

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



BUT DU JEU

On doit combiner le plus possible d'images avec les formes correspondantes (exemple : le ballon rond dans la pièce avec un cercle)

PREPARATION

On place le Totem Croque-Forme au milieu de la table et 5 éléments formes sont tirés au sort et placés faces visibles.

Chaque joueur reçoit 2 pièces dont il prend connaissance avant de les placer devant lui (faces cachées).

Le reste des pièces est placé sur la table pour former la pioche.

MARCHE DU JEU

Le premier joueur (le plus jeune puis celui situé à sa gauche) jette le dé.

Plusieurs possibilités de jeu suivant la face du dé sortie :

- Face "plus" : On ajoute un élément forme pris dans la pioche au centre de la table.
- Face "moins" : Le joueur passe son tour
- Face "main" : Tous les joueurs sont concernés et c'est le premier qui s'empare du Totem CROQUE-FORME qui

à le droit de prendre un élément forme pour le combiner avec une de ses deux pièces.

o Si l'élément forme s'intègre dans la pièce, le joueur gagne pièce et élément forme qu'il place devant lui puis pioche une nouvelle pièce tirée de la pioche et la pose devant lui face cachée.

o Si l'élément ne s'intègre pas, le joueur donne le Totem Croque-Forme au joueur situé à sa gauche qui va essayer d'intégrer un de ses éléments formes dans l'une de ses pièces. Si ce n'est pas possible, il jette le dé et la partie continue

FIN DE PARTIE

La partie prend fin quand tous les éléments formes ont été gagnés

Le vainqueur est celui qui compte le plus

COMPOSITION

- 16 éléments formes différents (exemple : un carré, un cercle, un triangle...)
- 16 pièces dans lesquelles on peut intégrer les images
- 1 Totem CROQUE-FORME
- 1 dé spécial (une face «moins», deux faces «plus», trois faces «main»)