

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**



Copyright

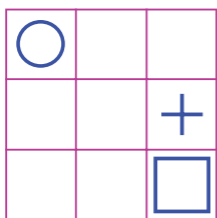
Un jeu de Julien Sentis pour 2 à 6 joueurs

But du jeu

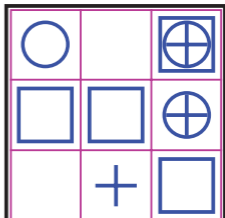
À chaque manche, réussir à reproduire le plus vite possible un modèle en superposant des cartes transparentes.

Matériel

- 66 cartes transparentes avec un quadrillage violet, comportant chacune 3 figures bleues (un carré, un cercle et une croix).
- 6 cartes transparentes de fin de manche (avec un liseré noir).



Carte transparente composée de 9 cases et 3 symboles



Exemple de modèle formé par la superposition de 4 cartes transparentes

Dans la suite des règles, nos exemples utilisent le modèle ci-dessus comme modèle de référence (celui que nous tenterons de reproduire par superposition de cartes).

Préparation du jeu

Un joueur prend 4 cartes transparentes au hasard et les superpose à sa guise pour créer un modèle. C'est ce modèle que vont devoir reproduire le plus rapidement possible tous les joueurs.

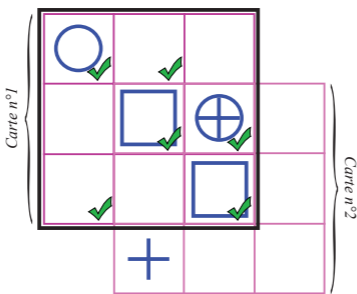
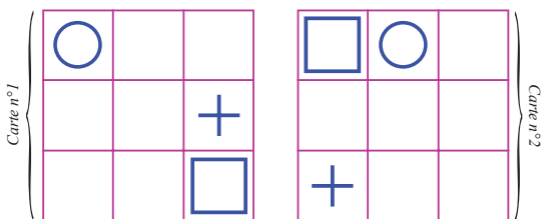
Chaque joueur prend une carte de fin de manche, qui ne servira... qu'en fin de manche.

On distribue au hasard 10 cartes transparentes à chaque joueur.

Déroulement du jeu

1. Tous les joueurs jouent en même temps.
2. Chaque joueur essaye de reproduire le modèle imposé en superposant à sa convenance les cartes qu'il a en main. Deux cartes superposées peuvent très bien n'avoir que quelques cases en commun, et donc être décalées. **Attention, plus les cartes sont décalées, plus les joueurs auront de points de pénalité en fin de manche (cf. décompte des points).** Pour poser une carte, on peut la faire pivoter dans n'importe quel sens et la retourner sur son verso. Tout est possible, tant que les lignes violettes se superposent parfaitement.
3. À tout moment, il est possible de défaire ses cartes (tout ou partie) et tout recommencer. Mais attention, le but est quand même d'arriver à reproduire le modèle le plus fidèlement possible avant ses adversaires !

Exemple de positionnement en décalé : pour tenter de reproduire notre modèle, commençons par superposer les cartes n°1 et n°2 ci-dessous.



Carte n°1 et n°2 superposées de façon décalée dans le but de reproduire notre modèle (dans le cadre noir)

Ci-dessus, la ligne du bas et la colonne de droite dépassent du cadre noir : elles feront perdre des points en fin de partie. Suite à la superposition de ces deux cartes, on peut constater que 6 cases coïncident déjà avec notre modèle (celles marquées du symbole ✓).

Fin de la partie et décompte des points

Une manche se termine dès qu'un joueur parvient à reproduire le modèle (peu importe que des cartes débordent de cet espace).

Les joueurs ayant une ou plusieurs cartes dans la main ne les posent pas. Chaque joueur place alors sa carte de fin de manche (avec le cadre noir) de façon à bien délimiter les 9 cases qui correspondent au modèle, ou qui s'en rapprochent le plus.

