

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.

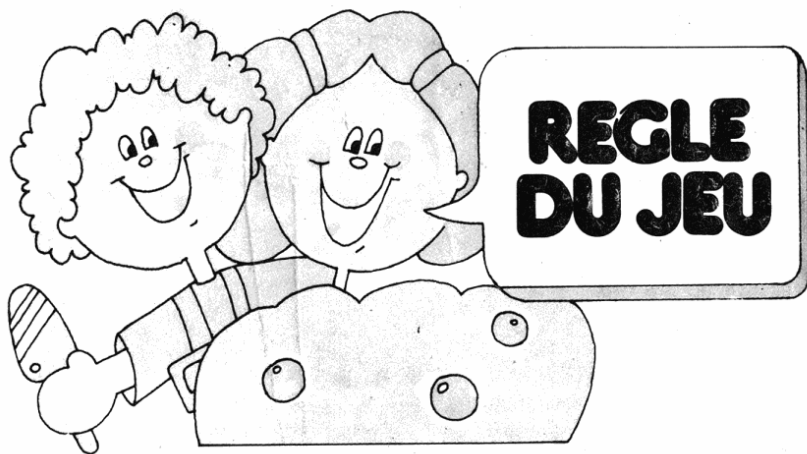
Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

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**





LOTO-SWING

Se joue à 2 joueurs ou à plusieurs par éliminations.

COMPOSITION DU JEU

2 socles et 1 axe.

3 fléaux de balance mobiles de couleurs différentes.

30 jetons de la couleur des fléaux.

1 roulette.

BUT DU JEU

Il s'agit de faire basculer devant soi 2 ou 3 fléaux, en disposant astucieusement les jetons sur chacun d'eux, au fur et à mesure du lancement de la roulette.

MONTAGE DU JEU

1. Placer les 2 socles devant soi.
2. Disposer l'axe en l'emboîtant dans les 2 socles.
3. Placer les fléaux en les emboîtant dans l'axe, sans ordre particulier de couleur.
(Voir schéma.)

REPARTITION DU JEU

1. Mettre le loto-swing monté ainsi que la roulette au centre de la table, entre les 2 joueurs.
2. Distribuer 5 jetons rouges, 5 jetons jaunes et 5 jetons verts à chacun des 2 joueurs.

REGLE DU JEU

Le loto-swing se compose de 3 fléaux rouge, jaune et vert, partagés en deux par l'axe, faisant donc au total 6 demi-fléaux.

Chaque joueur a devant lui 3 demi-fléaux rouge, jaune et vert, avec lesquels il va jouer. Il doit essayer de placer 5 jetons rouges sur le demi-fléau rouge, 5 jetons jaunes sur le demi-fléau jaune et 5 jetons verts sur le demi-fléau vert, à l'aide de la roulette.

Les joueurs décident entre eux de l'ordre du jeu.

Chacun à son tour lance la roulette. Elle s'arrête. Le résultat est donné par le repère de lecture.

Il existe 4 éventualités.

1. Si la roulette s'arrête sur le triangle de couleur rouge, jaune ou verte: placer un jeton rouge, jaune ou vert sur le demi-fléau de même couleur. Si, en cours de partie, on n'a plus de jeton à placer dans la couleur sortante, on passe son tour.
2. Si la roulette s'arrête sur le triangle JOKER: placer un jeton sur l'un de ses demi-fléaux, dans la couleur que l'on veut.
3. Si la roulette s'arrête sur le triangle NUL: passer son tour.
4. Si la roulette s'arrête sur le triangle ENLEVER 1: enlever l'un de ses propres jetons déjà placés, dans la couleur que l'on veut. Si l'on n'a pas de jeton à enlever, on passe son tour.

Lorsqu'un joueur a placé 5 jetons sur un demi-fléau avant que son adversaire ait pu en faire autant sur l'autre demi-fléau, le fléau entier bascule de son côté: il est gagné. Les jetons posés par les 2 joueurs sur ce fléau restent en place, on ne peut plus y toucher.

Le gagnant est celui qui a réussi à faire basculer 2 fléaux minimum, après y avoir placé ses jetons.

Nota

- On ne doit ni enlever ni placer de jetons sur les demi-fléaux de son adversaire.
- En cours de partie, si un fléau bascule devant l'un des joueurs, alors que celui-ci n'a pas encore placé 5 jetons: le fléau n'est pas gagné, il faut attendre la suite du jeu.
- On peut jouer à plusieurs par éliminations successives: le perdant d'une partie est éliminé, le gagnant joue avec un autre joueur... et ainsi de suite.