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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Auf der REEPERBAHN nachts um halb zwei

Un jeu d'allers-retours continus pour 2 personnes de 12 ans et plus

Vue d'ensemble et but du jeu

Sans Champagne Charly et Brilli-Lilli (*Saucy Sue*), rien ne se passe dans Times Square. Les gens se rassemblent aux endroits où se trouvent les célébrités et autres personnes importantes. En d'autre termes, ils vont là où se trouve la fête. Ainsi vont-ils aux endroits fréquentés par Lola la Rouge (*Dancing Deb*) et Hans le Blond (*Handsome Hal*). Les joueurs utilisent des cartes pour influencer le déplacement de ces personnages en direction de leurs boîtes de nuit. Le vainqueur est le joueur qui réussira le mieux à attirer les célébrités.

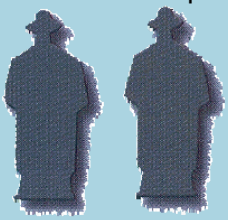
Contenu

1 plateau de jeu
6 figurines de jeu
55 cartes

Champagne Charly

Brilli-Lilli
(Brilli-Lilli)

Gardes du corps

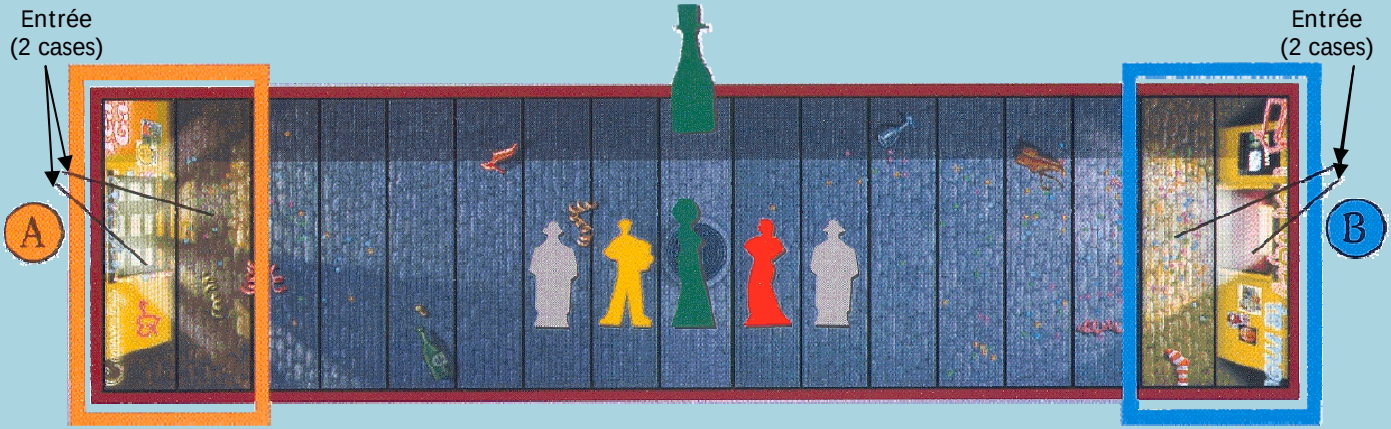


Lilli la Rouge
(Dancing Deb)

Hans le blond
(Handsome Hal)

Préparation

- Placez le plateau de jeu entre les deux joueurs (A et B) afin que chacun ait sa boîte de nuit devant lui et la place pavée entre-deux. Chaque entrée de boîte de nuit occupe deux cases.
- Posez Brilli-Lilli au milieu de la place, sur la case avec la plaque d'égouts.
- Placez Champagne Charly sur la même case mais sur le bord sombre du plateau. Charly se déplace toujours dans l'ombre, tandis que les autres personnages se déplacent dans la lumière.
- Placez les gardes du corps de chaque côté de Brilli-Lilli en laissant une case vide entre Brilli-Lilli et chaque garde du corps.
- Un des joueurs prend Hans le Blond et Lola la Rouge, les mélange et les présente séparés dans ses poings fermés au second joueur. Le second joueur choisit alors un des poings fermés et reçoit le personnage qui s'y trouve. Chaque joueur pose le personnage dans la case vide se trouvant entre Brilli-Lilli et le garde du corps se trouvant de son côté.
- Mélangez les cartes et distribuez en 8 à chaque joueur faces cachées pour constituer vos mains de départ. Les cartes restantes sont posées à côté du plateau et constituent la pioche.
- Le joueur qui a Hans le Blond de son côté commence. Les joueurs jouent ensuite leurs tours alternativement.



