

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





## Règles du jeu

Un jeu de Roberto Fraga, illustré par Ian Fortin  
Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 5 ans



Retrouvez une explication vidéo sur [scorpionmasque.com](http://scorpionmasque.com)  
ou directement avec ce code QR.

Vous êtes un gentil monstre avec un énorme appétit pour les desserts! À chaque service, on ne peut en manger qu'un, et le bon. Repérez ce dessert avant les autres pour l'engloutir!

## Matériel

34 cartes Jeu : 17 faciles (lignes blanches) - recommandées pour les débutants - et 17 difficiles (lignes rouges et étoile rouge au verso)  
5 cartes Monstre  
6 pièces de bois Dessert et 6 autocollants  
1 dé  
1 feuille de règles

## But

Être le premier monstre à avoir mangé 5 desserts.

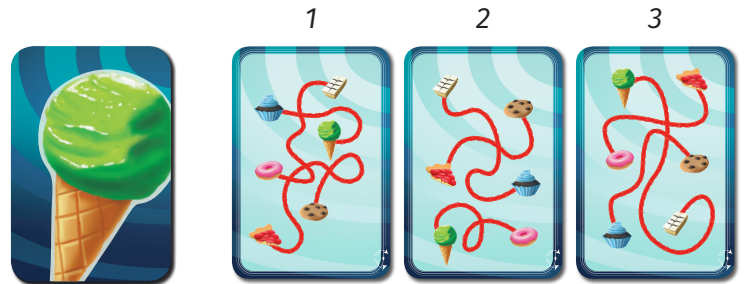
## Mise en place

Avant votre première partie, placez les autocollants sur les pièces en bois correspondantes.



Chaque joueur choisit le monstre qu'il incarne en plaçant devant lui la carte de ce monstre.

Mélangez les cartes Jeu du niveau de difficulté désiré (avec ou sans étoile rouge), placez-les en une pile face cachée au centre de la table. Tirez les trois premières en les plaçant en ligne et placez les 6 pièces Dessert à la portée de chacun.



1 = Carte de départ

## Le jeu

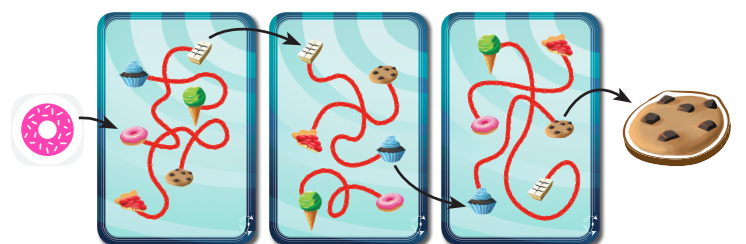
Une partie se joue en plusieurs services. À chaque service, les monstres ne peuvent manger qu'un et un seul dessert! Pour cela, il faut le repérer avant les autres. Comment faire?

Tous jouent en même temps. Un monstre déterminé au hasard lance le dé. Le dé indique quel dessert est au début de la chaîne alimentaire. Repérez vite ce dessert sur la carte de départ, la plus proche de la pile.

Suivez le bout de réglisse jusqu'à l'autre dessert qui lui est relié. Sautez à la deuxième carte en repartant avec ce dernier dessert ; repérez à quel dessert il est relié.

Répétez la même opération pour la troisième carte. Le dessert qu'il faut manger est celui au bout de la troisième carte de jeu.

Le premier monstre à saisir le jeton en bois représentant ce dessert gagne la manche.





Le gagnant prend la carte d'arrivée (la plus à droite), la retourne à l'envers (on y voit maintenant un dessert très appétissant!) et la pose sous sa carte monstre. Il vient de manger son dessert!

ATTENTION! On ne peut se saisir que d'un seul dessert à la fois. Si on se trompe, c'est tant pis!

Une fois le service résolu, remettez les desserts au centre de la table.

## Nouvelle manche

Décalez les cartes vers la droite et tirez-en une nouvelle pour en avoir trois. Le jeu se poursuit de la même façon.

