

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Anderland

Un jeu de Reinhard Staupe édité en 2001 par Berliner Spielkarten.

Pour 2 à 8 joueurs âgés de 6 ans et plus.

Durée approximative 15 minutes.

Traduction française par François Haffner pour JeuxSoc – juin 2004

Contenu

33 cartes :

23 cartes d'action

4 cartes objet

1 carte "Haut Bas Gauche Droite"

5 cartes avec les règles du jeu

Principe du jeu

A Anderland, tout est différent. Les cochons volent, l'argent pousse sur les arbres, les professeurs font les devoirs, la neige tombe en hiver, bref un monde merveilleux ! Pour jouer à ce jeu, vous devez impérativement assimiler trois choses :

- 1.) S'il est écrit "gauche" (links), il faut regarder à droite ;
s'il est écrit "droite" (rechts), il faut alors regarder à gauche.
S'il est écrit "haut" (oben), vous devez regarder en bas ;
mais s'il est écrit "bas" (unten), il faut alors regarder en haut.

En fait, il suffit de regarder de l'autre coté !

- 2.) [dessin de chien] :
C'est un chat qui dit "Miaou".
[dessin de chat] :
C'est un chien qui dit "Ouah Ouah".
[dessin de piano] :
C'est un tambour qui fait "Boum Boum".
[dessin de tambour] :
C'est un piano qui fait "Dingeling".

En fait, le chien et le chat sont inversés comme le piano et le tambour !

- 3.) Si on demande, à Anderland, le "nom" (Name), il faut faire le son.
exemple : Nom + [piano] : "Boum Boum".
Si on demande le "son" (Geräusch), il faut dire le nom.

exemple : Son+ [chat] : "Chien".

En bref : on échange le nom et le son.

Préparation

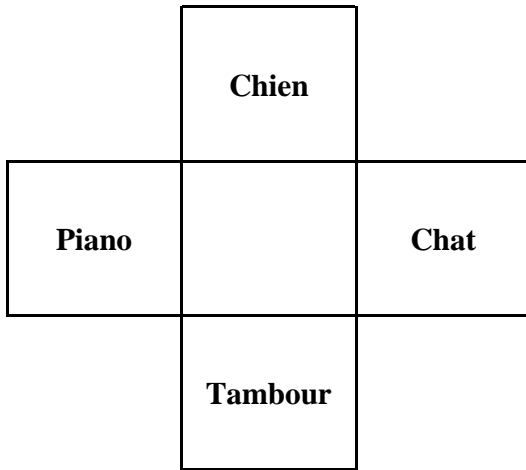
Placer la carte "HAUT BAS DROITE GAUCHE" sur la table. Sur les 4 cotés de la carte, on place les 4 cartes d'objet. Par exemple : en haut le chien, à droite le chat, en bas le tambour et à gauche le piano (voir schéma en page 4 des règles allemandes). L'endroit où sont posées les cartes n'a pas d'importance, mais le chien et le chat ne peuvent cependant pas être placés l'un en face de l'autre. Par exemple, si le chien est à gauche, le chat ne peut être posé à droite. On mélange les 23 cartes d'action et le paquet est posé face cachée de coté.

Déroulement du jeu

Un joueur retourne la carte du dessus de la pile. Le mot en haut de la carte indique où il faut regarder. Par exemple, s'il est écrit "droite", il faut regarder à gauche.
Le mot en bas de la carte d'action indique ce qu'il faut dire. Par exemple, s'il est écrit "Nom", c'est le son qu'il faut faire.

Tous les joueurs en même temps lisent la carte et déterminent ce qu'il faut dire. Il faut être le plus rapide à crier le nom ou le son demandé.

La méthode est assez simple. Pour l'expliquer, voici deux exemples. Au centre de la table, on voit la situation suivante :



1^{er} exemple : [en haut : Gauche (Links) – en bas : Son (Geräusch)]
Puisqu'il est écrit "Gauche" en haut de la carte, il faut regarder à droite ! A cet endroit se trouve un chat. En bas de la carte, il y a écrit "Son", il faut donc dire le nom approprié.
La bonne réponse est Chien !

2nd exemple : [en haut : Haut (Oben) – en bas : Nom (Name)]

Puisqu'il est écrit "Haut", il faut regarder en bas ! Il y a là un tambour. Puisqu'on demande le "Nom", il faut faire le son approprié.
La bonne réponse est Dingeling !

Le premier qui dit le mot approprié gagne la carte. Si quelqu'un dit un mot qui ne convient pas, il ne peut plus participer à ce tour et doit rejeter une carte qu'il aurait préalablement gagnée. Les autres joueurs continuent à chercher la bonne réponse.

On procède de même pour les cartes suivantes du paquet. On retourne la première carte et chacun cherche la bonne réponse.

Le premier joueur qui possède 6 cartes d'action est le gagnant. Si personne n'a atteint 6 cartes quand le paquet est terminé, c'est le joueur qui a le plus de cartes qui gagne.

Peu importe qui retourne la carte du paquet. Ce qui est important, c'est qu'elle soit retournée assez vite pour que tous la voient en même temps.

Amusez-vous bien !

Staupe Spiele