

***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**





# FLEX TOUR

## Règle du jeu :

2 joueurs et plus - à partir de 6 ans

## Contenu :

12 anneaux, 60 colonnes (5 couleurs différentes), 1 dé de couleurs, 1 notice

## But du jeu :

Être le dernier joueur à réussir à déplacer l'une des colonnes des niveaux inférieurs de la tour vers le sommet sans faire tomber la tour.

## Préparation :

1. Poser un anneau sur une surface de jeu bien plane et placer une colonne dans chacun des emplacements prévus à cet effet ; il faut mettre 2 colonnes de chaque couleur, soit 10 colonnes par niveau.
2. Dès qu'un anneau est garni de ses 10 colonnes, poser un autre anneau sur le dessus et recommencer la même opération jusqu'à ce que la tour ait six niveaux.

3. À chaque étage, alterner les couleurs des colonnes au fur et à mesure que vous complétez les anneaux. Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les colonnes soient placées (il restera 5 anneaux).

## Déroulement de la partie :

1. Le joueur le plus jeune commence, puis la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Chaque joueur jette le dé de couleurs à tour de rôle. Il doit alors enlever une des colonnes, de la même couleur que celle désignée par le dé, à l'étage de son choix (sauf celles qui se trouvent sur l'anneau situé au sommet). Si le dé indique noir, c'est un joker : le joueur peut enlever la colonne de son choix.
3. Dès qu'un joueur a enlevé une colonne, il doit la mettre au sommet de la tour, sur l'anneau le plus élevé. Lorsque l'anneau du sommet est garni de 10 colonnes, un nouvel anneau doit être posé dessus, pour créer un étage supplémentaire, et ainsi de suite.
4. Si par maladresse un joueur fait basculer et tomber la tour, il est alors éliminé et la tour doit être reconstruite pour que les autres joueurs puissent continuer la partie.

## Le gagnant :

C'est le dernier joueur restant une fois que tous les autres auront été éliminés.

## Variante du jeu :

Les joueurs collaborent tous ensemble pour faire monter la tour le plus haut possible...

