

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**



F**RÈGLE DU JEU**

- JOUEURS :** De 2 à 4 joueurs. A partir de 7 ans
- BUT DU JEU:** Obtenir un maximum de points en poursuivant le chemin.
- CONTENU:** 81 tuiles, 1 sac de rangement, 4 réglettes, 1 plateau de jeu, 1 carnet de score et la règle du jeu.
- LES TUILES :** Sur les tuiles sont symbolisées des lignes zigzagantes qui doivent se connecter entre elles lorsque deux tuiles sont jouées côte à côte. Ces tuiles comportent une valeur de 1 à 8.
- M SE EN PLACE :** Placez le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur se munit d'une réglette. Rangez les tuiles dans le sac. Chaque joueur en pioche 5 au hasard et les place sur sa réglette. Piochez une tuile qui sera la 'tuile de départ' et placez-la au centre du plateau tout en respectant le sens de lecture de celui-ci (les tuiles sont auto-correctrices). Si la 'tuile de départ' est un 'cul-de-sac' défaussez-vous de celle-ci et piochez-en une nouvelle. Déterminez quel joueur commence, la partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- COMMENT JOUER ? :** Le joueur dont c'est le tour doit essayer de placer jusqu'à 3 de ses tuiles tout en respectant les règles ci-dessous.
Les points ainsi marqués sont notés à la fin de chaque tour.
Finissez votre tour en piochant autant de tuiles que vous en avez posées sur le plateau. Vous devez en avoir 5 pour le tour suivant.
- RÈGLES DE PLACEMENT DES TUILES :** Toute nouvelle tuile jouée doit être connectée à, au moins, une tuile déjà présente sur le plateau et le chemin formé doit être continu entre les deux tuiles. (Voir schéma 1)
1. Il est interdit de couper un chemin. (Voir schéma 2)
 2. Les tuiles doivent être jouées dans le sens de lecture du plateau.
 3. A son tour, un joueur peut essayer de placer jusqu'à 3 tuiles.
 4. S'il n'y arrive pas il peut n'en placer que 2 ou 1. S'il n'arrive à en poser aucune, il peut choisir de se défausser de ses 5 tuiles pour en piocher 5 nouvelles. Son tour est alors fini et il ne marque pas de point.
 5. Les nouvelles tuiles posées peuvent être jouées à la suite les unes des autres ou à des emplacements différents du plateau si la règle de connexion est respectée.
 6. Il est interdit de couper un chemin avec le bord du plateau. (Voir schéma 3)

CALCUL DES POINTS :

Les points sont accordés selon 3 paramètres:

- En fonction de la valeur indiquée sur les tuiles nouvellement posées.
- En fonction des chemins connectés.
- En fonction du bonus multiplicateur visible sur certaines cases.

Exemple: L'exemple ci-dessous montre un joueur qui a posé 3 tuiles dans l'ordre des illustrations.

Illustration A: Le joueur place une tuile de valeur 2 symbolisée par la flèche rouge. Cette tuile est connectée par le chemin à une tuile de valeur 7. Ce coup rapporte 9 points : (2 points + 7 points)

Illustration B: Le joueur place ensuite la tuile de valeur 3 symbolisée par la flèche verte et marque 12 points (3 points pour la tuile posée, 5 points + 4 points pour les chemins connectés).

Illustration C: Le joueur place enfin la tuile de valeur 2 symbolisée par la flèche bleue et marque 7 points (4 points pour la tuile posée (2 points X le bonus multiplicateur de la case) + 3 points pour le chemin connecté, pas de points pour la tuile 5 car pas de chemin connecté. Score total pour ce tour de jeu à noter sur la feuille de score : $9 + 12 + 7 = 28$ points

FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine quand toutes les tuiles ont été posées ou quand plus aucun coup n'est possible.

LE GAGNANT :

Le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie.

VARIANTE :

On joue un nombre de tours défini par avance.

Pour 4 joueurs : Le nombre de tours à jouer est de 7.

Pour 3 joueurs : Piochez 2 tuiles et retirez-les du jeu. Le nombre de tours à jouer est de 9.

Pour 2 joueurs : Piochez 4 tuiles et retirez-les du jeu. Le nombre de tours à jouer est de 13.



