

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com





COMBI



Contenu:

- 6 plateaux « boutiques » (3 roses et 3 violettes)
- 24 cartes-guide
- règles du jeu.

But du jeu :

Être le premier à remporter 7 cartes-guide.

Préparation du jeu :

Placer une carte-guide juste entre les 2 joueurs. Chaque joueur doit prendre 3 plateaux de la même couleur et les tenir dans la main.

Dynamique du jeu :

Les deux joueurs regardent en même temps la carte guide qui se trouve entre eux. Ils doivent superposer le plus rapidement possible les 3 boutiques pour reproduire avec exactitude la position dans laquelle se trouvent les personnages de la carte-guide. Les boutiques sont imprimées sur les 2 faces et les fenêtres qui manquent se trouvent dans des positions différentes. Les joueurs doivent donc prêter attention aux personnages des deux faces et à leur ordre sur les fenêtres de la carte-guide.

Lorsque l'un des joueurs trouve la position exacte, il doit dire « Ça y est ! » et montrer la solution à l'autre joueur, qui doit vérifier si la position est exacte en comparant les personnages avec ceux de la carte-guide(*).

Si la combinaison est correcte, le premier joueur conserve la carte-guide.
Si elle n'est pas correcte, c'est l'autre joueur qui prend la carte.

Les joueurs passent ensuite à une autre carte et le jeu continue en suivant le même processus. Le premier joueur à collecter 7 cartes-guide gagne la partie.

(*) : Que faire si les joueurs ne parviennent pas à monter la combinaison ?

Chaque carte-guide s'identifie par une lettre et chaque face de plateau comporte un numéro de 1 à 6. La lettre de la carte-guide indique l'ordre dans lequel combiner les plateaux pour trouver la solution. Les solutions sont :

A= 3,2,4	B= 2,4,3	C= 5,1,3	D= 4,2,3	E= 1,2,6	F= 5,1,6
G= 3,5,4	H= 4,5,3	I= 5,4,3	J= 2,1,6	K= 2,1,3	L= 2,6,4
M= 1,5,6	N= 3,1,5	O= 1,3,2	P= 2,3,4	Q= 6,5,4	R= 5,3,4
S= 5,6,4	T= 5,6,1	U= 6,1,2	V= 6,2,4	X= 5,3,1	Y= 1,5,3

EP899/001/15083



Fabriqué en Espagne par
EDUCA BORRAS, SA
Osona, 1
08192 Sant Quirze del Vallès
(BARCELONA) · Spain

ATTENTION !
Contient de petites pièces pouvant être avalées ou aspirées. Conservez ces informations en cas de besoin.