## Fin de partie

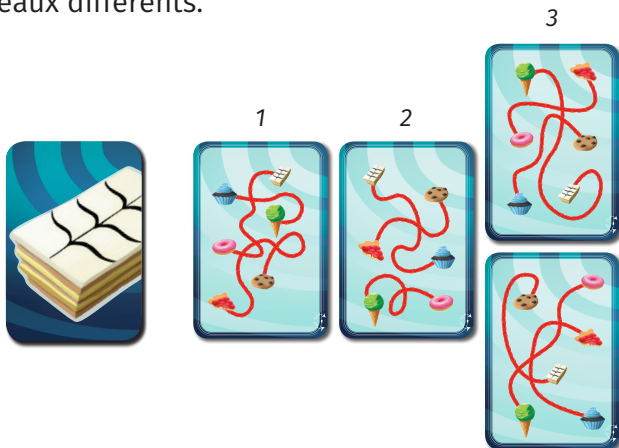
La partie se termine quand un monstre mange son cinquième dessert.

## Variations de parcours

Vous pouvez mélanger des cartes de niveaux différents. Vous pouvez allonger le parcours en mettant plus de 3 cartes.

## Variante coup double (pour 3 joueurs et plus)


Permet à deux monstres de manger un dessert chaque manche. Placez deux cartes une au-dessus de l'autre (au lieu d'une seule) à l'arrivée. Ces deux cartes peuvent être du même niveau de difficulté ou de niveaux différents.



Votre monstre peut choisir de terminer son parcours sur une ou l'autre de ces cartes. Il y aura donc 2 solutions, 2 desserts à manger dans la PLUPART des manches (dans 1 cas sur 6, le dessert sera le même). ATTENTION! La règle demeure la même : un joueur ne peut saisir qu'un seul dessert chaque manche. Si 2 monstres obtiennent leur cinquième dessert en même temps, jouez une manche supplémentaire entre ces deux monstres uniquement.

Si vous avez aimé ce jeu, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à nos autres titres sur : [scorpionmasque.com](http://scorpionmasque.com)

 [facebook.com/scorpionmasque](https://facebook.com/scorpionmasque)

 [@scorpionmasque](https://twitter.com/scorpionmasque)

L'utilisation des cartes, des illustrations, du titre À la bouffe!, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

Merci à Martin Boisselle, Olivier Ménard, Alexis Anne, Mike Hezard, Jean-Michel Auzias, François Gérard, Maxime Mougin et Yvon.

© 2015 Le Scorpion masqué inc.



Nous finançons le remplacement de chaque arbre coupé pour produire ce jeu.



Para comentarios escribinos a [sac@ruibalgames.com](mailto:sac@ruibalgames.com)

Fabricado por Ruibal S.R.L.  
Rivera Indarte 2986, Buenos Aires.

Arte y diseño: María M. Aramburu, Facundo Segura.  
Ilustración: Poly Bernatene



[www.ruibalgames.com](http://www.ruibalgames.com)

+ 5 AÑOS · 2 a 6 JUGADORES

# REGLAS DE JUEGO



UN JUEGO DE ROBERTO FRAGA

# GALLETAS

HAY QUE APURARSE A COMER...



## OBJETIVO

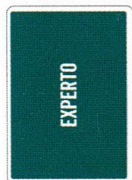
Ser el primer monstruo en comer cinco galletas.

## COMPONENTES

34 cartas de juego: 17 de nivel principiante (dorso color rojo) y 17 de nivel experto (dorso color verde); 6 cartas de monstruo; 6 fichas de galletas; 1 plancha de 12 stickers para pegar en ambas caras de las fichas; 1 dado; 1 reglamento.

## PREPARACIÓN

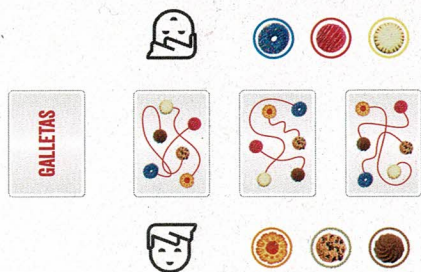
Antes de comenzar, los jugadores deberán separar las cartas en dos mazos según el nivel de dificultad: principiantes y experto.



