

***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).***

**ESCALE À JEUX**



***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# Clash

---

## Règle du « Mikado horizontal »

2 joueurs minimum peuvent participer.

Les pièces doivent être retirées une à une du cadre sans faire bouger les autres pièces. Les joueurs jouent à tour de rôle, sous le regard vigilant de leurs adversaires. Les pièces déjà retirées peuvent être utilisées dans le jeu pour extraire d'autres pièces.

Si une ou plusieurs pièces bougent, la dernière pièce touchée est remise en place dans le cadre et c'est au tour du joueur suivant. En fin de partie, chaque joueur compte ses points en fonction de la couleur de ses pièces :

- Rouge : 15 points
- Bleu : 10 points
- Vert : 5 points

---

# TIR-TAC

2 à 10 Joueurs

Le TIR-TAC, d'une conception absolument nouvelle, peut se jouer seul ou à 10, de plusieurs façons, toutes plus spectaculaires les unes que les autres.

Des palets (sortes de pions de trois diamètres différents) sont répartis, sans ordre défini, sur une planche de jeu. Une barre transversale à ressort les maintient serrés. Il s'agit pour marquer des points de les enlever, un à un, sans déclencher le ressort.

Le TIR-TAC, qui exige coup d'œil et doigté, est un jeu passionnant pour petits et grands, enfants et parents.

# ZIP-ZAP

## un jeu d'action pour toute la famille

### INSTRUCTIONS

#### EQUIPEMENT

- 1 plateau de jeu avec barre à tension
- 22 grandes pièces jaunes
- 22 pièces vertes moyennes
- 22 petites pièces rouges

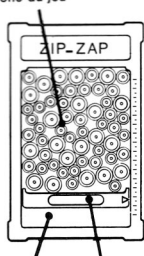
#### LE BUT

- Obtenir le plus grand nombre de points en enlevant les pièces colorées du plateau.

#### POUR COMMENCER

- Tirez la barre à tension en arrière et tenez-la. Placez toutes les pièces sur le plateau et relâchez doucement la barre.
- Choisissez le joueur qui va commencer.

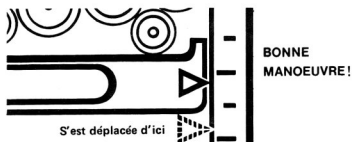
Le Jeu est Prêt à Commencer  
Zone du jeu



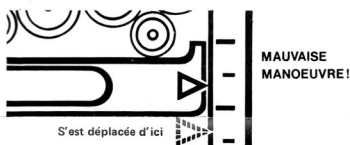
Zone d'Ecart      Barre à Tension

#### LE JEU

- A tour de rôle vous enlevez une pièce du plateau. Vous pouvez d'abord essayer une pièce en la touchant sans l'enlever. Si elle vous semble trop risquée et que vous en choisissiez une autre, celle-ci doit être enlevée.



Si vous enlevez une pièce et que l'indicateur ne dépasse pas un grand trait, gardez la pièce et vous avez gagné votre tour.



Si vous amenez l'indicateur au-delà d'un grand trait, votre tour est passé. Toute pièce qui est ainsi perdue ainsi que les pièces qui sautent doivent être mises dans la zone d'écart.

- Le jeu continue jusqu'à ce qu'il reste autant de pièces dans le plateau qu'il y a de joueurs. (Trois joueurs continuent à jouer jusqu'à ce qu'il reste trois pièces). Vous êtes hors du jeu si vous touchez la barre à tension ou le plateau, alors que le jeu a commencé.

#### LE GAGNANT

- Comptez vos points : Jaune : 3, vert : 2, rouge : 1. Celui qui a obtenu le plus de points est le gagnant.



Licence Lakeside Games, Division de  
Leisure Dynamics Inc, Minneapolis,  
Minnesota, USA