Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

FOSSIL

MATERIEL
1 plateau
81 cartes fossiles (9 fossiles différents composés chacun de 9 cartes). Sur chaque carte fossile se trouve un nombre de symboles qui indique la valeur de la carte.
Chaque fossile a une carte de valeur 3, 2 cartes de valeur 2 et 6 cartes de valeur 1.
2 pierres.
6 cartes marqueurs de points en 6 couleurs.
6 cartes marqueurs 100 en 6 couleurs.
6 cubes en bois de couleur.

BUT DU JEU
Les joueurs cherchent à marquer le plus de points possibles en complétant des fossiles du même type. Il faut aussi avoir des cartes de tous les types de fossiles, sous peine de perdre des points.

PREPARATION
Les cartes fossiles sont bien mélangées et placées face cachée sur le plateau en commençant par la case en haut à gauche (1 carte par case). Les cartes sont alors retournées. Chaque joueur prend un marqueur de points et un cube de la même couleur. Le cube est posé devant chaque joueur afin d'identifier sa couleur. Le marqueur de points est placé sur la case 30. Les marqueurs 100 sont posés à côté du plateau. Un des joueurs place les 2 pierres sur 2 cases de son choix. Son voisin de gauche est le 1er joueur.

DEROULEMENT
Déplacement des pierres
Les 2 pierres peuvent être déplacées par tous les joueurs. Lorsqu'un joueur a la main, il doit déplacer l'un de ses 2 pierres (horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale). L'autre pierre ne peut pas être sautée lors de ce déplacement. Le déplacement doit se terminer sur une carte fossile. Le joueur prend la carte fossile et la place devant lui (tous les joueurs doivent la voir). Il doit bien classer devant lui les différents fossiles. Le joueur indique avant le mouvement où il se souhaite se déplacer. Les cases sur lesquelles ne se trouvent pas de carte fossile ne sont pas comptées. Pour chaque carte fossile que la pierre traverse (ainsi que la case d'arrivée), le joueur paie un point. Son marqueur est déplacé en conséquence. Un joueur ne peut se déplacer que s'il lui reste assez de points pour le faire. Un joueur avec 0 point, ne peut plus se déplacer et doit attendre. Son pion marqueur est retiré du tableau jusqu'à ce que l'un des joueurs arrive à donner lieu à un décompte de points.

Valeur d'un fossile
Lorsqu'un joueur prend la dernière carte d'un fossile en jeu, on procède à un décompte pour ce fossile.
Avant le décompte des points, le joueur qui a déclenché ce décompte peut échanger une de ses cartes fossiles contre une carte d'un autre joueur (cela n'est pas obligatoire). Ce joueur ne peut refuser l'échange. Les 2 cartes échangées doivent avoir la même valeur. Elles peuvent appartenir à n'importe quel fossile.
Chaque joueur qui a en sa possession des cartes du fossile dont on va calculer la valeur, compte ses points. Il additionne la valeur de toutes ses cartes de ce fossile et multiplie cette somme par le nombre de cartes de ce fossile.
Exemple : un joueur a des cartes de valeur 2, 2 et 1 : 2+2+1 = 5, 5 x 3 = 15. Le joueur a 15 points.
Le marqueur du joueur est déplacé en conséquence sur la table des points. Les joueurs qui ne possèdent aucune carte de ce fossile doivent donner des points. Ces points sont récupérés par le joueur qui a la plus forte valeur pour ce fossile. Il reçoit de chacun des joueurs concernés, un point par carte qu'il possède pour ce fossile. Si un joueur n'a pas assez de point, il donne tous les points qu'il possède encore. Le joueur qui reçoit ses points, reçoit quand même autant de points qu'il a de cartes fossiles.
Si 2 joueurs ont la même plus forte valeur fossile, ils reçoivent chacun de chaque joueur la moitié des points qu'ils auraient du recevoir. Les points en trop sont perdus. Les joueurs sans carte de ce type de fossile, doivent en outre donner la totalité des points qu'ils auraient du donner.
Exemple : le joueur a 3 cartes de valeur 1, 1 et 3, il a donc 15 points. Le joueur B a les cartes 1, 2 et 2, il a aussi 15 points. Le joueur C a 3 cartes 1, soit 9 points. Les joueurs D et E n'ont pas de carte de ce type. Les joueurs D et E doivent chacun donner 3 points. Le joueur D donne 1 point au joueur A et un autre au joueur B, le 3ème point est perdu. Le joueur E procède de la même façon. Les joueurs A et B reçoivent en tout 17 points chacun.
Après le décompte des points les cartes fossiles comptabilisées sont retirées du jeu.
Si un joueur dépasse 100 points, il utilise son marqueur 100. Ainsi, le marqueur le marqueur 100 sur la case 18 indique un total de 118.

FIN DU JEU
Le jeu s'arrête lorsqu'il n'est plus possible de déplacer aucune des 2 pierres. On procède au décompte des fossiles dont il reste des cartes sur le plateau. On ne prend en compte que les cartes qui se trouvent devant les joueurs. Il ne peut y avoir aucun échange de cartes.
Le joueur qui a maintenant le plus de points a gagné.

REGLES POUR 2 & 3 JOUEURS
Préparation
On ne joue que sur un plateau de 7 x 7 cases. On retire toutes les cartes fossiles avec la valeur 3. On retire aussi toutes les cartes de 2 fossiles.
Après le placement, il restera encore 7 cartes fossiles qui seront remises dans la boite.
Répartition des points
Tous les joueurs comparent leur total de points. Seul le joueur qui a la plus forte valeur, marque l'intégralité de ses points. Les autres joueurs ne marquent que la somme de la valeur de leurs cartes fossiles.
Exemple : le joueur A a les cartes 1, 1, 2 et 2. Cela lui fait 24 points (4x6). Le joueur B a 4 cartes 1, 16 points (4x4). Le joueur C n'a aucune carte de ce type. Le joueur A marque l'intégralité de ses points, soit 24. Le joueur B ne marque que 4 points (la somme de ses cartes fossiles). Le joueur C doit donner 4 points au joueur A car celui-ci possède 4 cartes de ce fossile. Le joueur A a donc 28 points.
Si plusieurs joueurs ont le même plus haut total de points, ils marquent tous la valeur totale de leurs points. Les joueurs qui n'ont pas de carte pour ce fossile, doivent comme dans la règle standard donner des points.