Se toman las cartas del nivel elegido y luego de mezclarlas se coloca el mazo en el centro de la mesa, boca abajo.

A continuación, cada jugador elige una carta de monstruo y la deja enfrente de sí.

Se toman las tres primeras cartas del mazo y se las ubica en fila al lado de la pila, boca arriba. Finalmente, se distribuyen las galletas en la mesa de modo tal que queden al alcance de todos los jugadores.



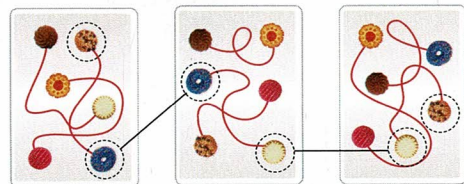
## ¡A JUGAR!

En cada ronda, todos los monstruos juegan a la vez, pero solo uno de ellos podrá comer una de las galletas. Para esto debe ser el primero en identificar la galleta correcta.

Uno de los jugadores tira el dado; el resultado indicará qué galleta se ubica en el principio de la cadena de sabor.

Rápidamente todos los jugadores deberán localizar esa galleta en la carta inicial (la que está justo al lado del mazo) y a continuación, siguiendo la línea, la que se encuentra en el otro extremo. Enseguida deberán identificar en qué lugar se encuentra esta segunda galleta en la carta siguiente y, recorriendo la línea, llegar hasta el otro extremo para identificar nuevamente la galleta y pasar a la tercera carta para repetir la operación.

Por ejemplo, al tirar el dado salió una galleta con chispas de chocolate. Seguí la línea hasta llegar a una... ¡dona!



El primer jugador que identifique la galleta que se encuentra al final de la cadena de sabor deberá apurarse a levantar de la mesa la correspondiente ficha de galleta. Si la ficha es la correcta, será el monstruo ganador de la ronda. En cambio, si se equivoca queda fuera de la ronda hasta que otro jugador agarre la galleta correcta.

Una vez terminada la ronda, el ganador toma la tercera carta (es decir, la más alejada de la pila) y la coloca boca abajo debajo de su carta de monstruo. Se acaba de devorar su primera galleta, ¡pero el festín recién comienza!

## NUEVA RONDA

Antes de comenzar la ronda siguiente, se deben colocar nuevamente sobre la mesa las fichas de galletas y reponer una carta en reemplazo de la obtenida por el ganador de la ronda anterior. Para esto, se debe sacar la primera carta del mazo y colocarla en la posición inicial de la fila, desplazando las dos cartas restantes hacia el segundo y tercer lugar respecto del mazo.

Ya está todo listo para volver a tirar el dado y tratar de ser el primer monstruo en devorar la siguiente galleta.

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando el monstruo más glotón se come su quinta galleta convirtiéndose en ganador.



## VARIANTES

**El devorador desordenado:** Si así lo desean, los jugadores pueden mezclar cartas de ambos grados de dificultad y/o agregar más cartas a la fila. ¡Esta variante pondrá a los monstruos más hambrientos y desordenados!

**De dos en dos... (para tres o más jugadores):** Esta variante permite que en cada ronda sean dos los monstruos que se comen alguna galleta. Basta con colocar al final de la fila dos cartas en lugar de una. Estas dos cartas pueden ser del mismo o de distinto grado de dificultad. Cada uno de los jugadores podrá terminar el camino en cualquiera de las dos cartas.

El jugador que levante la primera galleta correcta tomará la ficha y terminará su participación en la ronda mientras se define quién es el otro monstruo que alcanza a comer la suya.

**ATENCIÓN:** en algunas de las rondas de esta variante puede pasar que la galleta final de ambas cartas sea la misma, en cuyo caso habrá un solo ganador.

En el caso de que dos monstruos se coman la quinta galleta al mismo tiempo, ambos disputarán una ronda de desempate para determinar quién es el ganador.

