

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 (Saône-et-Loire), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# Alles Im Eimer

Publié par Kosmos  
Conçu par Stefan Dorra  
Traduction: Ph. Leray  
(d'après la version anglaise de BoardGameGeek)

## Composition:

- 90 seaux de 5 couleurs différentes (18 par couleur)
- 110 cartes de 5 couleurs différentes (22 par couleur)
- 2 cartes 1 et 8; 3 cartes de chaque valeur entre 2 et 7
- Règle du jeu

## But du jeu:

Dans ce jeu, vous devez protéger votre propre pyramide de seaux des ravages des animaux. Les joueurs jouent des cartes qui montrent les animaux attaquants. La couleur sur la carte montre la couleur du seau que l'animal essaie de renverser. Les cartes sont utilisées à la fois pour attaquer et pour défendre votre propre pyramide. Si quelqu'un ne possède pas de cartes pour défendre sa pyramide, il perd un seau de la couleur appropriée. Quand un seau tombe, il entraîne aussi tous les seaux qu'il supporte.

À la fin, le joueur avec le plus de seaux en place gagne.

## Préparation:

Chaque joueur prend 15 seaux, 3 de chaque couleur. Le reste retourne dans la boîte. Choisissez le premier joueur. Mélangez et distribuez 12 cartes à chaque joueur. Le restant des cartes est placé dans une pioche au milieu de la table.

## Déroulement du jeu:

Construction des pyramides de seaux:

Tout d'abord, les joueurs regardent leurs cartes, et utilisent ces renseignements pour construire leur pyramide. Vous placerez les seaux dans le bas de la pyramide pour les couleurs où vous êtes fort. La pyramide est un empilement de 5,4,3,2,1 seaux face visible devant vous.

Si vous n'avez pas de cartes dans une couleur, placez plutôt les seaux correspondants au sommet de votre pyramide.

Dès que tous les joueurs ont construit leurs pyramides, le jeu peut commencer.

## Pose des cartes:

Le premier joueur commence. Il choisit une couleur d'animal pour attaquer la pyramide de son voisin de gauche.

1) le joueur choisit 1 à 3 cartes de la même couleur, les met face visible, et annonce la somme des cartes.

- Il prend UNE seule carte de la pioche indépendamment du nombre de cartes jouées.
- Mélanger à nouveau la pioche si vous manquez de cartes.
- Si un joueur oublie de tirer sa carte, tant pis pour lui. Il jouera avec une main plus petite pour la suite du jeu.

2) le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) peut alors défendre sa pyramide. Pour détourner l'animal qui attaque, il doit poser jusqu'à 3 cartes avec cet animal, avec une somme SUPÉRIEURE.

*Exemple: Le joueur du début pose un Cheval 5. Le joueur à sa gauche joue alors un Cheval 3 et un Cheval 7 pour une somme de 10. (Il aurait pu jouer seulement le 7 qui est déjà plus grand que 5)*

3) si le joueur défend avec succès avec une valeur plus élevée :

- il tire UNE carte.
- le joueur suivant doit à son tour défendre sa pyramide de l'attaque. Cependant, le nouveau défenseur doit dépasser la somme du joueur qui vient JUSTE de jouer. Donc, la valeur à dépasser va continuer à monter jusqu'à ce que quelqu'un perde.

4) si l'attaque fait le tour des joueurs jusqu'à celui qui a commencé, il peut ajouter 1 à 3 nouvelles cartes à ses cartes originales. La nouvelle somme lui sert maintenant à se défendre.

5) l'attaque s'arrête quand un joueur ne peut pas ou ne veut pas défendre sa pyramide. Le joueur ne joue pas et ne tire pas de cartes, et enlève de sa pyramide un seau de la couleur jouée en attaque.

- Les seaux qui ne sont plus posés sur deux autres seaux sont aussi enlevés, ce qui peut faire tomber une grande série de seaux !
- Le joueur pose alors un nouvel ensemble de 1 à 3 cartes (qui peuvent être de la couleur jouée juste auparavant), et tire une carte.
- Si le joueur n'a pas de seau de la couleur appropriée, il enlève un seau de la couleur de son choix.
- Si une pyramide est cassée en deux parties, une section de la pyramide est enlevée. Cela peut seulement arriver en enlevant un des trois seaux centraux sur la ligne inférieure.

*Exemple: Le joueur doit enlever le seau vert du milieu, et une des pyramides de 3 seaux restantes.*

## Fin du Jeu et calcul des points:

Quand un joueur perd son dernier seau, il est éliminé. Un joueur avec un seul seau est encore en jeu.

La partie se termine si

- à 3-4 joueurs, une pyramide est démantelée
- à 5-6 joueurs, deux pyramides sont démantelées

Le vainqueur est le joueur avec le plus de seaux en place.

Le jeu peut se jouer en plusieurs rounds. Additionnez les scores de chaque round pour déterminer le vainqueur.

## Astuces:

Le joueur du début a différentes tactiques!

a) Powerball: poser 2 ou 3 cartes d'un animal fort.

b) Bluff: poser un animal dont il a seulement une carte, mais qui lui fera au maximum perdre un seul seau.