

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

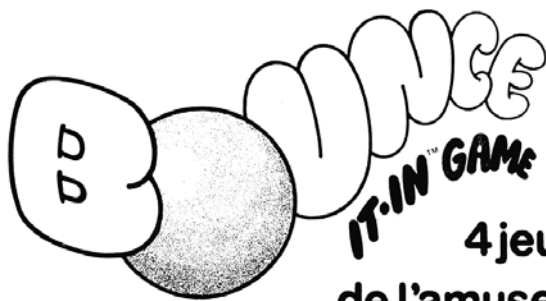
Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com





4 jeux en 1
de l'amusement
pour petits et grands

LA BALLE AU REBOND

Age : A partir de 6 ans

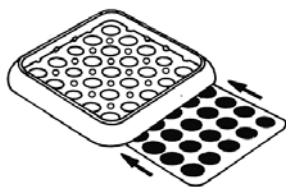
Nombre de joueurs : 2 à 4

Éléments du jeu : Plateau - 1 carte - 24 balles (6 rouges, 6 bleues, 6 vertes et 6 jaunes) - 4 casiers pour ranger les balles.

Durée approximative du jeu : 10 à 15 min. par partie.

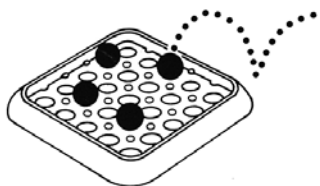
Disposition pour tous les jeux

- Placer la carte sous le plateau, **le dessin vers le haut**, de façon à ce que l'on puisse voir les chiffres et les cercles de couleur à travers les trous.
 - Disposer le plateau de manière à ce que chaque joueur ait devant lui une surface plane. **DES QUE LE JEU EST COMMENCÉ, LE PLATEAU NE POURRA PLUS ÊTRE DÉPLACÉ** et chaque joueur devra faire rebondir la balle devant lui.
 - Chaque joueur choisit une couleur de balles, prend les 6 balles et le casier de couleur assortie. Chacun met les balles dans le casier devant lui.
- Nota :** S'il n'y a que 2 joueurs, pour les jeux "Rebonds en ligne" ou "Hit 66", chacun choisira 2 couleurs et jouera avec les deux séries de balles.



Règles du jeu pour faire rebondir la balle

- Pour faire atterrir la balle dans l'un des trous du plateau, vous devez la faire rebondir **SEULEMENT 1 FOIS** de votre côté de la table, devant vous. Quand la balle retombe, elle doit atterrir quelque part dans le plateau.
- Lorsque la balle est dans le plateau, elle ne peut plus être déplacée. Même si elle n'est pas retombée dans un trou, elle ne peut être déplacée - **QUE SI ELLE EST FRAPPÉE PAR UNE AUTRE BALLE OU SI ELLE EST FAUTE.**
- Une balle est considérée fautive et perdante, si :
 - elle rebondit plus d'une fois avant d'atterrir dans le plateau ;
 - elle retombe en dehors du plateau ;
 - elle rebondit dans le plateau et en ressort ;
 - elle retombe sur d'autres balles déjà dans le plateau ;
 - un joueur ne joue pas à son tour ;
 - la balle est éjectée du plateau par une autre balle.**REPORTEZ-VOUS AU PARAGRAPHE "Balles perdantes" DANS CHAQUE JEU, POUR DETERMINER LA PENALITE POUR BALLE FAUTES.**



Pour commencer tous les jeux

Pour savoir qui commence chaque jeu, tous les joueurs font rebondir une balle dans le plateau, en même temps. C'est le joueur dont la balle aura atterri dans le trou au chiffre le plus élevé qui commence.

Nota : Les balles qui rebondissent hors du plateau ou sont éjectées pendant ce tour, ne comptent pas.

Score double

Si la balle retombe dans un trou de la même couleur, les points comptent double. (Deux fois de chiffre marqué dans ce trou).

