

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.

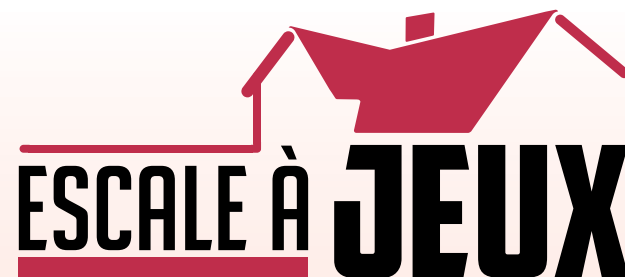
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

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



RATETURM

TOUR DE CODE

Jonglez avec les mots et les couleurs. Petit jeu cérébral pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans de Heinz Meister.

Contenu :

21 jetons (3 de 7 couleurs), 6 cartes de code en couleurs.

Une tour de code, qu'est ce que c'est ?

Ce sont des jetons de différentes couleurs, empilés en une tour. Chaque couleur représente plusieurs lettres déterminées. Quand on lit de haut en bas, un mot doit apparaître.

Déroulement du jeu :

Chacun reçoit une carte de code en couleurs, sur laquelle il est indiqué quelle couleur remplace quelles lettres. Munissez vous par ailleurs de feuilles et de crayons.

Avant de commencer à jouer, on convient si on jouera avec des mots de 3, 4, 5 ou 6 lettres. On peut ainsi fixer le degré de difficulté : plus il y a de lettres, plus le jeu est difficile.

Le plus jeune joueur commence et invente un mot, par exemple TARTE. Il empile de haut en bas les jetons correspondants : ROSE, VERT, ROSE, ROSE, JAUNE.

Un mot correctement formé peut avoir plusieurs solutions. Dans notre cas, on pourrait avec les mêmes jetons créer le mot TASSE qui serait correct.

La manche est gagnée par le premier joueur qui peut annoncer un mot correct, correspondant à la combinaison de couleurs de la tour en jeu. Il gagne un point qu'il note sur la feuille de score. Puis, le joueur suivant prépare une nouvelle tour de jetons et une nouvelle manche commence.

Si aucun des adversaires ne trouve une solution convenable dans un temps convenu, le codeur doit dire la solution et gagne le point en jeu.

Le premier joueur qui marque 5 points est le gagnant.

Règle pour 2 joueurs :

Les deux joueurs construisent en même temps une tour de code et la dévoilent en même temps. Le premier qui trouve le mot caché par l'adversaire gagne le point de la manche.

F X. SCHMID

Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken

GmbH & Co, KG

© 1988 F.X. Schmid

Mat. Nr. 7533 - No. 70412.7