

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**



Le jeu du POUSSIMAGE

Le but du jeu est d'arriver à pousser le plus d'images en un tour.

2 à 6 joueurs.

A partir de 5 ans.

Contenu : un plateau de jeu avec 6 images coulissantes.

2 dés tricolores.

6 pions et un tableau totalisateur.

Règle du jeu :

Les 6 images sont placées vers le bas des dessins, de façon à dégager la partie haute avec les ronds de couleurs.

Chaque joueur choisit un pion et le place dans le bas du tableau totalisateur. On joue à tour de rôle.

A chaque tour, le joueur jette les deux dés ensemble et pousse vers le haut l'image désignée par les deux couleurs montrées par les dés. Puis il jette à nouveau soit les deux dés à la fois, soit un seul dé en laissant l'autre en place. Si les couleurs montrées par les dés correspondent à une image qui n'a pas été déplacée, le joueur la pousse.

Le joueur continue à jouer en jetant un ou deux dés à chaque fois jusqu'au moment où les deux couleurs montrées par les dés ne correspondent plus à une image disponible.

Alors le joueur compte combien il a pu pousser d'images pendant son tour, et place son pion dans la colonne correspondante du tableau totalisateur.

Les images sont redescendues vers le bas, et c'est le tour du joueur suivant.

Le vainqueur est celui qui a poussé le plus d'images en un tour.

Licence Gilbert LÉVY

