Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Age : à partir de 5 ans
Nombre de joueurs : 2 à 5
Durée d'une partie : ≈ 10 minutes

Composition du jeu :
110 cartes soit :
- 101 cartes "**Animal**" comportant sur la partie inférieure un animal avec son nom et sur la partie supérieure sa nourriture avec en arrière plan un onglet coloré
- 1 carte "**Tornade**"
- 3 cartes "**Mange tout**"
- 4 cartes "**Fooly**"
- 1 carte expliquant le maniement des cartes **ERGOMIA**

But du jeu :

Construire un maximum de rosaces en commun durant la partie afin de les gagner.
Une rosace comporte 8 cartes disposées en cercle, pointes au centre et se touchant.
Le gagnant est celui qui termine le plus de rosaces.
Remarque : les rosaces sont communes à tous les joueurs

Déroulement d'une partie :

Bien mélanger toutes les cartes.
Le plus âgé distribue 8 cartes à chaque joueur et dispose les cartes restantes, faces cachées, sur la table (la pioche).
Le plus jeune commence à jouer et c'est au tour de son voisin de gauche.

A son tour, le joueur prend une carte de la pioche (si la pioche n'est pas épuisée).
Puis, suivant son jeu, fait une et une seule de ces 6 actions possibles :

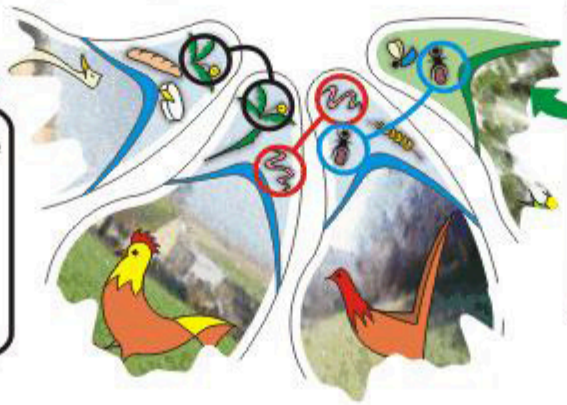
❶ Poser une carte "**Animal**" ayant **un onglet vert** pour démarrer une rosace.
Remarque : Il ne peut y avoir que 3 rosaces en cours de fabrication.
On peut commencer une rosace même si les autres ne sont pas finies.
Il ne doit jamais y avoir 2 cartes avec un onglet vert dans une rosace.

❷ Poser une carte "**Animal**" ayant **un onglet orange** ou **un onglet bleu** pour compléter une rosace en cours de fabrication. La carte posée doit comporter au moins un aliment identique à sa future sa voisine.
*Remarque : Si la carte que l'on pose termine une rosace *** (c'est à dire que l'on pose la 8 ème carte), il faut qu'il y ait un aliment identique avec celle de droite et un aliment identique avec celle de gauche (pas forcément le même).*

Exemple d'aliments en commun :

L'aliment commun avec sa voisine de droite est le pissenlit.

La carte à poser à sa gauche doit avoir dans ses aliments soit un pissenlit, soit un pain, soit un fromage.



Comme cette carte "**Animal**" à **un onglet vert** c'est obligatoirement la 1ère carte de la rosace.

L'aliment commun avec sa voisine de gauche est la fourmi.

La carte à poser à sa droite doit avoir dans ses aliments soit une fourmi, soit un insecte volant.

❸ Poser une carte "**Fooly**", carte Joker qui remplace n'importe quel "**Animal**", soit pour commencer, compléter ou terminer une rosace*** (attention : maximum 3 rosaces en cours de fabrication).

❹ Poser une carte "**Mange tout**" sur une rosace que l'on veut détruire. Toutes les cartes de la rosace concernée sont enlevées du jeu et mises de côté ainsi que la carte "**Mange tout**".
Remarque : cette carte est généralement utilisée pour empêcher un autre joueur de terminer une rosace où il ne reste plus qu'une carte à mettre.

