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 ★★★

LA REGLE EN IMAGES

Bien mélanger toutes les cartes. Le plus âgé ou le gagnant de la partie précédente distribue 6 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes sont disposées faces cachées (la pioche) dans la boîte posée elle-même au milieu des joueurs. L'autre emplacement dans la boîte servira à constituer la poubelle.
Remarque : Lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche : prendre les cartes de la poubelle, les retourner et les mettre dans la pioche.

Le joueur se trouvant à gauche du distributeur prend la main en piochant une carte puis fait une seule action dans la liste suivante :
- Se poser une **carte "Bonne part"** pour constituer sa meule
- Poser une **carte "Souris"** à un autre joueur
- Poser une **carte "Chat gardien"** à côté de sa meule
- Enlever une carte "Chat gardien" d'un autre joueur à l'aide d'une **carte "Pelote de laine"**
- Remplacer la carte "Chat gardien" d'un autre joueur par une **carte "Chat dormeur"**
- Remplacer une carte "Bonne part" d'un autre joueur par une **carte "Part pourrie"**
- S'enlever toutes les cartes posées devant soi autres que les cartes "Bonne part" à l'aide de la **carte "Balai"**

Remarque : Pour une explication détaillée d'une action avec la carte correspondante reportez-vous au descriptif ci-dessous.

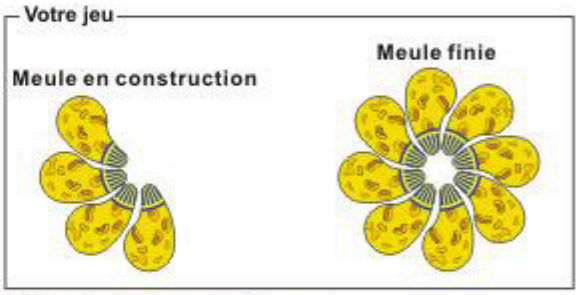
S'il n'y a pas d'action possible le joueur doit poser une carte de son jeu à la poubelle.
Dans tous les cas il doit rester entre les mains du joueur 6 cartes après son tour.

Puis c'est au joueur de gauche de prendre la main et de faire une action.

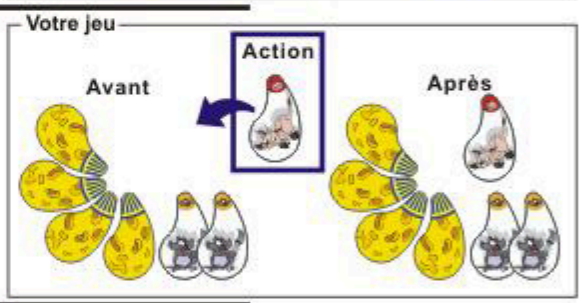
Le but : reconstituer chacun sa meule de fromage en disposant 8 cartes "Bonne part" en cercle devant lui .

Descriptif de chaque cartes

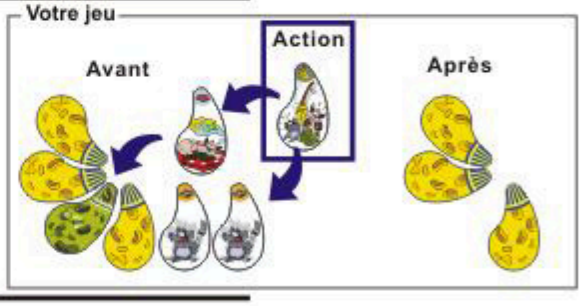
Les cartes **"Bonne part"** se posent en cercle, pointe au centre, devant soi pour reconstituer une meule de fromage.
Même si une carte "Part pourrie" ou une carte "Souris" est présente devant soi, rien n'empêche de former sa meule.
La meule ne peut être constituée que de 8 cartes.
Seule une meule constituée de 8 "Bonne part" est gagnante même si des chats Ou des souris sont présents.



