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

MATERIEL
Plateau de jeu.
12 gros pions en bois ratons laveurs de 4 couleurs.
14 petits pions nourriture.
12 marqueurs en carton avec des ratons laveurs.
12 autocollants avec des ratons laveurs.
1 corde.

PREPARATION
Avant la première partie, retirer délicatement les marqueurs ratons laveurs de leur planche en carton. Mettre ensuite un autocollant sous chaque gros pion. Il y a trois têtes différentes de raton laveur par couleur. Sur chaque pion, mettre un autocollant de la même couleur que le pion. Nouer les deux extrémités de la corde de sorte à ce qu'elle forme un cercle.
Attention : la corde ne doit être utilisée que pour ce jeu et de la façon indiquée dans les règles. Faîtes en sorte que la corde ne puisse pas être prise par de petits enfants lorsque le jeu n'est pas utilisé.

Poser le plateau de jeu au centre de la table. Mettre la corde autour du plateau à distance égale de chaque côté du plateau. Elle sert à délimiter la surface de jeu et à arrêter les pions propulsés hors du plateau.
Tous les pions ratons laveurs et nourriture sont posés sur le plateau selon la disposition de son choix. Les dessins des ratons laveurs doivent être visibles. Dans ce jeu, les joueurs n'ont pas de couleur attitrée mais des ratons laveurs différents. Les ratons laveurs se différencient par leur couleur et l'orientation de leur tête. Dans chaque couleur, il y a un raton laveur qui regarde à gauche, un qui regarde à droite et un qui regarde tout droit.
Les marqueurs ratons laveurs sont mélangés face cachée et séparés en quatre piles de trois. Chaque joueur prend une pile. Maintenant chaque joueur peut regarder ses marqueurs. Dessus sont représentés les ratons laveurs qui lui appartiennent pour cette partie. Les joueurs doivent faire en sorte que les autres joueurs ne puissent pas voir leurs ratons laveurs. A moins de quatre joueurs, les piles restantes sont remises dans la boîte face cachée. Les pions de ces ratons laveurs restent tout de même sur le plateau mais n'appartiennent à personne.

DEROULEMENT
Les joueurs choisissent un premier joueur. Un joueur peut, à son tour de jeu, pousser un pion raton laveur d'une pichenette pour éjecter du plateau d'autres ratons laveurs ou de la nourriture. Mais attention : d'abord bien regarder puis pousser. Sinon dans le feu de l'action, il peut arriver qu'on éjecte ses propres pions. Ils se ressemblent en effet tous un peu. Par précaution, on peut avant la pichenette regarder ses propres marqueurs.

Le joueur annonce à haute voix quel raton laveur il souhaite pousser d'une pichenette. Cela peut être n'importe quel raton laveur, un des siens ou un des adversaires. La pichenette se fait avec le pouce et l'index ou le majeur comme indiqué sur le schéma page 3. Ce pion peut pousser autant de ratons laveurs et de nourriture que le joueur le souhaite. Ces pions poussés peuvent eux-mêmes pousser d'autres pions et ainsi déclencher une réaction en chaîne.

Les pions poussés sont considérés hors du plateau quand plus aucune partie ne repose sur le plateau de jeu. Les pions qui sont encore en partie sur le plateau restent ainsi jusqu'à ce qu'ils soient complètement sortis du plateau. Exemple page 3 : ce pion repose encore sur le plateau et est toujours en jeu.
Si un joueur n'éjecte du plateau que de la nourriture, il la ramasse et la pose devant lui. Si un joueur n'éjecte que des ratons laveurs, ceux ci sont définitivement retirés du jeu. Ceci est valable également pour ses propres pions éjectés par erreur. Dès qu'un raton laveur est éjecté du plateau, son possesseur doit retourner face visible le marqueur lui correspondant. Si le raton laveur éjecté n'appartient à personne, personne ne retourne de marqueurs. Si un joueur éjecte des ratons laveurs et de la nourriture, il doit décider s'il garde la nourriture éjectée ou s'il souhaite retirer du jeu les ratons laveurs éjectés. S'il garde la nourriture, il remet en jeu les ratons laveurs éjectés sans déplacer ni toucher des pions déjà posés. S'il retire du jeu les ratons laveurs éjectés, il remet la nourriture sur le plateau de jeu à l'endroit de son choix.
Ceci termine le tour d'un joueur puis son voisin de gauche effectue son tour.
Le raton laveur que le joueur pousse d'une pichenette ne doit pas quitter le plateau de jeu. De plus n'importe quel pion éjecté ne doit pas quitter la zone délimitée par la corde. Si le raton laveur poussé par pichenette quitte quand même le plateau ou qu'un pion quelconque sorte de la zone délimitée par la corde, le tour du joueur s'arrête aussitôt. Il remet sur le plateau tous les pions éjectés ce tour et son voisin de gauche commence aussitôt.

FIN DU JEU
Le jeu s'arrête lorsque, à la fin du tour d'un joueur, plus aucune nourriture ne se trouve sur le plateau ou lorsqu'un joueur a tous ses marqueurs ratons laveurs face visible.

Décompte
Chaque joueur qui a encore au moins un raton laveur sur le plateau marque un point par pion nourriture devant lui. Un joueur qui n'a plus de raton laveur sur le plateau ne marque aucun point quel que soit le nombre de pions nourriture devant lui. Le joueur qui a le plus de points après quatre parties l'emporte.

VARIANTES
Pour les plus jeunes : si des jeunes enfants ont des difficultés, vous pouvez permettre que les pions sortent de la zone délimitée par la corde sans conséquences.
Pour les plus vieux : les marqueurs ratons laveurs sont mélangés face cachée et distribués équitablement entre les joueurs. Chaque joueur regarde maintenant ses marqueurs. Puis les joueurs s'échangent leurs marqueurs.
A 4 joueurs, chacun donne un marqueur à chacun des autres joueurs.
A 3 joueurs, chacun donne deux marqueurs à chacun des autres joueurs.
A 2 joueurs, chacun donne deux marqueurs à l'autre joueur, en garde deux pour lui et en remet deux dans la boîte face cachée. Les pions ratons laveurs sont quand même mis sur le plateau mais n'appartiennent à personne.
On ne peut regarder les marqueurs donnés par les autres joueurs qu'après avoir donné les siens. Les ratons laveurs d'un joueur sont donc aussi ceux reçus par les autres joueurs. Ainsi un joueur connaît ses ratons laveurs mais aussi certains des autres joueurs.