

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# Règlements

## alpha



2 à 4 joueurs  
Âge : 5 ans +  
Durée : environ 15 minutes

## 1 Objectif du jeu

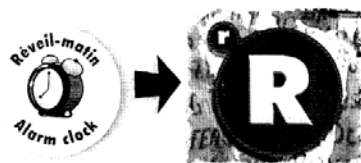
Compléter sa montagne de jeu et placer **SAM** au sommet.

## 2 Préparatifs

- A Placer tous les jetons ronds, face cachée, au milieu de la table.
- B Chaque joueur choisit une montagne de jeu et la dépose devant lui du côté **Alpha**.

## 3 Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur retourne un jeton et énonce le mot représenté par le pictogramme. Il dépose ensuite ce jeton sur la lettre de sa montagne de jeu qui correspond à la première lettre du mot. À tour rôle, les autres joueurs font de même.



Il est possible qu'un jeton retourné ne puisse être placé sur la montagne de jeu, parce que la lettre voulue n'y apparaît pas ou qu'elle est déjà occupée. Dans ce cas, le joueur remet ce jeton à l'endroit, au milieu de la table. Par la suite, chaque joueur peut choisir un jeton dont la face est cachée ou visible.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a complété sa montagne de jeu et que **SAM** s'y trouve au sommet.

## 4 Les jetons Action

- Tempête** : le joueur doit choisir un jeton de sa carte de jeu et le remettre, face visible, au milieu de la table afin que tous les joueurs puissent le voir.
- Piolets** : le joueur retourne deux jetons supplémentaires.
- Oxygène** : le joueur dépose ce jeton sur la lettre de son choix.

**Note** : chaque jeton Action ne peut être utilisé qu'une seule fois.

# Règlements

## alpha 6



2 à 4 joueurs  
Âge : 6 ans +  
Durée : environ 15 minutes

## 1 Objectif du jeu

Former une pyramide de **six** jetons sur sa montagne de jeu.

## 2 Préparatifs

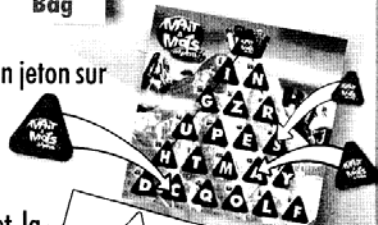
- A Placer la boîte de cartes au milieu de la table et les jetons à portée de main.
- B Chaque joueur choisit une montagne de jeu et la dépose devant lui du côté **Alpha 6**.

## 3 Déroulement du jeu

- 1 Un joueur prend une carte, énonce le mot inscrit et l'épelle.



- 2 Chacun place, sur sa montagne de jeu, un jeton sur les lettres énoncées qui s'y trouvent.



- 3 Un joueur prend une nouvelle carte et la partie continue, jusqu'à ce qu'un des joueurs ait formé une pyramide de six jetons.



## 4 Les cartes Avalanche

**Avalanche** : tous les joueurs doivent enlever les jetons placés sur les lettres à flanc de montagne à droite ou à gauche, selon le cas.



## 5 Joueurs aguerris

Chaque jeton est bilingue... Ceux qui le désirent peuvent donc jouer avec les mots anglais.



PRODUCTIONS du LAMPISTE

© Productions du Lampiste Inc.