

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

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

Mise en Place



- 1) Choisissez avec les autres joueurs si vous souhaitez jouer avec le paysage "montagne" ou "plage" (*pour la première partie : choisissez "montagne", plus facile*).
- 2) Mélangez les cartes, le paysage choisi étant face cachée.
- 3) Retournez la 1^{ère} carte face visible au centre de la table. Distribuez les autres cartes équitablement aux joueurs, retirant du jeu les cartes en excédent.

Déroulement du Jeu

Les joueurs jouent simultanément. Chacun prend la première carte de sa pile et la regarde. Il y a toujours deux différences entre sa carte et le modèle sur la table : il s'agit de les trouver ! Une fois qu'un joueur a trouvé ses différences, il dit "top" et les montre aux autres joueurs.

S'il a juste, il place sa carte sur le modèle dans l'orientation de son choix. Sa carte devient le nouveau modèle. Puis il prend la carte suivante de sa pioche et continue. S'il s'est trompé, il reprend sa carte et continue à chercher.

Victoire

Le premier joueur qui s'est débarrassé de sa pile de cartes est déclaré vainqueur. Les joueurs restants continuent à jouer pour déterminer la 2^{ème} place et ainsi de suite.

Variantes

plus de variantes sur www.ludically.com

Pour débutants : Si un joueur *bloque* sur une de ses cartes, il peut la placer en dessous de sa pile, et piocher la suivante.

Règles avancées : Retirez du jeu 2 cartes au hasard, puis faites la mise en place normalement. Quand un joueur a trouvé ses différences, il place sa carte adjacente au modèle de départ ou à toute autre carte déjà posée.

Si une carte est posée au contact de plusieurs cartes, les deux différences doivent être annoncées pour chaque carte en contact (*exemple: pour toute carte touchant 3 autres cartes, il faut annoncer 6 différences, 2 par carte adjacente*).

Maximum 5 cartes alignées par colonne et par ligne.

