couleur et se donne le **jeu de 12 cartons de rue** correspondant.

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table. **Le jeu de cartons de rue avec les médailles** au dos est brassé, puis posé pour former une pile face cachée (les médailles sont placées en haut) **sur la case centrale du plateau de jeu.**

Cartons de rue, pour chaque joueur une autre figure au dos,

ainsi qu'un jeu de cartons neutres avec une médaille au dos.

Cartons de rue (faces):

3 lignes droite

3 virages

3 morceaux en T

1 virage double *1 croisement* *1 impasse*

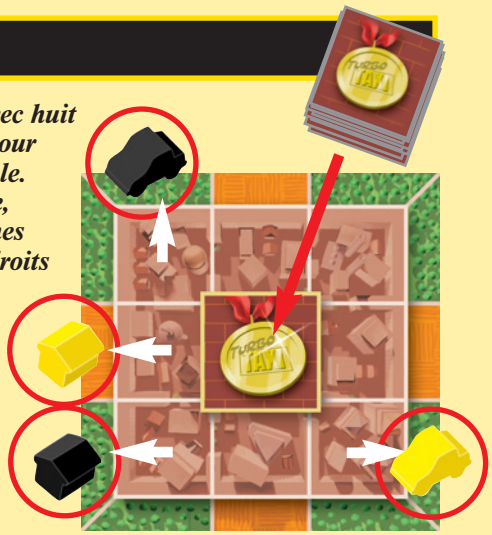
Déroulement du jeu

Un joueur joue le rôle de « **client** ».

Il répartit les quatre pions en bois sur différentes cases en marge du plateau de jeu. Deux au moins doivent être placés sur les cases vertes autour de la case centrale. On ne doit placer qu'un seul pion sur une case.

Les pions en bois marquent les extrémités de deux itinéraires qui doivent relier ensemble les pions de même couleur.

Ensuite, le client retourne le carton du haut de la pile sur le plateau et le jeu commence.



Plateau de jeu avec huit cases placées autour d'une case centrale. Dans cet exemple, les flèches blanches indiquent les endroits auxquels les rues devront mener.

… et ça continue

Chaque joueur cherche **le même carton** dans son jeu et le place devant lui sur la table, **exactement dans la même direction** que le carton au milieu du plateau de jeu.

Il s'agit maintenant de placer huit de ses propres cartons sur celui placé devant soi de façon à former un plan de ville présentant les caractéristiques suivantes :

- Ses dimensions sont de **trois fois trois** cases.
- Le carton de rue au centre doit correspondre au carton sur le plateau de jeu et avoir **la même direction.**
- Chaque rue doit être **continuée** sur le carton voisin.
- Les rues doivent mener aux **cases du pourtour** où se trouve un pion en bois.
- Les rues ne doivent **pas** mener aux **cases du pourtour** où aucun pion n'est placé.
- Les **deux pions de même couleur** doivent être **reliés** par des rues.

Tous les joueurs construisent **simultanément** et **chacun pour soi** un plan de ville qui doit présenter les caractéristiques mentionnées.

Dans cet exemple d'un plan de ville terminé, on constate trois erreurs [voir tâche à assumer] :

Erreur de conduite de rue car les deux sections de rue ne sont pas reliées.

Une rue conduit bien vers l'extérieur, mais aucun pion en bois ne se trouve à cet endroit.

Une rue devrait conduire ici au pion en bois.

… et maintenant, on fait les comptes

Celui qui a terminé le premier son plan de ville, dit: « **Terminé !** » en interrompant ainsi la partie. On vérifie alors si le plan de ville terminé est **correct**. Dans ce cas, le joueur a gagné la partie. Il reçoit **le carton de dessus** de la pile qui se trouve au milieu du plateau et le pose devant lui, la face avec la médaille vers le haut.

Si son plan de ville n'est **pas composé correctement,** il ne reçoit pas son carton et doit s'arrêter de jouer pendant cette partie tandis que les autres joueurs continuent jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à composer un plan de ville correct.

Remarque : il arrive très rarement qu'il n'y ait pas de solution à la tâche assignée. Dans ce cas, le carton actuel est brassé avec le reste de la pile et il faut retourner un nouveau carton. On replace aussi les quatre pions en bois.

Remarque: S'il ne reste plus qu'un seul joueur en course, il a gagné automatiquement la médaille. Il n'est pas obligé de terminer son plan de ville.

Le prochain tour

Le gagnant de la partie précédente est le prochain client.

Fin du jeu

Le jeu est terminé au bout de douze parties lorsque tous les cartons ou les médailles ont été distribués. Le joueur qui a obtenu le plus de médailles a gagné.

Note:
Pour augmenter le nombre de joueurs, on peut combiner plusieurs parties.