Les cartes **"Chat gardien"** se posent à côté de sa meule, devant soi, s'il n'y a pas déjà une autre carte "Chat gardien" ou "Chat dormeur".
La carte "Chat gardien " mange les souris qui sont posées à coté de votre meule que lorsque le nombre de joueurs + 1 est atteint.
Remarque : Dans le jeu c'est la carte "souris" qui déclenche l'action du chat.
La présence d'une carte "Chat gardien" n'empêche pas la pose de cartes souris.
Même s'il n'y a pas déjà une meule en construction, on peut poser le "Chat gardien" en prévention.

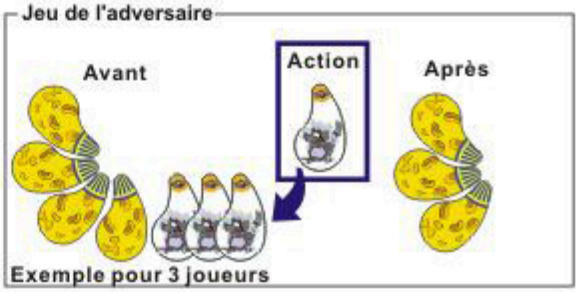


Les cartes **"Balai"** enlèvent toutes les cartes "Souris", "Part pourrie", "Chat dormeur" et "Chat gardien" qui peuvent être présentes devant soi, en Un seul coup.
Seules les cartes "Bonne part" restent en place

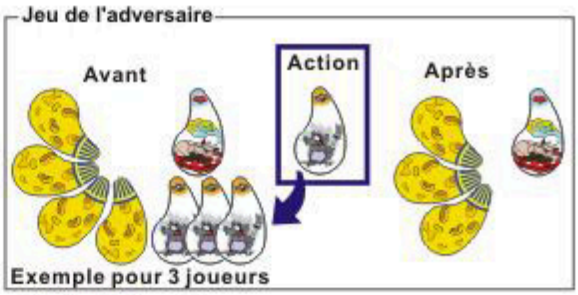


Les cartes **"Souris"** se posent à côté de la meule en cours de construction du joueur à freiner .
Elle ne peut se poser que si au moins une carte "Bonne part" est présente.
La présence d'une carte "Chat gardien" ou "Chat dormeur" n'empêche pas de poser une carte "Souris".
Lorsque le nombre de cartes "Souris" est égal au nombre de joueurs + 1, une action supplémentaire se produira suivant les cartes présentes devant le joueur visé :

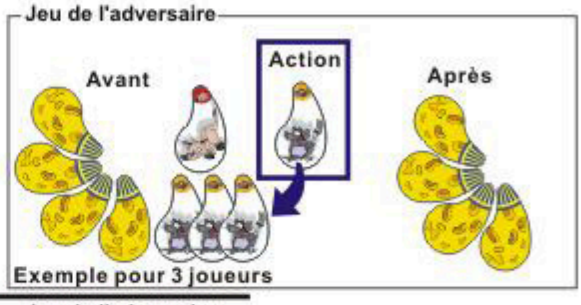
Cas n° 1 - Que des cartes fromage
=> toutes les cartes "Souris" posées à côté de la meule sont enlevées ainsi qu'une carte "Bonne part". Elles sont toutes mises à la poubelle.



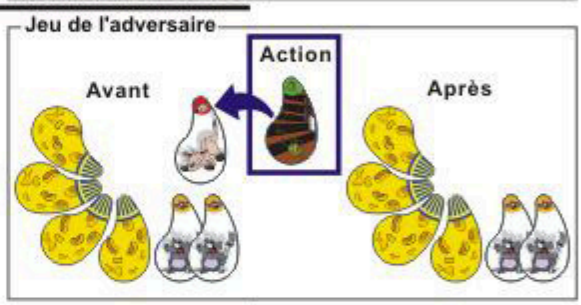
Cas n° 2 - Des cartes fromage et un chat dormeur
=> toutes les cartes "Souris posées à côté de la meule sont enlevées ainsi qu'une carte "Bonne part". Elles sont toutes mises à la poubelle.
La carte "Chat dormeur" n'est pas mise à la poubelle.



