

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).

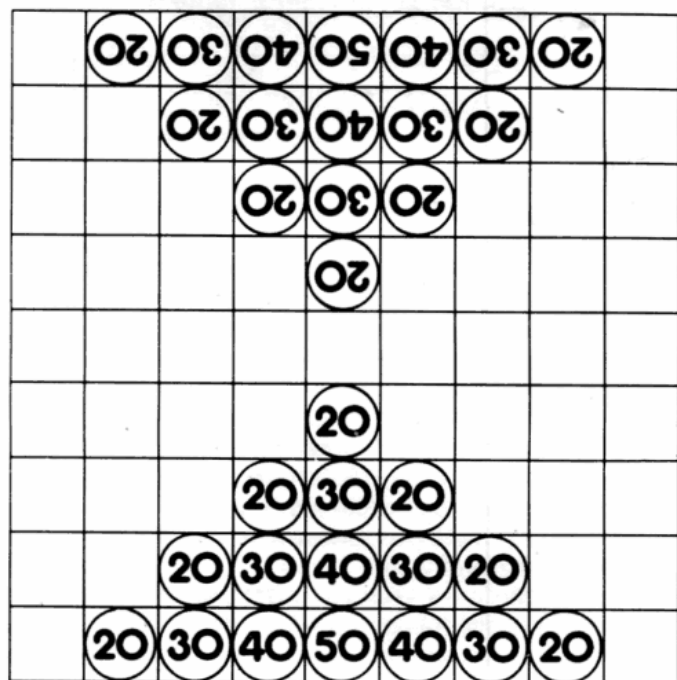
L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



MULTI SCORE "MULTI"



LE SCORE MAXIMAL

2 joueurs

Contenu : 1 plateau de jeu, 16 cylindres (roses), 16 cylindres (lilas), 1 jeu d'étiquettes pour le plateau de jeu

Placez les étiquettes sur le plateau de jeu selon l'illustration. Choisissez votre couleur et placez les cylindres dans les carrés marqués sur votre côté du plateau. (Cylindre N° « 20 » dans le carré « 20 », cylindre N° « 40 » dans le carré N° « 40 », et cætera.)

Le But

De placer vos cylindres dans la position de l'adversaire et de scorer autant de points possible en plaçant les cylindres avec les plus hauts numéros dans les carrés avec les plus hauts numéros.

Comment faire

Chaque cylindre peut avancer un pas à la fois dans n'importe quelle direction. Vous pouvez sauter au-dessus d'un ou plusieurs cylindres comme aux « dames chinoises ». Alternez en faisant un mouvement à la fois. Le jeu est fini quand un joueur a réussi à placer 10 de ses cylindres dans une position à scorer.

Comment faire compte des scores

Multipliez le numéro du cylindre par le numéro du carré sur lequel il a été placé. (C.a.d.: Cylindre N° « 30 » sur le carré « x 30 » donne 900 points.) Faites l'addition des points de tous les cylindres placés dans la position à scorer afin de trouver le score total positif. Pour chaque cylindre sans position à scorer, multipliez le numéro du cylindre par 10 pour trouver le score négatif. C.a.d.: 5 cylindres sans scores : « 20 » + « 30 » + « 30 » + « 30 » + « 50 » = 160×10 = un déficit de 1600 points. Pour chaque cylindre laissé « à la maison » multipliez les numéros des cylindres pas les numéros des carrés sur lesquels ils ont été placés, afin de trouver le score négatif ici. Faites l'addition des deux scores de déficit et déduisez ce chiffre de votre score positif pour arriver au total de votre score positif. Vous pouvez aussi laisser le « 0 » sur le plateau de jeu et sur le cylindre afin de faciliter le compte du score, c.a.d. $(20) - 2 + (20) 2 = 4$, au lieu de 400.