1. Les joueurs marquent autant de points qu'ils ont de cases identiques par rapport au modèle (cf. l'exemple de décompte ci-après).

Note : pour être validée, chaque case vide du modèle doit être délimitée par des lignes violettes ; un « trou » ne compte pas.

2. Le joueur qui parvient à reproduire complètement le modèle marque 1 point de bonus, soit 10 points en tout (9 points pour les 9 cases bien reproduites et 1 point de bonus).

3. Puis, tous les joueurs perdent autant de points qu'il y a de lignes et de colonnes qui dépassent du cadre de leur carte de fin de manche. Attention : on ne compte que les lignes et colonnes et non pas le nombre de cases en dehors du cadre noir.

Les points de la manche sont décomptés sur une feuille de papier. On démarre ensuite une nouvelle manche en mélangeant toutes les cartes, en créant un nouveau modèle, et en distribuant de nouveau 10 cartes à chaque joueur.

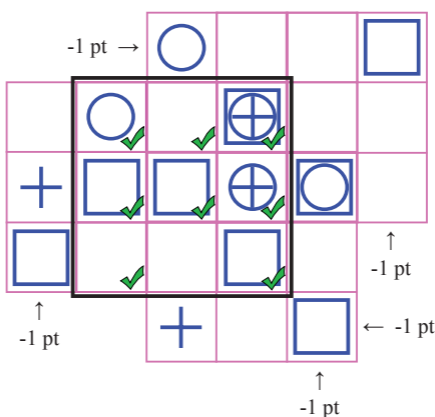
Après plusieurs manches, le premier joueur à atteindre ou dépasser les 20 points gagne la partie (vous pouvez moduler cette limite de points à votre convenance).

Si plusieurs joueurs dépassent les 20 points au cours de la même manche, celui avec le plus de points l'emporte.

Exemple de décompte en fin de partie

Admettons qu'un joueur ait mis fin à la partie en reproduisant complètement notre modèle.

Voyons le décompte de points d'un autre joueur n'ayant pas réussi à finir sa grille. Après avoir placé son cadre noir, on constate que seules 8 cases sur 9 coïncident avec celles de notre modèle : les cases marquées du symbole ✓.



Voici les points gagnés en fin de manche :

+8 points pour les 8 symboles en commun avec notre modèle (dans le cadre noir).

-5 points de pénalités pour les 2 lignes et les 3 colonnes qui débordent du cadre noir.

Total : 8 - 5 = 3 points

Variante minutée

Cette variante étant minutée, procurez-vous un sablier, ou tout autre appareil faisant office de minuteur (minuteur de cuisine, chronomètre, montre à aiguilles, application pour smartphone, etc.). Nous conseillons 45 secondes par tour de jeu, mais il est possible de moduler la durée en fonction des joueurs.

1. Créer un nouveau modèle à chaque manche, comme expliqué précédemment.

2. À chaque tour de jeu, chaque joueur pioche une carte transparente dans la pioche. Le minuteur est enclenché. Les joueurs doivent maintenant positionner leur carte devant eux, à leur guise, avant que le sablier ne s'écoule entièrement.

Après expiration du temps, toute carte posée ne peut plus être déplacée. Lorsque le sablier s'est écoulé, on entame un nouveau tour de jeu exactement de la même manière.

3. Si un joueur ne parvient pas à placer sa carte dans le temps imparti, il perdra 2 points par carte non placée en fin de manche (en plus des pénalités habituelles).

4. La manche s'arrête au tour où un joueur a reproduit le modèle. Les autres joueurs peuvent placer leur carte. Si plusieurs joueurs reproduisent le modèle dans le même tour, seul le joueur le plus rapide marque le point de bonus.

5. Les règles de placement et de décompte sont les mêmes que dans le jeu de base.

Variante éclair

Cette variante utilise les règles de base, à l'exception des points suivants qui concernent le décompte de points :

1. Le premier joueur à avoir reproduit le modèle gagne 1 point. Les autres joueurs ne gagnent rien et n'ont aucun point de pénalité.

2. Le vainqueur est le premier joueur à gagner 3 points.