

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



RÈGLES DU JEU

L'OBJECTIF EST DE RASSEMBLER 4 CARTES DE LA MÊME COULEUR POUR FORMER UN "LABO". LE PREMIER JOUEUR QUI FORME 3 LABOS REMPORTE LA PARTIE.

CHAQUE JOUEUR REÇOIT 6 CARTES, PLACÉES DEVANT LUI AVEC LA FACE VISIBLE. LE PAQUET EST POSÉ AU CENTRE DE LA TABLE ET LA PREMIÈRE CARTE EST DÉPOSÉE FACE VISIBLE POUR FORMER LA PILE DE DÉFAUSSE.

AU DÉBUT DU TOUR, LE JOUEUR CHOISIT DE PRENDRE LA PREMIÈRE CARTE DU PAQUET, OU BIEN DE LA PILE DE DÉFAUSSE. À LA FIN DU TOUR, LE JOUEUR NE PEUT GARDER QUE 6 CARTES EN MAIN, LE RESTE DOIT ÊTRE DÉFAUSSÉ.

CERTAINES CARTES ONT DEUX COULEURS, ET PEUVENT ÊTRE UTILISÉES POUR FORMER UN LABO DE L'UNE OU L'AUTRE.

LA CARTE RECRUTEMENT PERMET À UN JOUEUR DE PRENDRE N'IMPORTE QUEL PERSONNAGE DE LA PILE DE DÉFAUSSE ET DE LE METTRE DANS LA MAIN. LA CARTE RECRUTEMENT EST ENSUITE PLACÉE HORS JEU.

LA CARTE PRESTIGE PERMET DE VOLER DEUX PERSONNAGES D'UN LABO ADVERSE. (LE LABO EST DÉTRUIT ET LES PERSONNAGES RESTANTS SONT RENVOYÉS DANS LA MAIN DE LEUR PROPRIÉTAIRE). LA CARTE PRESTIGE EST ENSUITE PLACÉE HORS JEU.

LA CARTE CLONE PERMET À UN JOUEUR DE FAIRE UNE COPIE D'UN PERSONNAGE QU'IL POSSÈDE. LA CARTE CLONE EST PLACÉE À CÔTÉ DU PERSONNAGE COPIÉ LORSQU'ON FORME UN LABO. VOUS POUVEZ UTILISER UN MAXIMUM DE DEUX CLONES PAR LABO. SI LE LABO EST DÉTRUIT, LES CLONES SONT LIBRES D'ÊTRE RÉUTILISÉS AVEC N'IMPORTE QUEL PERSONNAGE.

SI'IL NY A PLUS DE CARTES DANS LE PAQUET AU DÉBUT DU TOUR D'UN JOUEUR, CELUI-CI EST ÉLIMINÉ. SES CARTES ET SES LABOS SONT MÉLANGÉS À LA PILE DE DÉFAUSSE POUR FORMER UN NOUVEAU PAQUET. LA PREMIÈRE CARTE EST DÉPOSÉE FACE VISIBLE POUR FORMER LA DÉFAUSSE.

TRUCS & ASTUCES

LES COULEURS REPRÉSENTENT DES DOMAINES SCIENTIFIQUES :

BIOLOGIE, MÉDECINE

ASTRONOMIE, PHYSIQUE, GÉNIE

ÉCOLOGIE, GÉOLOGIE

MATHÉMATIQUES, INFORMATIQUE

PSYCHOLOGIE, ANTHROPOLOGIE

FEMMES DE L'ESPACE (EXPANSION)

EN CHOISISANT QUELLES CARTES VOUS CONSERVEZ DANS VOTRE MAIN, SOUVENEZ-VOUS QUE CERTAINES COULEURS SONT PLUS COMMUNES QUE D'AUTRES. PAR EXEMPLE, LES CARTES ORANGE OU JAUNES SONT NOMBREUSES, TANDIS QUE LES ROSES SONT RARES. SURVEILLEZ AUSSI LES CARTES DE VOS ADVERSAIRES.

EN FORMANT UN LABO, OU EN VOLANT VOS ADVERSAIRES, RAPPELEZ-VOUS QUE LES CARTES CLONE SONT LES PLUS INTÉRESSANTES, SUIVIES DES CARTES À DEUX COULEURS, PUIS DES CARTES NORMALES. GARDEZ À L'ESPRIT QUE VOS ADVERSAIRES SERONT PLUS TENTÉS DE VOLER VOS LABOS S'ILS CONTIENNENT DES CARTES INTÉRESSANTES, SURTOUT EN DÉBUT DE PARTIE.

OUTRE LES CARTES DÉCOUVERTE (FEMMES DE L'ESPACE), LE MEILLEUR MOYEN D'ÉVITER QUE VOS LABOS NE SOIENT DÉTRUITS EST DE LES CONSERVER DANS VOTRE MAIN TANT QUE CELA NE VOUS OBLIGE PAS À DÉFAUSSER UNE CARTE INTÉRESSANTE.

IL EST TENTANT D'UTILISER UNE CARTE PRESTIGE DÈS QU'UN LABO EST MIS EN JEU, MAIS, À MOINS QUE CELA NE VOUS ÉVITE DE DÉFAUSSER UNE CARTE INTÉRESSANTE, IL EST SOUVENT PLUS AVANTAGEUX D'ATTENDRE.

PERSONNALISEZ LE JEU EN RETIRANT CERTAINES CARTES OU EN AJOUTANT VOS RÈGLES MAISON.

VISITEZ WWW.LUANAGAMES.COM POUR
EN APPRENDRE D'AVANTAGE.