Déroulement du jeu

En jouant des cartes, le joueur essaie de déplacer Hans le Blond, Lola la Rouge ou Brilli-Lilli et ses gardes du corps sur l'entrée de sa boîte de nuit. Pour chaque personnage sur son entrée, Champagne Charly se déplacera d'une case en sa direction. A son tour, le joueur effectue trois actions dans cet ordre :

1a. Jouer une ou plusieurs cartes et bouger un/des personnage(s) **OU**

1b. Attirer un personnage vers Hans le Blond **OU**

1c. Echanger des cartes

2. Prendre des cartes (seulement avec 1a et 1c)

3. Déplacer Champagne Charly

1a. Jouer une ou plusieurs cartes et bouger un/des personnage(s)

- Chaque carte représente un personnage (Brilli-Lilli, Hans le Blond, Lola la Rouge et les gardes du corps). En jouant une carte, le joueur peut déplacer le personnage correspondant. Champagne Charly ne peut pas être déplacé de cette manière.
- A son tour de jeu, le joueur peut jouer une ou plusieurs cartes. S'il joue plusieurs cartes, elles **doivent** obligatoirement être **de couleur identiques**.
- Une carte, dont l'action ne peut pas être réalisée, ne peut pas être jouée.
- Il joue et exécute les actions une à une (voir descriptions des cartes ci-dessous).
- Chaque personnage peut être déplacé sur chaque case du plateau et plusieurs personnages peuvent se trouver sur la même case.

Règles spéciales pour Brilli-Lilli et ses gardes du corps : Ces trois personnages doivent toujours se trouver sur des cases différentes. Brilli-Lilli doit toujours se trouver entre ses gardes du corps et ne peut pas être déplacée, ni se trouver sur une case occupée par un garde du corps. La distance entre Brilli-Lilli et ses gardes du corps peut être de plus d'une case pour autant que la règle ci-dessus soit respectée.

Ou

1b. Attirer un personnage vers Hans le Blond

Au lieu de jouer une/des carte(s), le joueur peut simplement déplacer Brilli-Lilli ou l'un de ses gardes du corps vers l'emplacement où se trouve Hans le BLond (voir également les capacités spéciales de Hans le Blond ci-dessous).

Note : La règle spéciale pour Brilli-Lilli et ses gardes du corps s'applique toujours, même dans le cas présent.

Ou

1c. Echanger des cartes

Au lieu de jouer une/des carte(s) ou de déplacer Brilli-Lilli ou l'un de ses gardes du corps vers Hans le Blond, le joueur peut défausser autant de cartes qu'il le désire

2. Prendre des cartes (seulement si 1a et 1c)

face visibles sur la pile de défausse.
Après avoir joué soit le point 1a ou le point 1c, le joueur prend autant de cartes que nécessaire de la pioche pour reconstituer sa main à huit cartes.

Si le joueur a choisi le point 1b (Hans le Blond), il n'a pas joué de cartes. Il devrait donc avoir huit cartes en main et n'a donc pas besoin d'exécuter ce point.

Lorsque la pioche est épuisée, la pile de défausse est mélangée et posée face cachée pour constituer une nouvelle pioche.

3. Déplacer Champagne Charly

Le joueur ne déplace pas Champagne Charly en jouant des cartes, mais il se déplace en direction de sa boîte de nuit en réalisant les conditions suivantes :

- Champagne Charly se déplace d'une case pour chaque personnage se trouvant sur une des cases de l'entrée de sa boîte de nuit

  et/ou

- Champagne Charly se déplace d'une case si Brilli-Lilli et ses deux gardes du corps se trouvent tous sur la moitié du joueur dont c'est le tour (la case avec la plaque d'égouts est le milieu).

Champagne Charly se déplace toujours sur le bord sombre du plateau de jeu.

C'est maintenant au tour du joueur suivant.

