

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**



RAPIDO

CONTENU:

- 25 formes géométriques
- 1 jeu avec chronomètre et plateau
- 1 autocollant

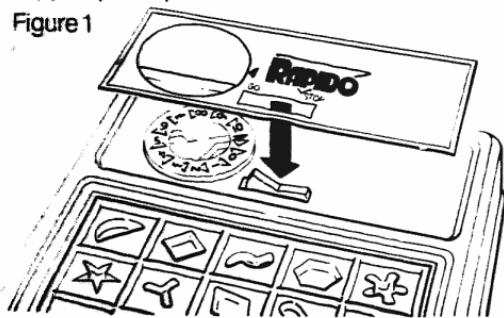
BUT DU JEU:

Etre le plus rapide à remettre en place les 25 formes dans les trous correspondants du plateau de jeu.

PREPARATION:

1. Retirez l'autocollant de son support et collez-le soigneusement sur le jeu comme indiqué figure 1.
2. Détachez soigneusement les éléments du support plastique en les tournant lentement.

Figure 1



6. Remontez le chronomètre dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il s'arrête. (voir figure 2).
7. Enfoncez le plateau comme indiqué figure 3.

Figure 2

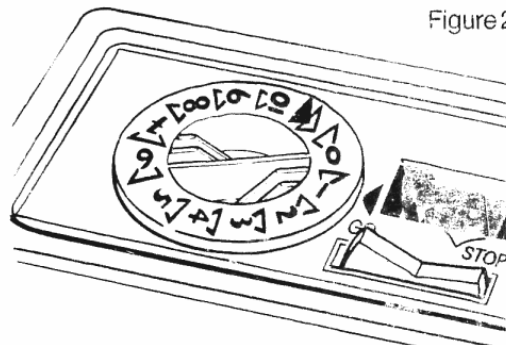


Figure 3



LE JEU!

Lorsque vous êtes prêt, placez l'interrupteur sur GO puis dépêchez-vous de mettre en place les formes dans les trous correspondants du plateau (voir figure 4).

• Si vous réussissez avant la fin du temps imparti:

Placez très vite l'interrupteur sur STOP. Votre tour est terminé.

L'aiguille du chronomètre indique le temps que votre adversaire doit battre. Si vous jouez seul, vous pouvez essayer d'améliorer votre propre record.

• Si vous ne parvenez pas à finir dans le temps imparti:

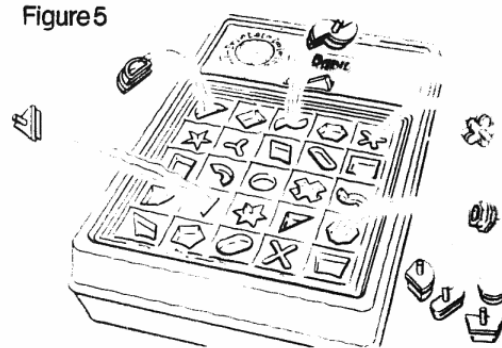
Attention! Le plateau enverra en l'air toutes les pièces déjà posées (voir figure 5). Votre tour est terminé. Pour vous battre, votre adversaire devra poser toutes les pièces avant que le chronomètre ne s'arrête.

C'est maintenant au tour du joueur suivant d'essayer de placer les 25 formes.

Figure 4



Figure 5



LE GAGNANT!

Le joueur qui parvient à mettre les 25 pièces à leur place dans le temps le plus court est le gagnant de la partie.

NOTE A L'ATTENTION DES PARENTS:

Avec les enfants les plus jeunes, vous pouvez commencer par jouer sans le chronomètre de façon qu'ils apprennent la forme qui correspond à chaque trou. Une fois qu'ils sauront reconnaître toutes les formes, vous pourrez introduire la notion de temps. Vous pouvez également rendre le jeu plus facile en mettant quelques pièces à leur place avant de mettre en marche le chronomètre.

• Remarque:

Ce jeu comporte au dos un petit compartiment dans lequel vous pouvez ranger les formes géométriques.

match contre la montre

un jeu d'action passionnant

nombre de joueurs : illimité

âge conseillé : à partir de 6 ans



1. remontez le minuteur



2. enfoncez le plateau jusqu'à encliquetage



3. appuyez sur "marche" et placez vos pions...



4. ... avant que ça saute !

Il s'agit de bien ouvrir l'œil puisque cet œil doit être partout à la fois : sur la table pour choisir un pion, sur le plateau pour repérer l'alvéole correspondante, sur le minuteur pour surveiller l'écoulement du temps et empêcher le plateau de sauter.

N.B. Le minuteur mécanique de ce jeu ne prétend pas à la précision d'une minuterie électrique. Par suite, les chiffres indiqués (de 0 à 60) ne correspondent qu'approximativement à des secondes et n'ont qu'une valeur relative.

règle de jeu

LE JEU COMPREND

- 1 boîtier compact en plastique muni d'une minuterie commandée par une touche MARCHÉ/ARRÊT et d'un plateau alvéolé encliquetable.
- 25 pions de formes géométriques différentes.

BUT DU JEU

Placer le maximum de pions dans les alvéoles correspondantes du plateau dans le minimum de temps sans laisser sauter ce plateau.

PRÉPARATION

Les pions sont placés sur la table à côté du boîtier. L'interrupteur est mis sur "ARRÊT". Tourner le minuteur, sans forcer, dans le sens de la flèche jusqu'à ce que le ZÉRO arrive en face de la flèche jaune (figure 1). Avec les deux mains, enfoncer le plateau jusqu'à encliquetage (figure 2).

MARCHÉ DU JEU

En basculant la touche sur "MARCHÉ", le TIC, TIC se déclenche, la partie commence.

Le premier joueur prend un pion qu'il place dans l'alvéole correspondante, en prend un second, le place dans son alvéole et ainsi de suite.

Dès qu'il a placé ses 25 pions et, en tout cas, AVANT QUE LE MINUTEUR NE SOIT REVENU A 60, le joueur stoppe le mécanisme en appuyant sur "ARRÊT" sinon le plateau s'éjecte et il a perdu.

LE VAINQUEUR

C'est le joueur qui a placé le plus grand nombre de pions dans le minimum de temps qui gagne.

Il est donc possible de varier à l'infini la difficulté du jeu soit en diminuant le nombre de pions à placer en 60 secondes, soit en réduisant le temps imparti pour placer la totalité des pièces.

POUR LES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS

Dès qu'ils parviennent régulièrement à mettre en place les 25 pions en 60 secondes, ces joueurs peuvent décider de réduire le temps de jeu à 55 puis à 50 secondes, etc. (Le minuteur est alors remonté jusqu'à 5 seulement, puis jusqu'à 10, etc.).

Ils peuvent également arrêter le minuteur dès qu'ils ont garni toutes les alvéoles et c'est alors celui qui a fait le meilleur temps qui gagne.

POUR LES TRÈS JEUNES

Commencer par leur donner les 5 pions correspondant aux alvéoles d'une seule rangée. Dès qu'ils peuvent les placer en moins de 60 secondes, vous leur donnez, en plus, au tour suivant, les 5 pions d'une seconde rangée et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils soient en mesure de placer la totalité des 25 pièces "comme des grands".

gay-play