

***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 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)***

**ESCALE À JEUX**



# **DISPOSITION**

Disposition de la série Spiel-O-Thek est un jeu distrayant, idéal pour toute la famille. Les règles sont simples à comprendre. Le gagnant n'est pas désigné par la chance d'un tirage de dés, mais par son utilisation intelligente de ses jetons et le bon choix du moment où il va en racheter

## ***Composition :***

1 plan de jeu  
3 boîtes à jetons  
8 figurines (2 par joueur)  
4 x 20 jetons et  
12 petites baguettes « disposition »

## ***Règle du jeu :***

Le jeu convient pour 2, 3 ou 4 joueurs.

Chaque joueur reçoit deux figurines de la même couleur, 5 jetons rouges, 5 jaunes, 5 verts, 5 bleus et 3 petites baguettes appelées « disposition »

Puis on place, les 3 boîtes à jeton au milieu du plan de jeu, sur les emplacements prévus et avec l'ouverture large vers le bas.

Chaque joueur place ses deux figurines sur la case départ de sa couleur, une à l'intérieur et l'autre à l'extérieur.

Le jeu consiste, grâce à une utilisation optimale des jetons dont on dispose (qui servent d'énergie) à déplacer les deux figurines pour atteindre, après un tour du parcours, à nouveau le départ.

On joue dans le sens des flèches, c'est à dire : pour le parcours intérieur dans le sens des aiguilles d'une montre et pour le parcours extérieur dans le sens contraire.

Compter un jeton par case à franchir à la condition que tous les jetons joués soient de la couleur de la dernière case à atteindre. Puis les jetons sont introduits selon le libre choix du joueur dans une ou plusieurs boîtes au milieu du plateau.

Par exemple si un joueur veut avancer de trois cases sa figurine pour atterrir sur une case bleue, il doit payer 3 jetons bleus. Si avec la même figurine il veut avancer de 5 cases pour atterrir sur une case verte, il doit payer 5 jetons verts.

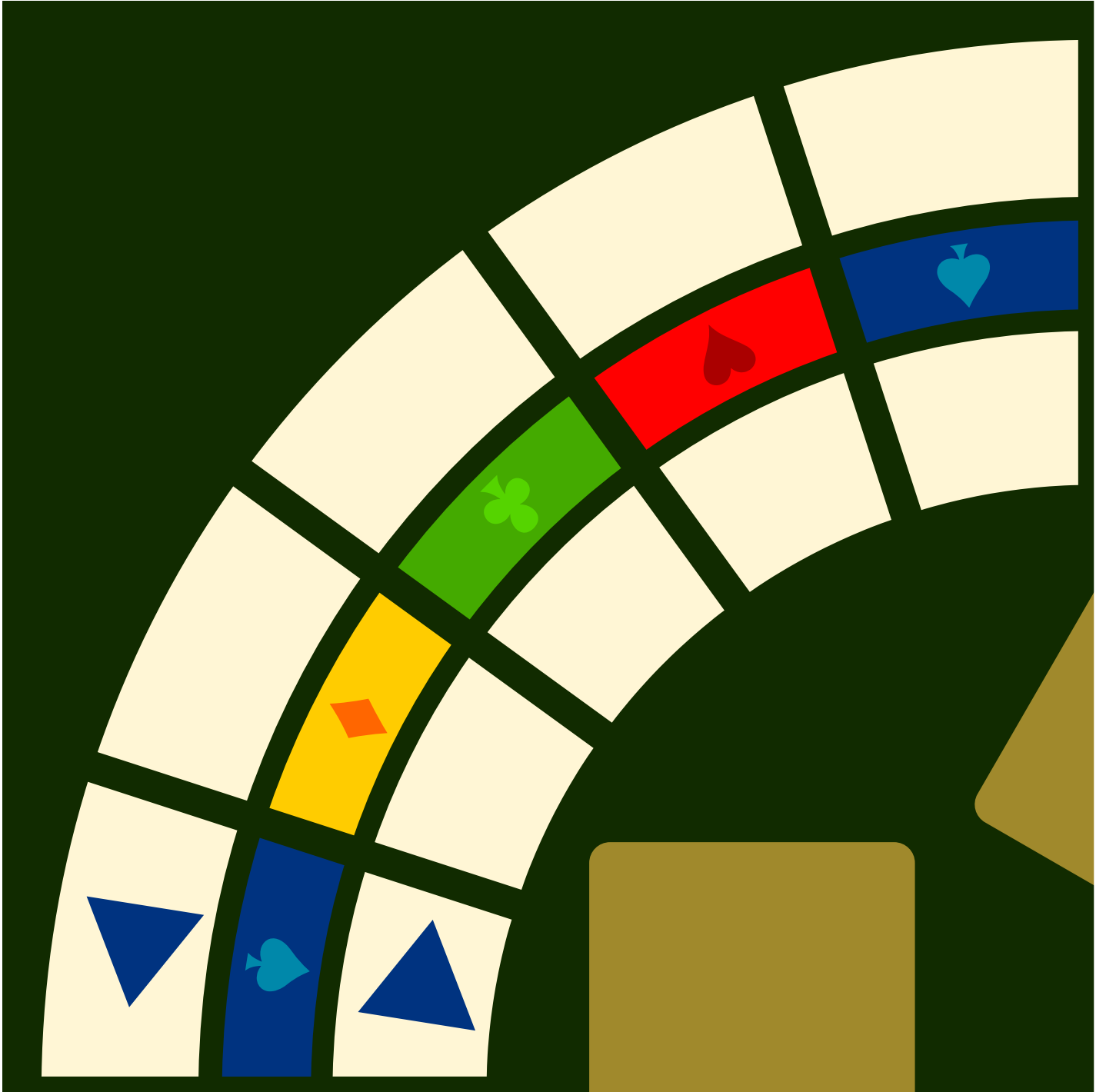
Les jetons sont prévus de telle manière que seule une figurine peut faire le tour.

Quand c'est son tour, chaque joueur peut, à tout moment, acheter le contenu de la boîte de son choix, par l'échange d'une petite baguette « disposition » ; il lui est cependant interdit de regarder ce contenu auparavant.

Comme chaque joueur n'a que 3 petites baguettes « disposition », il doit bien choisir le moment d'échanger.

On n'a pas le droit d'aller sur une case déjà occupée par un autre joueur, mais on peut sauter par dessus une figurine adverse.

Le gagnant est le premier joueur dont les deux figurines ont réussi à atteindre à nouveau le départ ou à le dépasser.



**Disposition**  
Henri Sala

