

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



Ordre décroissant **des combinaisons supérieures à réaliser impérativement** pour placer 1 élément

4 2 1

Les 6 brelans 1 1 1 - 6 6 6 - 5 5 5 - 4 4 4 - 3 3 3 - 2 2 2

Paire As + 1 autre face : 1 1 6 (6 aux As) - 1 1 5 - 1 1 4 - 1 1 3 - 1 1 2

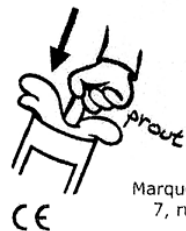
Suite ou séquence : 6 5 4 - 5 4 3 - 4 3 2 - 3 2 1

Combinaisons	Gain jetons	Éléments
4 2 1	4	corps sur le pot
supérieures	3	tête
supérieures	2	oreilles, cornes, pattes, queue.
4 2 1	faire pèter	mettre Blanchette sur ses pattes

Les combinaisons simples :

6 6 5 à 2 2 1 ne permettent pas de mettre un élément

Quand tous les éléments sont placés, les 2 joueurs (ou 3 en cas d'égalité) ayant le plus grand nombre de jetons, s'affrontent pour déterminer celui qui mettra Blanchette sur ses pattes et aura le plaisir de faire entendre son « prout... prout... prout ». Pour cela il faut faire 421. C'est le joueur qui a le plus grand nombre de jetons qui commence.



Voici comment faire un beau pet : introduire le doigt entre la paroi du pot et la pâte pour chasser l'air.

CE
 Marque et modèle déposés © Guy Jeandel 2011
 7, rue de la Plaine - 95420 Magny en Vexin
 creations.guyjeandel@wanadoo.fr

BLANCHETTE

la vache qui pète.

2 règles pour joueurs de 6 à 106 ans



Préambule :

Blanchette est une jeune et jolie vache qui a un gros défaut : la gourmandise. A la saison des fruits, elle se régale de cerises, prunes et pommes... Elle en mange tellement qu'elle lâche de joyeux et bruyants pets. C'est *Blanchette la vache qui pète !*

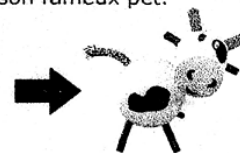
Description :

Le jeu se compose :

- d'une vache constituée d'éléments en bois : le corps, la tête, 2 oreilles, 2 cornes, 4 pattes et 1 queue
- d'un pot de pâte péteuse
- de 3 dés
- de 30 jetons

But du jeu :

Reconstituer Blanchette pour entendre son fameux pet.



1^{ère} règle :

Déroulement : tous les éléments constitutifs de Blanchette sont placés au centre de la table ainsi que le pot de pâte péteuse et 25 jetons.

Les joueurs utilisent **seulement 2 dés** et feront l'addition des points **en un seul lancer**. A tour de rôle, les joueurs lancent une fois les 2 dés et celui qui a fait la plus grande somme commence la partie. Le 1^{er} joueur qui réalise **12 en un lancer place le corps** de Blanchette sur le pot de pâte et **gagne 4 jetons**.

C'est au tour du joueur suivant (sens des aiguilles d'une montre) de relancer la partie. Le 1^{er} qui fait 11 place la tête et gagne 3 jetons. Et ainsi de suite la partie se poursuit selon le tableau ci-dessous.

ELEMENTS à placer dans l'ordre suivant	SOMME à réaliser	GAIN de jetons
Le corps	12	4
La tête	11	3
Les oreilles (une par une)	10	2
Les cornes (une par une)	9	2
Les pattes (une par une)	8	2
La queue	7	2

Quand Blanchette est constituée, chaque joueur compte ses jetons. Les 2 joueurs qui ont le plus de jetons s'affrontent. A tour de rôle, chacun lance les 2 dés, commence celui qui a le plus grand nombre de jetons. **Le gagnant est le 1^{er} à faire une somme de 12 en un lancer.** Il met Blanchette sur ses 4 pattes et a le plaisir de faire entendre le prout de Blanchette !

Dans une partie à 2 joueurs, le gagnant est celui qui a le plus de jetons à la fin de la partie et met Blanchette sur ses pattes.

2^{ème} règle :

Chaque joueur reçoit 2 jetons et le reste est placé au centre ainsi que les éléments de Blanchette et le pot de pâte péteuse. Les joueurs à tour de rôle lancent les 3 dés en **1 lancer**, celui qui a fait la **meilleure combinaison** commence la partie.

Le 1^{er} joueur lance les 3 dés, il peut les reprendre tous ou en partie jusqu'à un total de 3 lancers. Les autres joueurs ont droit, au maximum, au même nombre de lancers. Dans le tour de table, le joueur qui fait **421 gagne 4 jetons et place le corps sur le pot de pâte péteuse.**

Si 2 joueurs réalisent 421, le gagnant est celui qui l'a fait en un minimum de coups, sinon ils se départagent par 1 lancer et le gagnant est celui qui a fait la meilleure combinaison.

Le joueur ayant réalisé la plus mauvaise combinaison (supérieure ou simple) dans ce tour, met 1 jeton au pot.

Si 2 joueurs ont la même mauvaise combinaison, les 2 mettent 1 jeton au pot.

Si au cours du 1^{er} tour, aucun joueur ne fait 421, la partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur réalise 421. Le gagnant relance la partie.

Après un tour de table complet, le joueur ayant réalisé la **meilleure combinaison supérieure** (voir tableau) **gagne 3 jetons et place la tête.** Le joueur de la plus mauvaise combinaison met un jeton au pot.

Si aucune combinaison supérieure n'est réalisée, la partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur réalise une combinaison supérieure.

La partie se poursuit selon la même règle pour les autres éléments : oreilles, cornes, pattes et queue (la meilleure combinaison supérieure gagne 2 jetons, la plus mauvaise combinaison supérieure ou simple met un jeton au pot).

Le joueur qui n'a plus de jeton continue la partie. S'il réalise à nouveau la plus mauvaise combinaison, il ne peut pas mettre 1 jeton au pot et il est éliminé du jeu.

