

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



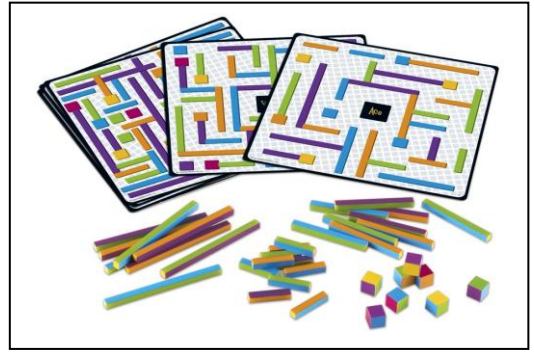
**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



iTtrax



Contenu :

8 cubes multicolores (2 par joueur)
36 bâtonnets multicolores (9 par joueur)
25 cartes réversibles

Idée du jeu :

Repérer sur la carte le chemin qui relie deux carrés et être le premier à le reproduire sur la table avec les cubes et les bâtonnets.

Niveaux :

Ace: débutant

Whiz: intermédiaire

Brainiac: avancé

Mise en place :

1. Donner 2 cubes et 9 bâtonnets (3 de chaque longueur) à chaque joueur.
2. Trier les cartes par niveau: Ace, Whiz et Brainiac
3. Décider avec quel niveau jouer et mettre la pile de cartes correspondantes au milieu de la table.

Déroulement du jeu :

1. Les joueurs observent la première carte de la pile et cherchent le chemin qui relie deux carrés.
2. Chaque joueur utilise ses cubes et ses bâtonnets pour reproduire le chemin devant lui. Il faut utiliser les mêmes longueurs et couleurs que sur la carte-modèle. Sur certains modèles des pièces supplémentaires se greffent sur le chemin, il n'est pas utile de les reproduire.
3. Le premier joueur qui a fini son chemin annonce « iTtrax » et le tour s'arrête. Tous les joueurs laissent leurs pièces en place pour le cas où le premier joueur se serait trompé.
4. On vérifie que le chemin du premier joueur est correct. Tous les bâtonnets doivent avoir la même longueur que le modèle. En cas de doute, on vérifie en mettant les bâtonnets sur la carte.
5. Si le joueur a bien construit le même chemin, il gagne la carte. Si le joueur s'est trompé, il ne joue plus sur ce tour. Les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que quelqu'un ait construit le bon chemin.
6. S'il y a seulement deux joueurs et que l'un d'entre eux se trompe, l'autre gagne la carte.

Objectif :

Le gagnant est premier joueur à avoir rassemblé sept cartes!