Ex-Aequos

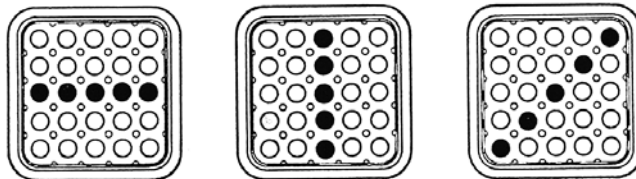
En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo rejouent jusqu'à ce qu'ils soient départagés.

LES JOUEURS REMETTENT LEURS BALLE DANS LEURS CASIERS ET CELUI QUI A EU LE SCORE LE PLUS ÉLEVÉ, COMMENCE LA PARTIE. ON JOUE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

REBONDS EN LIGNE

But

Pour gagner, on doit placer une ou plusieurs rangées de 5 balles, alignées sur le plateau, dans n'importe quel sens.



Le jeu

A tour de rôle, chaque joueur fait rebondir une balle dans l'un des trous libres sur le plateau, afin de compléter une ou plusieurs rangées dans n'importe quelle direction (horizontale, verticale ou diagonale).

Le premier joueur dont la balle aura complété une rangée, gagne le total des 5 balles - indépendamment de leur couleur. Ce joueur retirera les balles du plateau et les rangera dans son casier. Si une balle a été repoussée à une autre place, elle devra y rester.

Nota : Un joueur peut gagner une rangée en délogeant une balle du plateau, si celle-ci vient compléter une rangée. La partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un, restent sans balles. Quand un joueur n'a plus de balles, il sort du jeu - mais cela peut être temporaire (voir "Balles perdantes" ci-après).

Balles perdantes

Lorsqu'un joueur commet une faute, il perd sa balle (voir rubrique **C des Règles du jeu**).

- Si la balle "fautive" est de la couleur du joueur, elle sera donnée au joueur placé à sa GAUCHE.
- Si elle est de la couleur d'un autre joueur, elle sera remise à ce dernier.

Pour gagner

La partie se termine quand tous les joueurs, sauf un, ont épuisé leur réserve de balles. Le joueur qui a encore des balles dans son casier est le vainqueur !

TOUTES AU REBOND

But

Totaliser le score le plus élevé à la fin de la partie.

Préparation

On aura besoin d'un crayon et du papier pour marquer les points.

Le jeu

A tour de rôle, chaque joueur fait rebondir une balle vers l'un des trous libres du plateau, visant les chiffres les plus élevés et/ou les chiffres de la même couleur que leurs balles.

La partie se termine quand tous les joueurs ont utilisé toutes leurs balles.

Balles perdantes

Si un joueur commet une faute, il perd sa balle (voir rubrique **C des Règles du jeu**). Dans ce jeu, la balle "fautive" est mise de côté et n'est pas comptée.

Marquage des points

Quand tous les joueurs auront fait rebondir leurs 6 balles, on totalisera les points. Chacun à son tour, les joueurs retirent leurs balles. L'une après l'autre, en notant le nombre de points marqué sous chaque balle.

- Si la balle est de la même couleur que celle sur laquelle elle est retombée (ex. : balle rouge dans trou rouge), les points comptent double.
- Si 5 de vos balles sont alignées (horizontalement, verticalement ou diagonalement), ajoutez un Bonus de 10 points à votre score !

Pour gagner

Le gagnant est celui qui totalise le score le plus élevé. En cas d'égalité de points, les ex-aequo rejouent jusqu'à ce qu'ils arrivent à se départager.

Pour prolonger les jeux

Pour prolonger une partie, on peut décider d'un certain nombre de manches. A la fin de celles-ci, le joueur totalisant le score le plus élevé gagne le jeu.

HIT 66

But

Être le premier joueur à atteindre 66 points - ou plus - en réalisant des rangées de 5 balles dans n'importe quelle direction.

