

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**



L'échelle infernale

Si tu perds l'équilibre,
tu perds la partie!



S
Jeux
Schmidt

Le peintre équilibriste est perché tout en haut d'une échelle instable. Il essaie de repeindre le plafond. Accrochés à l'échelle et sur son pied, les seaux pleins de peinture oscillent dangereusement. Est-ce qu'il va y arriver? Ne va-t'il pas plutôt dégringoler avec ses seaux? Mais rassurez-vous: ce n'est qu'un jeu.

But du jeu

Pour gagner, il faut réussir le premier à accrocher tous ses seaux aux pieds du peintre équilibriste.

Infojeu Schmidt

Type: jeu d'adresse
Nombre de joueurs: 2 à 4
Age: de 5 à 88 ans
Durée: 20 minutes environ
Habilité ○ ○ ● ○ ○ Chance

Matériel

1 équilibriste
1 socle
1 échelle en deux parties
4 x 3 seaux vides
1 dé spécial
1 règle du jeu

Préparation

Emboîtez l'une dans l'autre les deux parties du socle et posez-le sur la surface de jeu, côté courbe dessous.

Assemblez les deux parties de l'échelle et enfoncez-la dans la fente du socle.

Installez l'équilibriste en haut de l'échelle, entre les deux petits galets.

L'équilibriste se trouve maintenant à une hauteur vertigineuse sur une échelle branlante.

Chaque joueur prend trois seaux de la même couleur et les pose sur le socle, dans les cuvettes de leur couleur.

Le premier joueur est tiré au sort.

Le jeu

6 = 3 seaux +
1 = 1 seau -

A son tour de jouer, le joueur lance le dé:

- S'il fait 2, 3 ou 4, il déplace l'un de ses seaux du nombre d'échelons correspondant et l'accroche.
- Si le symbole „seau-plus“ apparaît, il accroche directement l'un de ses seaux à un pied de l'équilibriste.
- Le symbole „seau-moins“ lui permet de décrocher le seau de son choix (éventuellement l'un des siens) de l'échelle ou de l'équilibriste pour le poser sur le socle. Les seaux ainsi décrochés doivent toujours être remis dans la cuvette de leur couleur.

Si, faute de place, il n'est pas possible d'accrocher un seau à un échelon (maximum un seau de chaque côté d'un échelon), on l'accroche au premier échelon libre suivant ou sur le bord de l'un de ses seaux déjà pendus à l'échelon.

Pour passer de l'échelle au pied de l'équilibriste, on n'est pas obligé de faire le nombre exact de points: les points en trop ne comptent pas. Le dernier échelon avec l'équilibriste ne compte pas. On peut accrocher un seau à l'un de ses propres seaux déjà pendu au pied de l'équilibriste.

Les seaux en place peuvent être bougés lorsqu'on accroche un nouveau seau au même échelon.

Le joueur qui fait tomber l'équilibriste est éliminé et retire ses seaux du jeu. Les seaux des joueurs restants sont tous remis sur le socle et la partie reprend.

Remarque: en cas de perte d'équilibre et de chute, regardez bien sa position par rapport à la surface de jeu. On considère qu'il est tombé dès que la partie du socle où l'on range les seaux entre en contact avec la surface de jeu- dans cette position, il ne peut plus peindre...

Conseil: c'est aux joueurs de décider si les seaux doivent être accrochés d'une seule main ou si on a le droit de s'aider de l'autre main. L'important est d'éviter qu'il bascule lorsqu'on le lâche.

Fin de la partie

La partie continue jusqu' au moment où il ne reste plus qu' un seul joueur, ou qu' un joueur a réussi à accrocher ses trois seaux aux pieds de l'équilibriste: il a gagné.

Jules la Bascule

PRÉPARATION DU JEU

Insère la partie cylindrique dans la base.

Assemble l'échelle en faisant glisser les 2 morceaux l'un dans l'autre et introduis-la dans la base.

Place Jules au haut de l'échelle entre les deux petits disques.

Donne à chaque joueur trois seaux de peinture de la même couleur.

Les joueurs les posent sur les emplacements de couleur correspondants de la base.

COMMENT JOUER

C'est très facile !

Chacun son tour, les joueurs lancent le dé spécial.

S'il obtient un 2, un 3 ou un 4, le joueur déplace l'un de ses seaux d'autant de barreaux sur l'échelle.

S'il obtient l'image du seau avec un +, il peut accrocher un seau à l'un des pieds de Jules.

Mais, s'il obtient l'image du seau avec un -, il doit enlever, avec beaucoup de précautions, un des seaux accroché à l'un des pieds de Jules (ou s'il n'en a pas, celui accroché à l'un des barreaux) et le remettre sur la base à l'emplacement de sa couleur.

Si deux seaux sont déjà accrochés sur le barreau auquel un joueur doit accrocher son seau, il peut l'accrocher sur le barreau suivant. Si un seau est déjà accroché au pied de Jules, il peut accrocher son seau au bord du précédent.

Pour atteindre un pied de Jules à partir d'un barreau, il n'est pas nécessaire de faire le chiffre exact pour y arriver. Tout chiffre égal ou supérieur au nombre de barreaux qui reste à parcourir permet d'accrocher le seau à l'un des pieds de Jules.

Le barreau supérieur sur lequel se trouve Jules ne compte pas. Si on y arrive, cela fait directement aller sur l'un des pieds de Jules.

Si tu fais basculer la base et qu'elle touche la table, tu dois reprendre tous tes seaux (et leurs pastilles), les poser sur leur emplacement, remettre le jeu en équilibre et repartir de la base.

Si un ou des seaux des joueurs adverses sont tombés, ils sont accrochés au cinquième barreau, au besoin, les uns aux autres.

Le gagnant est celui qui, le premier, accroche tous ses seaux au(x) pied(s) de Jules.

OPTION AVEC PASTILLES DE COULEUR :

Au début du jeu, on distribue 4 pastilles de couleur à chacun des joueurs. A son tour, chaque joueur peut, avant ou après avoir accroché son seau, déposer une pastille de couleur dans le seau de son choix afin d'accentuer l'équilibre ou le déséquilibre.

Lorsqu'un joueur a accroché un seau à l'un des pieds de Jules, il peut en déposer deux au lieu d'une.