❺ Poser la carte "**Tornade**" pour enlever du jeu toutes les rosaces en cours de fabrication ainsi que les cartes que les joueurs ont en main (même celles du joueur qui a posé la "**Tornade**"); toutes cartes enlevées sont mises de côté ainsi que la carte "**Tornade**" et l'on redistribue 8 cartes à chaque joueur.
Remarque : s'il ne reste pas assez de cartes pour en distribuer 8 à tous les joueurs, certains en auront donc moins que d'autres. Dans le cas où un joueur ne peut pas avoir de carte, le jeu s'arrête.

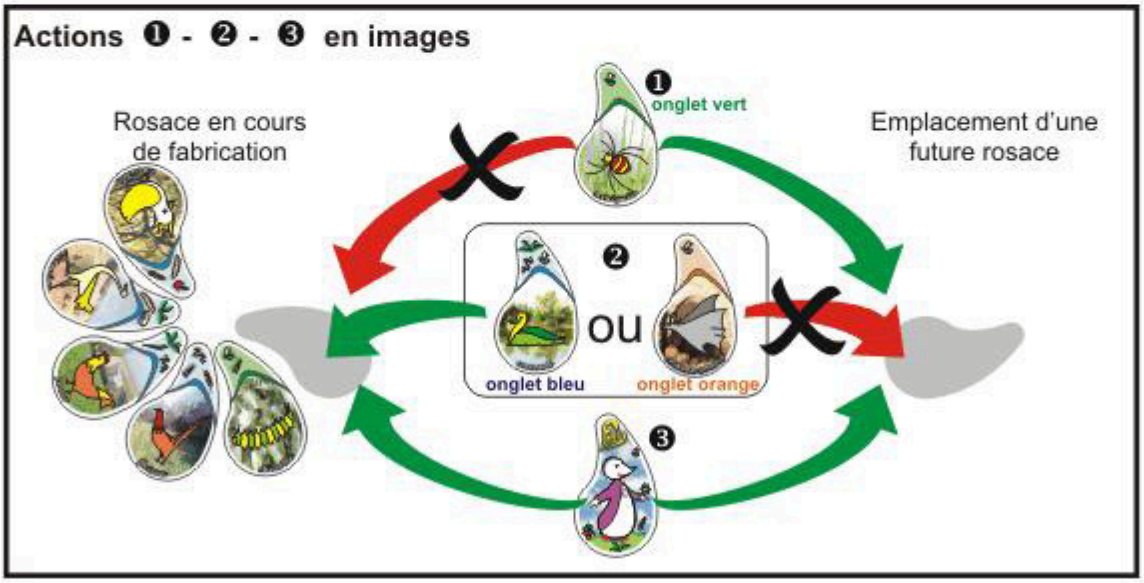
❻ Se débarrasser d'une de ses cartes en main. La carte enlevée sera mise de côté.
Remarque : On utilise cette action lorsque l'on ne peut faire aucune action ou dans un but stratégique (exemple : pour ne pas poser la 7ème carte d'une rosace).

***** Si l'on termine une rosace en utilisant une carte "Animal" ou une carte "Fooly" : on rassemble toutes les cartes la composant et on les met en un petit tas devant soi pour compter facilement le nombre de rosaces en fin de partie.**

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de carte à piocher et qu'aucun joueur ne peut plus jouer; sinon les joueurs ne pouvant pas jouer passent leurs tours.
Remarque : Les cartes mises de côté tout au long du jeu ne peuvent être réutilisées au cours de la partie.

Le gagnant :

Le gagnant est celui qui a terminé le plus de rosaces.



Conception du jeu : Marcel Rigaut
Dessin des animaux et des aliments : Marcel Rigaut
Mise en forme du visuel : Thierry Vesco
Règle adaptée avec l'aide de : la société Esprimo

www.ergomia.com
info@ergomia.com

Brevet & marque propriétés de :
Système création pratique

Toute reproduction de la règle ou des dessins, même partielle est interdite