

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



Biduletruc

Un jeu de Pierre Burtel et Olivier Cognard

© 2009 éditions Rosebud - <http://www.editions-rosebud.com/>

Le but du jeu est de former des associations d'idées avec les mots indiqués par les cartes retournées pour être le premier à se débarrasser de ses cartes.

Chaque joueur reçoit **10 cartes bleues** qu'il prend en main, et **3 cartes rouges** qu'il place à côté de lui.

À 2 joueurs, on pioche 2 cartes bleues que l'on pose face visible sur la table.

À 3 joueurs, on pose 3 cartes faces visibles, etc.

Si l'une des cartes indique le mot Biduletruc, le premier joueur peut poser n'importe quel mot dessus.

Chacune des cartes indiquant un mot peut être recouverte d'une carte ayant un **lien logique et direct** avec le mot qu'elle indique. **On peut poser autant de cartes que l'on veut sur chaque carte retournée.**

Exemple : une des cartes retournées indique le mot "ciel". Elle peut être recouverte successivement des mots "nuage", "pluie", etc.

Deux cartes qui se suivent peuvent également former **une expression ou un jeu de mots.**

Exemple : le mot "eau" peut être recouvert du mot "bouche" selon l'expression "avoir l'eau à la bouche".

Enfin, on peut former des familles de mots.

Exemple : Le mot "rouge" peut être recouvert successivement des mots "bleu", "rose", "blanc", "noir", etc.

Quand on ne peut pas poser une carte, on en pioche une dans le talon. Si on ne peut pas la poser non plus, on passe son tour.

Les cartes violettes Biduletruc servent de joker. On peut poser une carte Biduletruc sur n'importe quelle

carte et continuer une nouvelle série d'associations d'idées. **On ne peut poser qu'une carte Biduletruc par tour.**

Si on a une carte rouge "je change 2 cartes", on peut la poser au milieu de la table lorsque c'est à son tour de jouer. On se défausse alors de 2 cartes que l'on remet sous le talon, et on en pioche 2 nouvelles (on ne peut le faire qu'une seule fois par tour). Si on ne peut pas poser de carte, on passe son tour.

Si on a une carte rouge "tu passes ton tour", on la pose au milieu de la table et le joueur suivant passe son tour, sauf **s'il peut poser une carte rouge "je joue quand même"**.

Les cartes rouges posées au milieu de la table ne peuvent pas resservir.

A tout moment, un joueur peut dire **"dico"** s'il pense qu'une association ne fonctionne pas. Les joueurs vérifient alors dans le **Dicobidule** si le mot indiqué par la dernière carte posée est en bleu dans l'une des définitions du mot recouvert.

- Si c'est le cas, le joueur qui a demandé le dico **pioche 2 cartes.**
- Sinon, le joueur qui s'est trompé reprend la carte non autorisée par le Dicobidule, **pioche 2 cartes et passe son tour.**

On peut dire "dico" tant que la dernière carte posée n'est pas recouverte.

Le gagnant est celui qui n'a plus de cartes dans les mains. S'il lui reste une carte Biduletruc, il est obligé d'attendre le tour suivant pour la placer (et gagner).