Fin du jeu

Le jeu s'arrête immédiatement lorsque Brilli-Lilli ou Champagne Charly arrive sur une des deux cases de l'entrée de la boîte de nuit d'un joueur. Ce joueur gagne la partie.

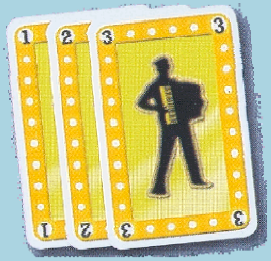
Si aucun joueur ne parvient à terminer la partie après que la pioche soit épuisée pour la seconde fois, le jeu s'arrête immédiatement lorsque la dernière carte est prise. Dans ce cas de figure, le vainqueur est le joueur qui a Brilli-Lilli de son côté. Si elle se trouve sur la case centrale, c'est la position de Champagne Charly qui détermine le vainqueur. Si ce dernier se trouve au milieu, alors il y a égalité.

Les joueurs peuvent compter les cartes restantes de la pioche à tout instant de la partie.

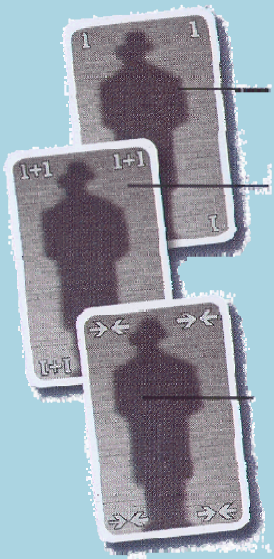
Description des cartes

12 x
Brilli-Lilli peut être déplacée d'une case

En jouant deux cartes Brilli-Lilli, le joueur peut déplacer le groupe entier d'une case (voir capacités spéciales de Brilli-Lilli)



2 x 1, 8 x 2, 2 x 3
Hans le Blond peut être déplacé du nombre de cases indiquées sur la carte



4 x
un garde du corps peut être déplacé d'une case

10 x
deux gardes du corps peuvent être déplacés d'une case ou un garde du corps de deux cases

2 x
Les deux gardes du corps sont déplacés sur les cases adjacentes à Brilli-Lilli

1 x 1, 3 x 2, 5 x 3, 3 x 4, 1 x 5...
Lola la Rouge peut être déplacée du nombre de cases indiquées sur la carte

2 x
Lola la Rouge peut être déplacée sur la case centrale (avec la plaque d'égouts)

Fonction spéciale pour Brilli-Lilli

Brilli-Lilli se déplace avec ses gardes du corps.

Si un joueur joue deux cartes Brilli-Lilli simultanément, il peut déplacer Brilli-Lilli et ses deux gardes du corps en groupe. Après avoir joué les deux cartes, le joueur déplace chacun des trois personnages d'une case dans sa direction (Voir exemple détaillé, 1er tour).

Fonction spéciale pour Hans le Blond

Hans le Blond joue de son charme pour attirer le monde.

Un joueur peut choisir de ne jouer aucune carte et peut alors utiliser cette fonction de Hans le Blond qui, en faisant agir son charme, peut attirer soit Brilli-Lilli ou l'un de ses gardes du corps sur sa case (Voir exemple détaillé, 4ème tour). Cela ne permet en aucun cas de briser la règle de Brilli-Lilli et ses gardes du corps (page 3). Lola la Rouge connaît le petit jeu de Hans le Blond et ne tombe pas dans le panneau... Elle **ne peut pas** être déplacée par le charme de Hans le Blond.

Fonction spéciale pour Lola la Rouge

Lola la Rouge peut influencer les autres personnages et les faire se déplacer à son gré.

Un joueur peut utiliser une carte Lola la Rouge comme joker et déplacer **un des autres** personnages (Brilli-Lilli, Hans le Blond ou un des gardes du corps - mais pas Champagne Charly). Pour utiliser cette capacité, Lola la Rouge doit obligatoirement se trouver entre Brilli-Lilli et l'entrée de la boîte de nuit du côté du joueur qui utilise cette capacité. Sa position par rapport à la case centrale n'est pas déterminante (Voir exemple 2ème tour).

