

***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**



# Règle du Jeu

**Le nombre des joueurs n'est pas limité.**

**Il faut deux dés et des jetons de valeur différente.  
( 2, 5 et 10 )**

**DÉBUT DE LA PARTIE:** Les jetons étant également répartis entre les joueurs, chaque participant mise un jeton de valeur 5 sur le numéro 7 représenté par Onc'Picsou.

**Celui qui amène le plus haut point commence la partie et jette les dés.**

**DIVERSES POSSIBILITÉS :**

- **Le joueur lance deux as, il doit remplir toutes les cases restant vides du nombre de jetons indiqué sur les bourses, et verser 5 à Onc'Picsou.**

**Si toutes les cases sont occupées, il verse à Onc'Picsou sept jetons de valeur cinq.**

- **Le joueur lance 7; il doit verser 5 à Onc'Picsou.**

- **Le joueur lance 12, il ramasse alors tous les jetons du plateau ( case Onc'Picsou et cases bourses ).**

- **Tout autre numéro fait gagner à celui qui l'amène les jetons de la case correspondant à ce numéro**

- **Si cette case est vide, le joueur la garnit du nombre de jetons indiqué sur la bourse, et le suivant continue.**

**3 et 11 ont une valeur de 10**

**4, 5, 9 et 10 ont une valeur de 7**

**6 et 8 ont une valeur de 4**

**7 ONC'PICSOU a une valeur de 5**

**IMPORTANT :** Sur ONC'PICSOU, les jetons s'accumulent jusqu'à la sortie du double six.

**Chaque joueur est obligé de lancer les dés à son tour, une fois au moins.**

**Le joueur qui tombe sur une case garnie, autre, bien sûr, qu'ONC'PICSOU, a la possibilité de rejouer, s'il le juge intéressant.**

**Celui qui lance 12 et gagne la partie, débutera la partie suivante.**

**FORME SIMPLIFIÉE.**

**Chaque participant reçoit un nombre donné de jetons.**

**La marche du jeu reste la même que précédemment.**

**La mise est de un jeton, quelle que soit la case, sauf au 7 où la mise est alors de deux jetons.**

**Sitôt qu'un des joueurs n'a plus de jetons, il est éliminé.**

**Le gagnant étant le dernier à rester en jeu.**



# ***l'onc' Picsou***

*de Walt Disney*



