

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



VITRAIL

Règle du jeu

*Un jeu de Dominique Bodin
illustré par Ségolène de la Gorce
De 2 à 4 joueurs – De 8 à 108 ans*

Matériel

- 16 vitraux transparents
- 64 cartes avec une face combinaison et une face score
- 1 règle du jeu

But du jeu

Les joueurs doivent reproduire le plus vite possible l'image fidèle d'une carte "combinaison" placée au centre de la table, en empilant leurs 4 vitraux.

Préparation

Mélangez les 64 cartes et placez-les en un seul paquet au centre de la table, faces "scores" visibles. Distribuez à chaque joueur un set de 4 vitraux à bords de mêmes couleurs.



Déroulement d'une manche

Au début de chaque manche, les joueurs empilent sans ordre particulier leurs quatre vitraux, et les prennent en main.

Pour la première manche, le joueur le plus jeune retourne la première carte.

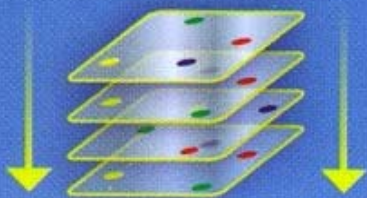


Il donne ainsi le top départ de la manche.

Chaque joueur doit, le plus vite possible, empiler ses quatre vitraux afin de reproduire le motif de la carte visible.

On peut tourner en tous sens ses quatre vitraux.

On doit impérativement empiler bord à bord ses quatre vitraux.



Dès qu'un joueur pense avoir réussi à reproduire le motif, il tape la carte au centre de la table en annonçant "VITRAIL" !

Les autres joueurs contrôlent alors le résultat du joueur qui a annoncé "VITRAIL" :

- Si ce joueur a réussi à reproduire correctement le motif, il gagne la carte visible : il la prend et la place sur la table devant lui, face "score" visible de tous. La manche est terminée.

- Si le joueur a commis une erreur, il doit rendre sa dernière carte gagnée (s'il en a au moins une). La carte rendue ainsi que la carte "combinaison" de la manche sont replacées sous le paquet de cartes. La manche est terminée.

Le gagnant d'une manche retourne alors la carte du dessus du paquet pour lancer la manche suivante.

Le Gagnant

Le premier joueur à avoir devant lui des cartes totalisant un score de 9 points ou plus gagne la partie.

