

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.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



NIVOS

Pour 2 à 4 joueurs, âgés de 7 ans ou plus. Durée : environ 15 minutes.
Auteur : Philippe Proux. Éditeur : Ludarden. Distributeur : Paille éditions

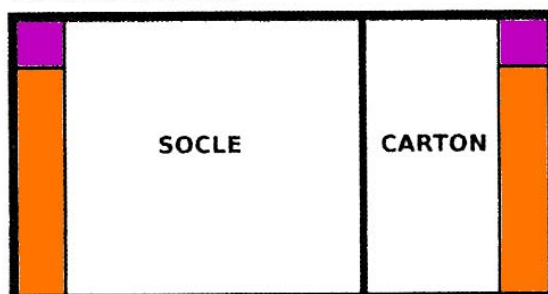
Matériel : 25 parallélépipèdes, 6 cylindres de tailles différentes, 1 plateau de jeu quadrillé.

But du jeu : Avoir, en fin de partie, la plus petite hauteur de cylindres possible.

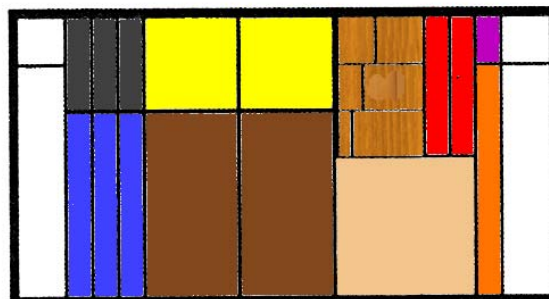
Déroulement de jeu de 2 à 4 joueurs (à 4 : 2 équipes dont les équipiers se font face) :

- Chaque joueur ou équipe prend 8 pièces, 1 de chaque couleur (chaque équipier en prend 4). Les pièces restantes, dont l'incolore, forment la réserve. Les cylindres sont mis de côté.
- Chaque joueur doit poser une pièce de son jeu ou de la réserve, sur le plateau ou sur au moins une pièce déjà jouée (à n'importe quel étage):
 - À plat et sans qu'elle repose sur du vide.
 - En respectant à chaque niveau le quadrillage.
 - Sans qu'elle soit contre ou repose sur une pièce de même couleur, sauf si celle-ci est déjà totalement recouverte.
- Le premier joueur, tiré au sort, pose la pièce incolore ; les autres jouent suivant le sens des aiguilles d'une montre.
- Un joueur qui débute un nouvel étage ou qui ne peut pas jouer (même par manque de pièces) doit prendre 1 cylindre (À 4 joueurs, le joueur qui ne peut pas jouer peut recevoir une pièce jouable de son équipier sans prendre de cylindre).
- Dès qu'il n'y a plus de cylindres ou de pièces à jouer, la partie est finie.
- Le joueur ou l'équipe qui a la plus petite hauteur de cylindres superposés, a gagné. En cas d'égalité, celui qui a le cylindre le plus haut a perdu.

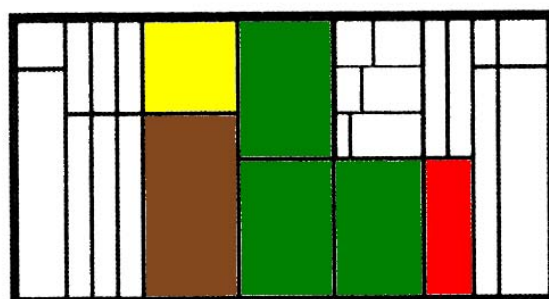
RANGEMENT



1^{er} étage



2^{ème} étage



3^{ème} étage