Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Dans deux jardins d'une banlieue de dortoir se déroule un jeu des plus étonnants : des nains de jardin multicolores sortent de leur torpeur diurne et font quelques pas d'une danse grotesque pour s'échauffer. Ils forment ensuite deux équipes et tirent sur un tuyau déroulé de part et d'autre d'une barrière qui sépare deux lopins de terre. Les nains crient, hurlent et s'invectivent. La sueur coule à grosses gouttes sous les bonnets de laine. L'équipe gagnante sera celle qui aura le plus souvent tiré le tuyau à elle durant la nuit. Déjà, des écureuils dérangés par le bruit sortent de leur repaire et descendent le long des troncs. La partie peut commencer.

CONTENU

- Un plateau de jeu à glissière
- Un livret de règle de jeu
- 55 cartes
- 28 pions (7 de chaque couleur)

BUT DU JEU

Deux équipes de nains de jardin tirent sur un tuyau d'arrosage tendu de part et d'autre d'une clôture. Le camp dont le premier nains est fauché par la clôture perd la manche. Le jeu se déroule en deux manches gagnantes.

PRÉPARATION DU JEU (POUR DEUX JOUEURS)

Dépliez le plateau de jeu et placez-le sur la table. Battez le paquet de 55 cartes et placez-le à côté du plateau, face cachées.
chaque joueur pioche cinq cartes et en prend connaissance. Chaque joueur choisit, simultanément et en secret, un nain de la couleur de son choix parmis ceux disponibles, en fonction des cartes qu'il a en main. chaque joueur place son premier nain sur la dalle la plus éloignée de la barrière, dans son camp. Il ne peut jamais y avoir plus d'un seul nain par case.
Le plus petit joueur commence.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur, à tour de rôle, utilise des cartes qu'il a en main et la défausse après en avoir résolu les effets. C'est ensuite à son adversaire de jouer. dès qu'un joueur n'a plus de cartes, il en pioche à nouveau cinq. Au lieu de jouer une carte, un joueur peut défausser tout ou partie des cartes qu'il a en main et en piocher un nombre similaire. Ses nains sont tellement choqués par cette attitude anti-conformiste qu'ils perdent un peu de terrain : le joueur adverse tire le tuyau d'une dalle vers lui.

FIN DE MANCHE

une manche se termine lorsqu'un nain vient s'écraser sur la barrière. L'autre camp remporte la manche et les deux joueurs commencent une nouvelle manche mais gardent les cartes qu'ils ont en main. C'est toujours le perdant de la manche précédente qui commence.

EXPLICATION DES CARTES

Il existe trois type de cartes : le premier sert à rajouter des nains, le deuxième sert à tirer le tuyau et le dernier permet de faire intervenir des écureuils.

RAJOUTER UN NAIN

Jouer cette carte permet de rajouter un nain de la couleur indiquée sur la carte. Une carte représentant un nain multicolore permet de rajouter un nain de la couleur de votre choix. Ce nain est placé dans votre camp, le plus loin possible de la barrière.
Attention : rajouter un nain de jardin désorganise votre équipe : le joueur adverse tire le tuyau de deux dalles vers lui. Si les pions disponibles dans le jeu ne permettent pas de placer un nain de la couleur indiqué sur la carte, vos pouvez choisir un nain d'une autre couleur.

TIRER

Chaque fois qu'une carte de ce type est jouée, on comptabilise la puissance de chaque équipe. Tout nain qui n'est pas d'une couleur indiquée par la carte qui vient de jouer vaut 1 point.
Tout nain d'une couleur présente sur la carte et associée à la valeur "0" vaut 0 point.
Tout nain d'une couleur présente sur la carte et associée à la valeur "2" vaut 2 point.
Un bonnet multicolore représente une couleur au choix du joueur qui joue la carte.
Dans tous les cas, la valeur des nains d'une même couleur est identique dans les deux camps.
La puissance d'une équipe est égale à la valeur totale de tous les nains qui la composent. L'équipe la plus puissante gagne et tire le tuyau d'un nombre de dalles égal à la différence de puissance entre les deux équipes. Si la puissance des deux équipe est identique, il ne se passe rien.

INTERVENTION DES ÉCUREUILS

Des écureuils facétieux descendent des frondaisons touffues et se mêlent à la lutte. Jouer cette carte permet de tirer le tuyau vers soi d'une dalle par écureuils représenté sur la carte (une, deux ou trois selon la carte jouée).

PARTIE À QUATRE JOUEURS

Les quatre joueurs se divisent en deux équipes de deux joueurs. Au début de la partie, chaque joueur place l'un derrière l'autre, un nain de la couleur de son choix (secrètement et après avoir pris connaissance de ses cartes). Montrer ses cartes à son coéquipier est interdit durant toute la partie. La puissance d'une équipe est toujours égales à la valeur de tous les nains de ladite équipe. Le jeu se déroule selon un ordre strict et précis, alternant à chaque fois un joueur de chaque équipe.

RÈGLES OPTIONNELLES

Ces règles ne doivent être utilisées qu'après avoir bien compris les règles du jeu de base et en avoir fait plusieurs parties.

LE CONTRE
Lorsque votre adversaire rajoute un nain (n'oubliez pas de tirer le tuyau de deux dalles vers vous) et lorsque vous possédez une carte permettant de rajouter un nain de même couleur (ou un nain multicolore), vous pouvez le jouer durant votre tour suivant en annonçant "je contre". Votre adversaire perd immédiatement le nain qu'il venait de poser. Vous pouvez aussi jouer cette carte sans contrer, en rajoutant normalement un nain.

LE SUR-CONTRE
Lorsque votre adversaire vient de vous contrer et que vous possédez une carte permettant de rajouter un nain de même couleur (ou un nain multicolore), vous pouvez la jouer durant votre tour suivant en annonçant "je sur-contre". Vous placez immédiatement en jeu deux nains de la couleur en question sans déplacer le tuyau. Vous pouvez aussi jouer cette carte sans contrer, en rajoutant normalement un nain.

LE SUR-SUR-CONTRE
Lorsque votre adversaire vient de vous sur-contrer et que vous possédez une carte permettant de rajouter un nain de même couleur (ou un nain multicolore), vous pouvez la jouer durant votre tour suivant en annonçant "je sur-sur-contre". Vous enlevez immédiatement les deux nains qu'il vient de rajouter et les placez dans votre équipe sans déplacer le tuyau. Vous pouvez aussi jouer cette carte sans contrer, en rajoutant normalement un nain.

CRÉDITS

CONCEPTION : Philippe des PALIIERES

ILLUSTRATION : François MORET & Franck "Tatayé" DION

A Chloe ELVIRE et CAROLINE

REMERCIEMENTS

Sylvie RBG

MENTIONS LÉGALES

Oh les nains ! est un jeu édité par Asmodée Éditions