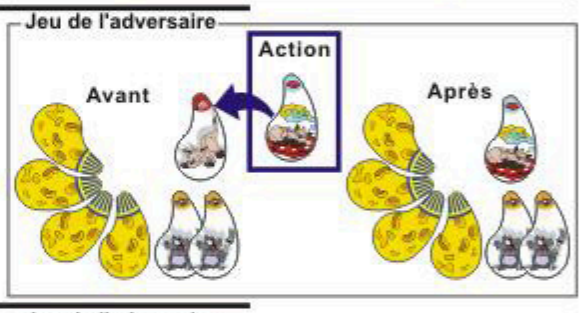
Cas n° 3 - Des cartes fromages et une carte "Chat gardien"
=> toutes les cartes "Souris" posées à côté de la meule sont enlevées ainsi que la carte "Chat gardien". Elles sont toutes mises à la poubelle.



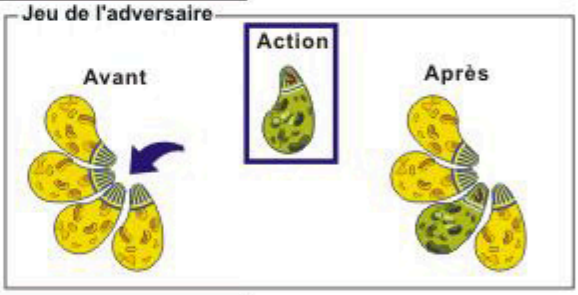
La carte **"Pelote de laine"** enlève la carte "Chat gardien" d'un autre joueur.
Elles sont toutes les deux mises à la poubelle.



La carte **"Chat dormeur"** se pose obligatoirement à la place d'une carte "Chat gardien" d'un autre joueur.
La présence d'une carte "Chat dormeur" empêche de remettre un chat gardien
Mais n'empêche pas la pose de carte "Souris".
Seule la carte "Balai" peut enlever la carte "Chat dormeur".



La carte **"Part pourrie"** remplace un carte "Bonne part" d'un autre joueur.
La carte "Bonne part" est mise à la poubelle.
S'il n'y a plus de carte "Bonne part" mais que des cartes "Part pourrie", les cartes "Souris" présentes à côté de la meule sont mises à la poubelle car les souris ne peuvent pas manger des "Part pourrie".



La tactique :

Avoir toujours un coup d'avance pour poser une "Bonne part". Pour freiner l'adversaire, utiliser en premier les cartes "Souris" et mettre de préférence une carte "Chat dormeur" à une carte "Pelote de laine" sur une carte "Chat gardien". La carte "Part pourrie" sera de préférence utilisée lorsque l'adversaire va bientôt gagner. Attention il n'y a que 10 cartes "Balai" !...

Variante : à 2 ou 3 joueurs vous pouvez reconstituer 2 meules de fromage. Chaque meule a ses propres actions Lorsqu'une meule est finie : interdiction à l'adversaire de continuer à la manger. Lorsqu'une meule est finie mettre les cartes la composant à la poubelle.

Le jeu à 6 joueurs : seule une alliance entre joueurs permettra de finir la partie.
Une alliance consistera à former, au cours du jeu, des groupes de 2 ou 3 joueurs qui ne se feront aucune "méchanceté" entre eux mais qui "s'acharneront" sur les même joueurs. De cette manière des cartes "Bonne part" seront mises à la poubelle et comme, lorsqu'il n'y a plus de pioche on réutilise les cartes de la poubelle en la retournant (sans la mélanger), alors on a plus de chance de récupérer des "Bonne part" pour finir sa meule. Chacun aura quand même sa meule à réaliser normalement. Il faut donc savoir accepter de s'entraider et surtout de ne pas rompre l'alliance au dernier moment car le partenaire du moment est en train de gagner...

www.ergomia.com
info@ergomia.com

Brevet & marque propriétés de :
Système création pratique

Toute reproduction de la règle ou des dessins, même partielle est interdite