

***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**



# Briques à bloc

**Jeu Ravensburger** © n° 26 345-5

**Auteurs : Andrew Lawson, Jack Lawson**

**Design : Kinetic, DE Ravensburger**

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

## CONTENU

- 1 chrono
- 10 pièces
- 80 cartes
- 60 jetons de 1 et 10 points
- 1 dé numéroté de 1 à 3

## BUT DU JEU

Les cartes montrent des constructions que les joueurs doivent réaliser dans un temps imparti. Plus ils y parviennent, plus ils marqueront de points.

## PRÉPARATION

Avant la première partie, détacher soigneusement les jetons de la planche prédécoupée.

Placer les jetons, ainsi que le dé et les pièces au milieu de la table.

Le plus jeune joueur commence. Son voisin de gauche prend le chrono.

## ATTENTION, C'EST PARTI !

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur (= l'architecte), pose les 10 pièces devant lui et la pile de cartes sur le côté.

Puis, il lance le dé.

Son voisin de gauche règle le chrono selon le résultat du dé : il appuie sur STOP et tourne le bouton jusqu'au chiffre indiqué par le dé. Dès que l'architecte donne le signal, son voisin de gauche déclenche le chrono en appuyant sur START et l'architecte débute sa construction.

## Construction

L'architecte commence par retourner la carte supérieure de la pile et se met immédiatement à réaliser la construction indiquée.

Si cette construction ne comporte que des pièces **grises**, l'architecte ne doit respecter que la position des pièces. Leur couleur n'a aucune importance.

Si la carte montre une construction avec des pièces de **couleur**, le joueur doit la réaliser en respectant les couleurs.

S'il réalise correctement la construction et que le chrono tourne encore, il retourne la carte suivante et s'attaque à la nouvelle construction. Pour cela, il dispose de nouveau de toutes les pièces.

Les autres joueurs surveillent la construction de l'architecte.

S'ils remarquent une erreur, ils le préviennent immédiatement. Il doit d'abord la corriger avant de pouvoir retourner la carte suivante.

## Important :

Veiller à ce que l'architecte ait toujours assez de cartes disponibles. Si la pile est presque épuisée, mélanger les cartes utilisées pour former la nouvelle pioche, avant que le joueur ne commence à construire.

## Décompte des points

Une fois le temps écoulé, le joueur additionne les points sur les cartes des constructions qu'il a réalisées et gagne la valeur correspondante en jetons.

S'il n'a pas réussi à terminer la dernière construction, la carte est ignorée et défaussée avec les autres.

Une fois que le joueur a compté ses points, les pièces, la pile de cartes et le chrono passent aux joueurs suivants.

## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand chacun a joué 4 fois. Celui qui possède le plus de points gagne le titre de meilleur architecte... et la partie.

## Variante pour les architectes astucieux

Les règles de base restent les mêmes. Mais l'architecte peut décider à tout moment de refuser une carte qui lui paraît trop difficile ou trop longue à réaliser. Pendant son tour, il passe alors cette carte, face visible, à son voisin de gauche, qui peut alors piocher 1 point de la réserve en compensation.

Quand vient son tour, si un joueur possède des cartes refusées devant lui, il doit réaliser ces constructions en premier.

Ce n'est qu'une fois qu'il les a réalisées qu'il peut piocher une nouvelle carte sur la pile et s'attaquer à la construction.

Si, à son tour, le joueur ne parvient pas à réaliser les constructions des cartes face visible devant lui, celles-ci sont défaussées.

## Important :

Si le dernier joueur refuse une carte durant le dernier tour de jeu, chaque carte refusée rapporte 1 point à son voisin de gauche, sans qu'il soit obligé de réaliser la construction par la suite.

## Variante pour les jeunes architectes

Si des « pros » jouent avec de jeunes enfants ou des novices, séparer les cartes en deux piles : Les cartes avec un chiffre bleu formeront la pile destinée aux joueurs jeunes ou novices ; les cartes avec un chiffre rouge, la pile pour les « pros ». Lors du décompte, chaque carte rapporte 1 point.

© 2004 Ravensburger Spieleverlag  
www.ravensburger.com  
Jeux Ravensburger S.A.  
Service Consommateurs  
B.P. 60159 - 60111 MÉRU Cedex  
Tel.: 0821 022 023 (0,119 € TTC/min)