Lorsqu'un joueur décide d'utiliser la fonction de Brilli-Lilli, il doit se tenir à son choix de personnage jusqu'à la fin du tour pour toutes les autres cartes Lola la Rouge utilisées. *Par exemple, si un joueur a utilisé une carte Lola la Rouge pour déplacer un garde du corps, il ne peut pas ensuite en utiliser une durant le même tour pour déplacer Lola la Rouge.*

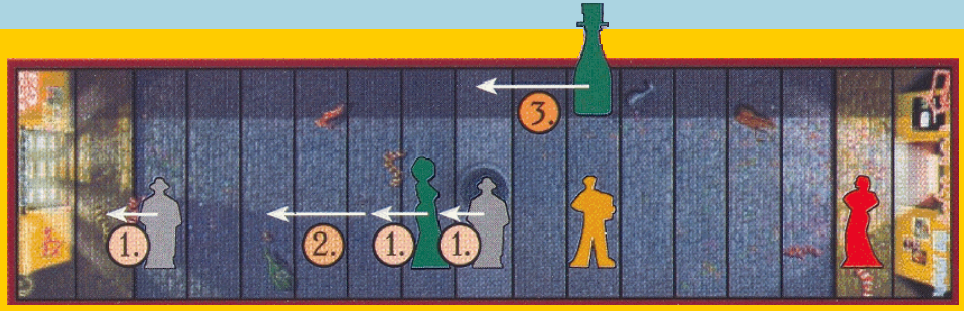
Pour déplacer Brilli-Lilli, Lola la Rouge doit se trouver entre Brilli-Lilli et le joueur utilisant la fonction, sans quoi il ne peut pas jouer cette capacité.

Exemple détaillé

Les joueurs A et B ont déjà joué quelques tours et le jeu se trouve dans l'état illustré ci-dessous. L'exemple montre des possibilités de jeu pour les prochains tours à partir de cette disposition de jeu. C'est le tour du joueur A :

1er Tour

A

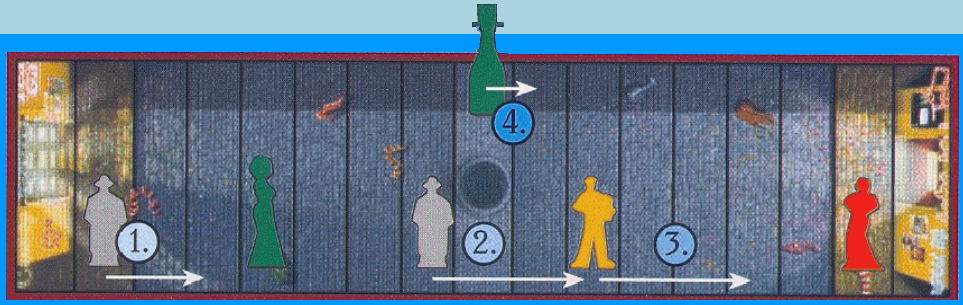


B

Le joueur A joue deux cartes Brilli-Lilli et déplace Brilli-Lilli et ses gardes du corps en groupe, chacun de une case dans sa direction. Ensuite le joueur A joue encore deux cartes Brilli-Lilli et déplace celle-ci de deux cases. Il complète sa main et déplace Champagne Charly de deux cases dans sa direction : une case pour le garde du corps se trouvant sur son entrée et une case pour Brilli-Lilli et ses gardes du corps qui se trouvent de son côté du plateau de jeu.

