

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).

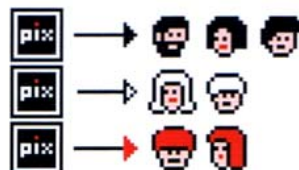
L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

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

**ESCALE À JEUX**



La couleur des écrans détermine les groupes pour la 1^{ère} manche.



Chaque groupe reçoit une carte qui indique les deux mots qu'il faudra dessiner lors de cette manche.

Tous les membres de chaque groupe prennent connaissance en secret du premier mot.



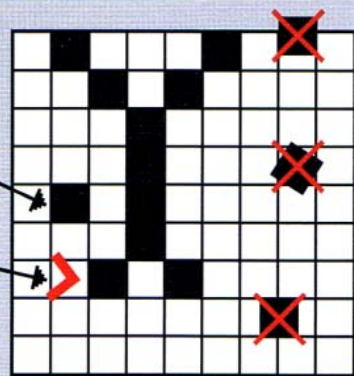
Prêts? "Pix!", et c'est parti, on dessine chacun pour soi, **sans montrer son écran aux autres.**

Et comment dessine-t-on?

Les pixels doivent être posés exactement dans les cases du quadrillage.

Seule la flèche se place librement. Elle peut servir à pointer un détail du dessin.

Il est interdit de dessiner des lettres ou des chiffres.

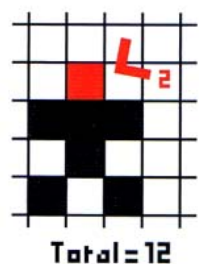


Le premier qui finit son dessin crie "Pix!", il pose son écran **face cachée** et retourne le sablier. Il reste alors 30 secondes aux autres pour finir leur dessin.

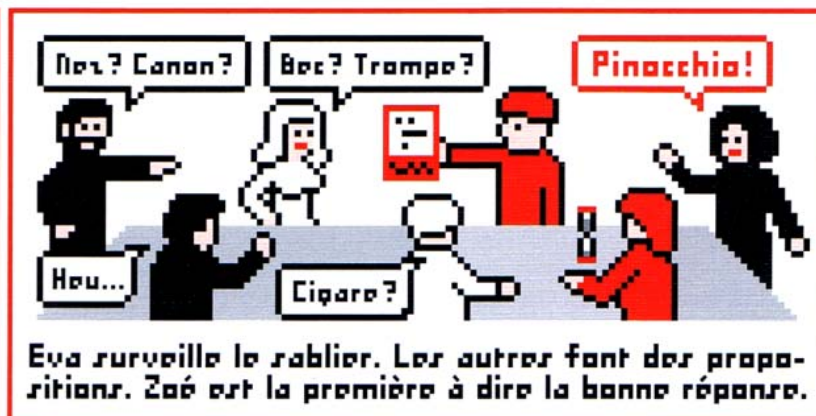


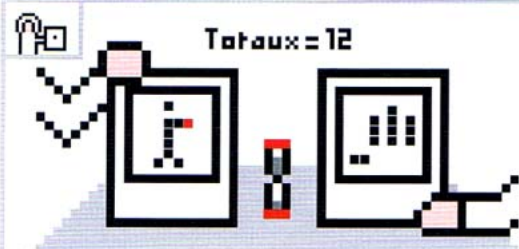
À la fin du sablier, Tam crie à nouveau "Pix!" et tout le monde doit immédiatement poser son écran sur la table, **également face cachée.**

On désigne un premier groupe au hasard. Chacun des membres compte les pixels qu'il a utilisés.



Un pixel noir compte pour 1, la flèche pour 2 et le pixel rouge pour 4.





C'est au tour du groupe blanc. Lou et Yan sont à égalité de pixels! Ils montrent donc en même temps, le temps d'un seul sablier. (Ils gagneront chacun 1 cube si quelqu'un trouve.)

Mais personne ne trouve... Alors Lou et Yan donnent l'indice.

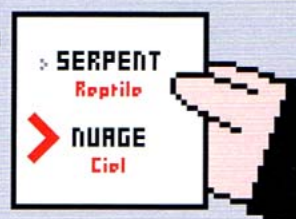
Max trouve immédiatement la réponse. Il gagne 1 cube, mais par les dessinateurs.



Si personne n'avait trouvé après la lecture de l'indice, aucun cube n'aurait été gagné.

Tous les groupes ont montré leurs dessins?

Alors on passe à la revanche avec le 2^e mot de chaque carte...

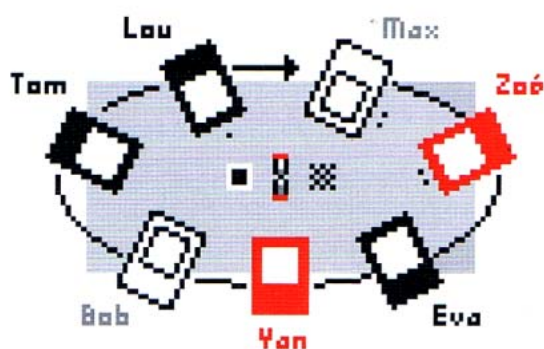


On procède de la même manière que pour le 1^{er} mot.



Après quoi, la manche est terminée. On passe à la suivante.

NOUVELLE MANCHE: chacun passe son écran au joueur de gauche, ce qui crée de nouveaux groupes. Chaque groupe ainsi formé pioche une nouvelle carte, et la partie continue...



Quand toutes les cartes ont été jouées, la partie est finie.

Selon le nombre de joueurs, une partie dure 2, 3 ou 4 manches.

Le joueur ayant accumulé le plus de cubes l'emporte.



Design: Laurent Erceffier, Sébastien Pauchan