

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**



patatras

pour 1 à 4 joueurs

Le jeu comprend 32 clowns (4 séries de couleurs différentes de 8 clowns chacune) et un socle en plastique.

PREPARATION : Placer le socle sur une table ou toute autre surface plane. 4 joueurs prendront chacun un jeu de 8 clowns d'une même couleur ; 3 joueurs prendront 8 clowns d'une couleur et 2 clowns du jeu restant ; 2 joueurs prendront 16 clowns (2 jeux de 8). Le joueur solitaire prendra le nombre de clowns qu'il voudra.

BUT DU JEU : Dresser un échafaudage comportant le plus grand nombre possible de clowns sans en faire tomber aucun.

MARCHE DU JEU : Le premier joueur introduit bien à fond une de ses pièces dans la fente du socle : ce sera le clown « de base ». Le joueur placé à sa gauche accroche un de ses clowns au clown de base. Le 3^e joueur ajoute un clown à l'édifice constitué par les 2 premiers et ainsi de suite. (Le clown de base sera mis en place successivement par chacun des joueurs, au fur et à mesure des parties). Les clowns peuvent être accrochés à n'importe quel endroit de la pile et dans n'importe quelle position à condition qu'une partie saillante (bras, pied ou coiffure) de tout nouveau clown traverse une des parties évidées d'un clown déjà en place (ou inversement). (FIG. 1).

Lorsqu'on ajoute un clown à l'édifice, il ne faut pas qu'il touche la table. Toutefois, si c'est à la suite d'un affaissement que des clowns qui, jusqu'alors, ne touchaient pas la table viennent à le faire, la partie n'en continue pas moins pour autant. (FIG. 2).

Sur un clown déjà en place, on ne doit pas accrocher, de la même façon, deux autres clowns. (FIG. 3).

Les joueurs (sauf les très jeunes) ne doivent se servir que d'une main pour placer leur pièce et ne doivent toucher avec celle-ci que le clown auquel ils comptent l'accrocher.

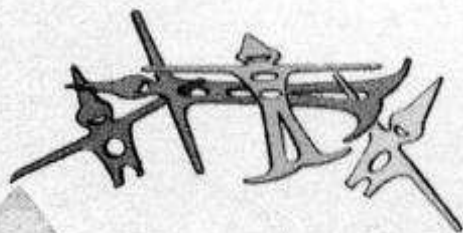
Le joueur qui fait tomber un ou plusieurs clowns de la pile les ramasse et les ajoute à son jeu à titre de pénalisation (quelles qu'en soient les couleurs). En fin de partie, ils seront à prendre en compte au même titre que ceux qu'il avait reçus au départ.

Tout clown qui glisse de la pile est considéré comme tombé du fait qu'il n'est plus accroché, même s'il reste appuyé contre l'édifice. (FIG. 4).

LE GAGNANT est le joueur qui réussit à accrocher tous ses clowns le premier. Les autres joueurs comptent autant de points de pénalisation qu'il leur reste de clowns.

Si l'échafaudage est trop fragile pour permettre de continuer la partie jusqu'au bout, les joueurs devront fixer un terme (plus que 3 coups à jouer chacun, par exemple) et, à l'expiration de celui-ci, le vainqueur sera celui qui aura le moins de clowns en main.

FIG. 1 Un clown ne doit pas être simplement posé : il faut qu'il soit accroché.



Der Clown darf nicht einfach gelegt werden : er muss befestigt werden.

Men mag een clown niet gewoon neerleggen : hij moet aan- of ingehaakt worden.

Un pagliaccio non deve essere semplicemente posto : esso deve essere agganciato.