2ème Tour

A

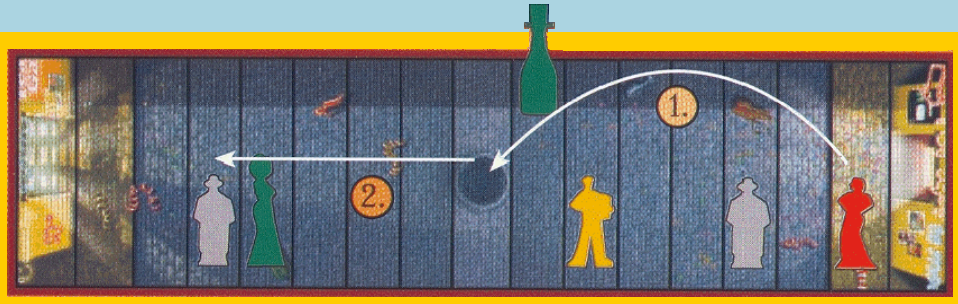


B

Le joueur B peut utiliser la fonction de Lola la Rouge puisqu'elle se trouve entre Brilli-Lilli et son entrée de boîte de nuit. Il joue donc une carte Lola la Rouge de valeur 2 et déplace un garde du corps de deux cases. Il joue ensuite deux cartes de valeur 3 et déplace le second garde du corps de 6 cases. Il complète sa main et déplace Champagne Charly d'une case dans sa direction pour Lola la Rouge qui se trouve sur son entrée de boîte de nuit.

3ème Tour

A

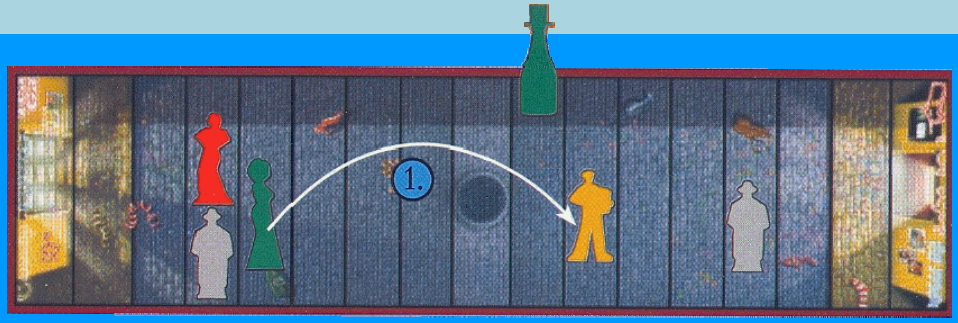


B

Le joueur A joue une carte Lola la Rouge avec une plaque d'égouts pour déplacer ce personnage sur la case centrale. Il joue ensuite une carte Lola la Rouge de valeur 5 et la déplace d'autant de cases dans sa direction. Il complète sa main et comme il n'a aucun personnage sur ses cases d'entrée, il ne déplace pas Champagne Charly.

4ème Tour

A



B

Le joueur B ne joue aucune carte. Il utilise la capacité de charme de Hans le Blond et attire Brilli-Lilli à ses côtés (sur la même case). Comme il n'a pas de personnage sur son entrée, le joueur B ne déplace pas Champagne Charly.

Auteur : Reiner Knizia
Développement : TM Games
Graphiques : Claus Stephan et Mirko Suzuki
© KOSMOS verlag Rio Grande Games
L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs pour leur aide.

Traduction

Antonio Leoni

Relecture & Mise en page

LudiGaume
http://www.ludigaume.net

AUF DER REEPERBAHN

2 à 2 | - mm > amener Brilli ou Charly dans sa boite de nuit

➜ **préparation** | Placer **Brilli** **sur plaque d'égout**, entourée des **2 gardes du corps** (laisser une case). Placer **Charly** (bouteille) au même niveau que Brilli mais sur case grise | Les joueurs tirent au sort **Hans** (jaune) et **Lily** (rouge) et place le perso gagné sur la case libre entre Brilli et le garde présent de leur côté du plateau.

Tour de jeu (3 phases)

① RÉALISER UNE ACTION (❖) PARMI 3

❖ DÉPLACER UN PERSONNAGE

le joueur actif peut jouer une ou plusieurs cartes de la même couleur et déplacer, à chaque carte jouée, un personnage de la même couleur

—(memo) *impossible de déplacer Charly avec des cartes.*

—(memo) *dans tous les cas, Brilli doit être encadré par ses gardes, (même à distance) et ne peut jamais être sur la même case qu'eux*

- **carte verte** : avancer Brilli d'une case

—(memo) *jouer 2 cartes vertes = avancer "Brilli + gardes" d'1 case*

- **carte grise** : avancer un garde d'une case **(+1)**, un garde de 2 cases ou 2 gardes d'une case **(1+1)**, ramener gardes adjacents à Brilli **(> <)**
- **carte jaune** : avancer Hans du nombre de cases indiquées
- **carte rouge** : avancer Lily du nombre de cases indiqué ou sur plaque d'égoût (symbole "plaque d'égout")

