

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).

**ESCALE À JEUX**



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

Patatras !

alphabet + chiffres

Le jeu se compose d'un socle et un support, d'un jeu de jetons, des 26 lettres de l'alphabet, de 10 chiffres de 0 à 9 et des 5 signes d'opération : + , - , x , ÷ , = soit 41 pièces au total. Ils sont destinés à s'accrocher au support qui repose sur le socle. (voir illustration de la mallette)

Les enfants aiment ce jeu d'adresse et d'équilibre et peuvent commencer tout de suite à jouer. Voici les principales étapes du jeu :

PRÉPARATION DU JEU :

Avant de commencer à jouer, mélanger les pièces, poser le socle sur la table et y enfoncer l'extrémité ronde du support. Les encoches sont en haut.

A 4 joueurs, chacun prend au hasard 10 pièces, celle en trop est mise de côté. A 2 et 3 joueurs, chacun prend de même 12 pièces en laissant les autres de côté.

Note : Selon l'âge des joueurs ou le temps de jeu désiré, on peut faire varier le nombre de pièces distribuées à chaque joueur.

DÉBUT DU JEU :

Le plus jeune joueur commence et introduit une pièce dans la fente du support. Les autres joueurs, chacun leur tour, accrochent une pièce pour monter le plus haut possible ou simplement pour le faire tenir en équilibre.

Pour les débutants, on peut choisir, par exemple le " U ou le " W " pour le placer dans les fentes.

PATATRAS !

Le joueur qui fait tomber une ou plusieurs pièces, les ramasse et les ajoute aux autres qu'il a déjà.

Toute pièce qui glisse jusqu'à toucher la table, est considérée comme tombée du fait qu'elle n'est plus accrochée, même si elle reste appuyée contre les autres pièces.

HOURRA !

Le gagnant est le joueur qui réussit à se débarrasser de toutes ses pièces le premier en les accrochant. Ensuite, les joueurs se classent dans un ordre décroissant de celui qui a le moins de pièces à celui qui a le plus de pièces en main.

a b
c

1 2
3

1 2
3

a b
c

a b
c

QUELQUES PRÉCISIONS :

1 2
3

Accrocher

Cela peut se faire de différentes façons en suspendant une pièce à une autre ou en la coinçant dans une autre etc... Il suffit que le tout tienne en équilibre.

Pour que le jeu soit plus compétitif, on peut refuser qu'un joueur dispose sa pièce sur celle qui vient d'être jouée en la plaçant exactement de la même manière.

Pour faciliter le jeu, on peut permettre à un joueur qui laisse tomber sa pièce en voulant la poser (sans faire tomber d'autres pièces) de la reprendre et d'essayer à nouveau.

Toucher la table

Si en accrochant une pièce, elle touche la table, il faut l'accrocher différemment. Si c'est suite à un affaissement qu'une (ou des) pièce(s) vient (viennent) à toucher la table, la partie continue.

Variante : pour les plus jeunes, il est permis qu'une pièce touche la table quand on l'accroche.

Les mains

Les joueurs (sauf les très jeunes) ne doivent se servir que d'une main pour accrocher leur pièce et ne doivent pas toucher la pièce à laquelle ils accrochent leur propre pièce.

Les jetons

Les pièces comportent une ouverture qui permet, en écartant légèrement les deux bords de l'ouverture, d'accrocher facilement une pièce à une autre. Cette possibilité peut être limitée par exemple à 1, 2 ou 3 fois par jeu en donnant, au début du jeu, 1, 2 ou 3 jetons aux joueurs. On peut aussi décider de n'en donner qu'aux joueurs débutants.

Variantes :

- Si la pyramide de pièces a un équilibre incertain, les joueurs peuvent décider de ne jouer par exemple qu'un ou deux coups chacun et d'arrêter la partie.

Le vainqueur est toujours celui auquel il reste le moins de pièces en main.

- Pour les plus jeunes, seuls les chiffres sont gardés sur la table. Les joueurs, à tour de rôle, prennent un chiffre dans l'ordre croissant à partir de 0 et essaient de les poser ou accrocher. A chaque fois qu'un joueur place un chiffre, il annonce le chiffre suivant que le prochain joueur cherche avant de la poser. Lorsqu'ils ont réussi à placer tous les chiffres, le jeu est terminé et ils ont tous gagné !

- Le même jeu que ci-dessus peut être réalisé avec les lettres de l'alphabet à placer dans l'ordre de A à Z. On peut aussi demander aux joueurs de placer d'abord les voyelles puis les consonnes.

Nous vous souhaitons de joyeuses parties.
L'équipe DUJARDIN

1 2
3

a b
c