Préparation

Un crayon et du papier pour noter les points.

Le jeu

A tour de rôle, chaque joueur fait rebondir une balle vers les trous libres du plateau, afin de compléter une ou plusieurs rangées de balles, dans n'importe quelle direction (horizontale, verticale ou diagonale).

Le premier joueur qui arrive à compléter une rangée. **GAGNE LE TOTAL DES POINTS DE CETTE RANGÉE** - indépendamment de la couleur des balles.

Le joueur qui complète une rangée retire les balles de ladite rangée, totalise les points marqués sous chaque balle (voir rubrique **Marquage des points**), et inscrit son total de points. Les balles seront ensuite rendues aux joueurs possédant les couleurs correspondantes.

La partie continue jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne 66 points ou plus. Si une balle est déplacée à un autre endroit, elle devra y rester.

Nota : Un joueur peut gagner une rangée, si une de ses balles déplace une balle se trouvant déjà sur le plateau, de telle manière que cette dernière vienne compléter une rangée.

Balles perdantes

Si un joueur commet une faute, il perd sa balle (cf. rubrique **C des Règles du jeu**).

- Si la balle fautive est de la couleur du joueur, elle doit être remise au joueur placé sur sa GAUCHE.
- Si elle est de la couleur d'un autre joueur, elle sera remise à ce dernier.

Marquage des points

Lorsqu'un joueur gagne une rangée, il doit additionner les points marqués sous chacune des balles de cette rangée, et noter le total. Si vous avez une **BALLE DE VOTRE COULEUR** posée sur un chiffre de couleur correspondante, ce chiffre comptera double.

Pour gagner

La partie se termine quand l'un des joueurs arrive au total de 66 points (ou plus). Le vainqueur sera celui qui y arrivera le premier !

LE REBOND 21

But

Atteindre exactement 21 points - ou le nombre le plus rapproché de 21, sans toutefois le dépasser - en utilisant le minimum de balles.

Préparation

Un crayon et du papier pour noter les scores.

Le jeu

A tour de rôle, chaque joueur fait rebondir 2 balles, une à la fois, vers le plateau, puis totalise les points ainsi obtenus. Toutes les balles sont laissées en place sur le plateau.

Ensuite, chaque joueur rejouera, une seule fois, en utilisant le moins de balles possible afin d'atteindre les 21 points - ou le nombre se rapprochant le plus de 21, sans dépasser ce total.

- Un joueur ne peut pas tirer plus de 6 balles par partie.
- Si une balle rebondit sur une autre, en la faisant changer de place, le joueur "propriétaire" de la balle déplacée devra modifier son score en conséquence.

Balles perdantes

Si un joueur commet une faute, il perd une balle (cf. rubrique **C des Règles du jeu**). Dans ce jeu, la balle est mise de côté et ne comptera dans aucun des scores des joueurs.

Marquage des points

Chaque joueur doit bien suivre l'évolution de son score.

- Quand la balle correspond à la couleur de son emplacement sur le plateau, son nombre de points double.
- Les balles qui atterrissent sur le chiffre 1 pourront compter soit pour 1 point soit pour onze points - au choix du joueur. Cependant, les balles qui retombent sur le chiffre 1 de la même couleur que la balle, compteront pour 2 points ou onze points.

Pour gagner

La partie se termine quand tous les joueurs ont terminé, à leur tour. Le joueur qui a obtenu 21 points - ou le plus près de 21 sans le dépasser - gagne la partie.

Ex-aequo

En cas d'égalité, le joueur ayant utilisé le moins de balles est le vainqueur.

Nota : Si, par exemple, un joueur a tiré 6 balles dont seulement 4 ont atterri sur le plateau, on considérera quand même qu'il a utilisé 6 balles.

Tuppertoys®

Tipperware, London

© 1984 Dart Industries Inc. All Rights Reserved. Patent Pending.