—(memo) *les cartes rouges peuvent prendre pendant un tour une et une seule autre couleur si Lily se trouve entre le joueur actif et Brilli.* —(memo) *des cartes de la couleur adoptée par les cartes rouges ne peuvent être jouées en complément.*

❖ FAIRE JOUER HANS DE SON CHARME

Sans jouer de cartes, on amène un perso sur la case de Hans

❖ DÉFAUSSER AUTANT DE CARTES QUE SOUHAITÉ

② REMONTER SA MAIN

Si le le joueur a moins de 8 cartes en main, il pioche le nombre de cartes manquantes

③ DÉPLACER CHARLY

—(memo) *Charly avance sur les cases grises au bord du plateau*

➥ **Pour chaque perso présent dans l'une de ses 2 cases de son nightclub,** le joueur actif rapproche Charly d'autant de cases.

➥ **Si Brilli et les 2 gardes sont tous les 3 sur sa moitié de plateau** (cases après égout), on rapproche Charly encore d'une case

Fin de partie

Dès qu'un joueur amène Brilli ou Charly sur l'une des 2 cases de son nightclub

—(memo) *la partie s'arrête également dès que la dernière carte de la seconde pioche est prise : gagne celui qui a Brilli (ou Charly si Brilli sur plaque d'égoût) de son côté. Egalité possible*

abréviations : voir site memoregle http://clube.free.fr

AUF DER REEPERBAHN

2 à 2 | - mm > amener Brilli ou Charly dans sa boite de nuit

➜ préparation | Placer Brilli sur plaque d'égout, entourée des 2 gardes du corps (laisser une case). Placer Charly (bouteille) au même niveau que Brilli mais sur case grise | Les joueurs tirent au sort Hans (jaune) et Lily (rouge) et place le perso gagné sur la case libre entre Brilli et le garde présent de leur côté du plateau.

Tour de jeu (3 phases)

① RÉALISER UNE ACTION (❖) PARMI 3

❖ DÉPLACER UN PERSONNAGE

le joueur actif peut jouer une ou plusieurs cartes de la même couleur et déplacer, à chaque carte jouée, un personnage de la même couleur

—(memo) impossible de déplacer Charly avec des cartes.

—(memo) dans tous les cas, Brilli doit être encadré par ses gardes, (même à distance) et ne peut jamais être sur la même case qu'eux

- carte verte : avancer Brilli d'une case

—(memo) jouer 2 cartes vertes = avancer "Brilli + gardes" d'1 case

- carte grise : avancer un garde d'une case (+1), un garde de 2 cases ou 2 gardes d'une case (1+1), ramener gardes adjacents à Brilli (> <)
- carte jaune : avancer Hans du nombre de cases indiquées
- carte rouge : avancer Lily du nombre de cases indiqué ou sur plaque d'égoût (symbole "plaque d'égout")

—(memo) les cartes rouges peuvent prendre pendant un tour une et une seule autre couleur si Lily se trouve entre le joueur actif et Brilli. —(memo) des cartes de la couleur adoptée par les cartes rouges ne peuvent être jouées en complément.

❖ FAIRE JOUER HANS DE SON CHARME

Sans jouer de cartes, on amène un perso sur la case de Hans

❖ DÉFAUSSER AUTANT DE CARTES QUE SOUHAITÉ

② REMONTER SA MAIN

Si le le joueur a moins de 8 cartes en main, il pioche le nombre de cartes manquantes

③ DÉPLACER CHARLY

—(memo) Charly avance sur les cases grises au bord du plateau

➥ Pour chaque perso présent dans l'une de ses 2 cases de son nightclub, le joueur actif rapproche Charly d'autant de cases.

➥ Si Brilli et les 2 gardes sont tous les 3 sur sa moitié de plateau (cases après égout), on rapproche Charly encore d'une case

Fin de partie

Dès qu'un joueur amène Brilli ou Charly sur l'une des 2 cases de son nightclub

—(memo) la partie s'arrête également dès que la dernière carte de la seconde pioche est prise : gagne celui qui a Brilli (ou Charly si Brilli sur plaque d'égoût) de son côté. Egalité possible