

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



Sur la banquise, un concours de plongeurs est organisé par les manchots. Il s'agit de faire un maximum d'acrobaties tout en s'arrêtant à temps pour entrer dans l'eau et éviter de faire un plat.



Matériel

55 cartes « acrobatie » numérotées de 1 à 10 : une carte portant le n°1; deux cartes portant le n°2; trois cartes portant le n°3; (...) dix cartes portant le n°10.

Certaines cartes portant les numéros 8, 9 ou 10 contiennent un symbole leur donnant un bonus. Il y a deux bonus possible : l'arbitre et le parachute.



Mise en place

Chaque joueur reçoit une carte « acrobatie » portant le numéro du nombre de joueur (« 2 » à 2 joueurs, « 3 » à 3 joueurs...). Le reste des cartes est mélangé et placé en une pile face cachée, au centre de la table. Cette pile constitue la pioche.

Un premier plongeur (joueur) est désigné aléatoirement. Il sera le premier joueur actif.



Tour de jeu du joueur actif : le plongeur

Le plongeur retourne une par une les cartes « acrobatie » de la pioche et les place au centre de la table pour constituer son plongeon.

Le plongeur doit attendre que chacun des autres joueurs lève la main ou le défie avec un pari avant de retourner la carte « acrobatie » suivante ou d'utiliser une carte contenant le bonus « arbitre ».

Il ajoute des cartes acrobatie jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter et de faire une entrée dans l'eau parfaite OU jusqu'à ce qu'il retourne une carte identique à l'une de celles qu'il a déjà piochées faisant ainsi un plat. Dans le premier cas le joueur gagne toutes les cartes de son plongeon, dans le second cas il ne gagne que la dernière carte retournée. Les cartes ainsi gagnées sont placées face visible devant le joueur.

Le joueur suivant pourra retenter le plongeon précédemment raté, il laisse alors les cartes du plongeon sur la table et retourne une nouvelle carte « acrobatie » OU fait un nouveau plongeon, il remet alors toutes les cartes du précédent plongeon sous la pioche.

Tour de jeu des joueurs non actif : le même pas cap'

Avant que le plongeur ne décide de retourner une nouvelle carte ou de s'arrêter, chacun des autres joueurs peut parier une carte précédemment acquise sur le fait que le tour s'arrête:

- a) Peureux : Le plongeur décide de s'arrêter et d'entrer dans l'eau, le pari est remporté
- b) Casse cou : Le plongeur décide de faire une nouvelle acrobatie mais il fait un plat, le pari est remporté.
- c) Audacieux : Le joueur actif décide de faire une nouvelle acrobatie qu'il réussit (la carte n'est pas en double), le pari est perdu.

Si le pari est remporté le joueur récupère la carte qu'il a parié et la met face cachée devant lui sinon il la donne au plongeur qui la met face visible devant lui.

Chaque joueur ne peut parier qu'une seule fois et qu'une seule carte lors du tour d'un autre joueur. Si un joueur ne souhaite pas parier il lève la main pour l'indiquer au plongeur.

A tout moment un joueur peut échanger une de ses cartes retournées face cachée contre 2 cartes face visible. Dans ce cas, la carte cachée est mise face visible et une seconde carte est tirée du dessous de la pioche.

Action bonus :

- **arbitre** : Avant de piocher la carte suivante et si aucun des joueurs adverse n'a parié sur l'arrêt du plongeur, le plongeur défusse définitivement sa carte « arbitre » et regarde les 3 premières cartes du sommet de la pioche qu'il peut réordonner ou placer sous la pioche.

- **parachute** (uniquement pour les moins de 12 ans): Dans le cas d'un plat, le joueur défusse définitivement sa carte « parachute » et remet la dernière carte tirée (celle qui fait double) sous la pioche. Il récupère toutes les autres cartes « acrobatie » du plongeur. Les juges n'ont pas vu le plat. Cela arrête son tour. S'il y avait des paris ils sont gagnés.



Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque l'on pioche la dernière carte.

Chaque joueur compte ses points : chaque carte face visible rapporte un point ou deux en fonction des étoiles et chaque carte face cachée (gagnée lors d'un pari) rapporte 3 points.

Le joueur ayant le plus de points gagne la partie. Il est sacré meilleur plongeur de l'Antarctique.