

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

**ESCALE À JEUX**



Contenu

1 Soleil (face : 1 à 10 ; dos : 11 à 20) - 1 Dé noir - 1 Dé rouge - 108 Cartes ordinaires - 1 Carte orientation - 1 Règle du jeu



Petite histoire du jeu

Le soleil brûle continuellement, propulsant d'impressionnantes flammes. Au milieu de ces flammes, on aperçoit des OVNI ! Pour gagner des cartes de flammes et d'OVNI, répondez aux questions du soleil. Sinon, vous resterez prisonnier de sa fournaise. Et maintenant, lancez les dés. Bonne chance !

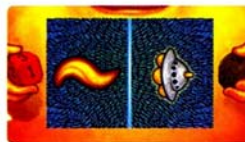
Préparation

Placez le soleil au centre de la table, puis placez la carte indicatrice flammes/OVNI au milieu du soleil. Comme montré ci-dessous, disposez 10 cartes ordinaires autour du soleil. Le reste des cartes forme une pile face cachée à côté du jeu.

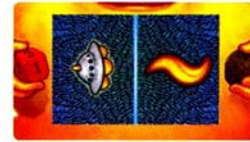


Déroulement de la partie

1. **Décidez du premier joueur qui lancera les dés**
 - Le premier joueur place la carte orientation flamme/OVNI dans l'une des positions ci-dessous, puis il lance les dés :



1 Dé rouge : flammes
Dé noir : OVNI



2 Dé rouge : OVNI
Dé noir : flammes

2. **Trouvez les cartes qui représentent le même nombre de flammes et d'OVNI que ceux des dés rouge et noir.**
 - Selon l'image de gauche, si le dé rouge montre 2 et le dé noir montre 3, il faut trouver les cartes avec 2 flammes et 3 OVNI.

3. **Additionnez les valeurs en face des cartes 2 flammes / 3 OVNI, puis soyez le premier à annoncer ce total !**
 - Ces cartes sont en face du 3 et du 8. Le premier joueur qui annonce « 11 » gagne la manche !
 - **Les faces du dé avec une « ☆ » sont des jokers.** Si le dé rouge avait montré une étoile et le dé noir un 3, alors le nombre de flammes n'importerait pas et il faudrait trouver les cartes avec 3 OVNI, additionner leurs valeurs et l'annoncer le premier. Dans notre exemple, il y a 3 OVNI en face des valeurs 1, 3, 4 et 8. Il faudrait donc trouver 16 et l'annoncer.
 - **Règle spéciale ! Si les deux dés montrent une « ☆ », il faut compter toutes les cartes sauf celles avec des petites planètes.** Dans notre exemple, il faut additionner toutes les valeurs sauf 1 et 6, soit un total de 48 !
4. **Dans le cas de 2 flammes et 3 OVNI, le premier joueur à annoncer 11 gagne les cartes des positions 3 et 8.** (Les éventuels ex aequo se départagent aux dés, une ☆ valant dans ce cas 0)
5. **Le jeu continue en sens horaire. Le premier joueur complète les cases vides avec de nouvelles cartes.**

Fin de la partie

Le premier joueur qui marque 20 points gagne la partie !

Chaque carte rapporte 1 point. La carte en position 6, qui montre deux planètes, rapporte 2 points. La carte en position 1, avec 3 planètes, rapporte 3 points.

Retournez le soleil...
Oups ! 11 à 20, encore plus difficile !

