

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 (Bourgogne du sud), 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



La Courte Paille! *(La paille la plus courte)*

Règles du jeu

Un apéritif de Frédéric Moyersoën

La présentation

Le célèbre bateau "la méduse" était jusqu'à récemment l'un des plus grands navires de pirates. Perdu au milieu de l'océan Indien, il n'y a plus qu'un radeau avec quelques naufragés. Il reste peu de rations. À la fin de la semaine, quelqu'un devra tirer la paille la plus courte pour indiquer ... qui sera mangé en premier!

Contenu

54 cartes de personnage
5 cartes "Coco le perroquet"
1 requin pour déterminer l'initiative
1 livret de règles de jeu

But du jeu

Sur la base des cartes qu'il a entre les mains, on doit essayer de collecter le plus de points possible dans le personnage qui tirera la paille la plus courte à la fin de la semaine.

Éléments de jeu

Les personnages

Il y a six personnages principaux du jeu: le capitaine, le cuisinier, le garçon du navire, le regard, la zéer et le tzigane. Les valeurs des cartes varient de 1 à 9. Les différents caractères représentent le "menu" qui peut être servi à la fin de la semaine.

Coco, le perroquet, est un septième personnage spécial qui fonctionne comme un farceur. Les valeurs de ses cartes varient de 1 à 5, mais il a des avantages spéciaux pendant le match.

Comment jouer

Préparation

Mélangez toutes les cartes de personnage et distribuez-en 5 à chaque joueur. Ces cartes doivent rester secrètes pour les autres joueurs.
Certaines cartes seront placées dans un "T" sur la table:

1. Placez les cartes au milieu de la table 7 dans une rangée. Cette ligne est appelée la « semaine » (*semaine* appelé). Retournez la carte la plus à gauche.
2. En croisant la première ligne, une nouvelle ligne de 5 cartes est placée. Ces cartes sont visibles sur la table. Cette ligne s'appelle le "menu".
3. Le reste des cartes est placé sur une pile. Cette pile forme l'Afneemstapel (*pioche*). La défausse (*pile*) est placée à côté de la pile de collecte .

Donnez le requin au plus jeune joueur. Le requin indique le joueur qui a l'initiative.

Tour de jeu

- Chaque joueur choisit secrètement une carte de sa main et la pose face cachée sur la table.
- Dans le même temps, les joueurs tournent leurs cartes de manière visible.
- Le joueur avec la carte la plus basse place sa carte sur la pile de défausse et prend une carte de son choix dans le menu.
- Le joueur qui a maintenant la carte la plus basse fait la même chose et tous les joueurs le font un par un en ordre croissant.
- En cas d'égalité de jeu, le joueur qui est le plus petit près du joueur avec le requin (regardez dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table) a la priorité. Il joue en premier et ensuite le ou les autres joueurs.

Si tous les joueurs ont remplacé leur carte par l'un des menus, le tour est terminé:

- Placez chaque carte de menu restante sur la pile de défausse.
- Tirez 5 nouvelles cartes et placez-les de manière visible dans le menu.
- Retournez la prochaine carte de la semaine.
- Donnez le requin (l'initiative) au prochain joueur à gauche (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Le jeu se termine lorsque le dernier personnage de la semaine est visiblement inversé.

Toutes les cartes utilisées et retirées sont rassemblées sur la pile de défausse séparée. Lorsque la pile de collection est vide, mélangez les cartes de la pile de défausse et assemblez une nouvelle pile de collection.

Remarque: à chaque tour, tous les joueurs DOIVENT remplacer une de leurs cartes. Les joueurs peuvent ne pas correspondre.

Fin du jeu

Ajoutez les valeurs de chaque caractère de la semaine. Le personnage avec le score le plus élevé est l'infortuné qui tire la paille la plus courte: il est appelé à manger !!! En cas d'égalité, les deux personnages sont mangés!

Maintenant, tous les joueurs montrent leurs cartes. Ils comptent les valeurs du personnage qui a dessiné la paille la plus courte (tant qu'ils en ont la carte). La valeur des cartes "Coco" est également ajoutée au total. Le joueur qui a le score le plus élevé et qui vient de deviner qui sera mangé remporte la partie.

En cas de jeu égal, comptez les valeurs du personnage qui apparaît comme le deuxième plus élevé de la semaine. Si nécessaire, répétez cette procédure jusqu'à ce qu'un gagnant puisse être indiqué ...

Coco le perroquet

Une carte "Coco" se joue comme les autres cartes. L'ordre de jeu (en relation avec les effets spéciaux) dépend également de la valeur de la carte (par ordre croissant). Lorsque la carte est jouée, elle est rejetée et une carte de remplacement est tirée de la pile de collection au lieu du menu.

Les cartes Coco sont très puissantes. Lorsqu'ils sont lus, le joueur peut choisir l'un des effets suivants:

Qui dort, un.

Coco a ses manières vilaines: pendant la nuit, il sabote le tirage au sort ...

Ajoutez la valeur de Coco à n'importe quel personnage de votre main au moment de la facture finale. Dans ce cas, gardez la carte dans votre main jusqu'à la fin de la partie.

Cours de cuisine ...

Du haut du mât, Coco décrit les plats les plus délicieux et apporte à l'équipage l'eau aux lèvres.

Placez une carte de la semaine (visible ou non) sur la pile de défausse.

Terre en vue!

Coco voit une île tropicale sur la côte et ralentit le tirage au sort.

Ajouter une carte (couverte) à la semaine. Cette carte peut être tirée du menu, de la pile de collecte ou de votre main. Si vous prenez une carte de votre main, vous pouvez ajouter 2 cartes pour avoir 5 cartes de la main.

À la carte!

Coco vole les cartes de la diseuse de bonne aventure à la gitane et les tire pour deviner qui sera mangé ...

Regardez en secret à 2 cartes de la semaine.

Lorsqu'une carte est ajoutée à la semaine, le jeu prend un tour de plus. Si une carte couverte est retirée de la semaine, la partie est raccourcie d'un tour.

Remarque: il est possible, mais peu probable que Coco tire la paille la plus courte.

Variation (non fournie dans le livret des règles du jeu)

Le jeu se déroule maintenant en plusieurs tours. A chaque fois, un personnage disparaît, qui est mangé. Qui peut parier sur le bon personnage tour après tour et conserver ses cartes de la main le plus longtemps possible?

À la fin d'une partie, les joueurs ne montrent pas leurs cartes, mais mentionnent uniquement leur score final dans le personnage qui a le score le plus élevé de la semaine. Seul le joueur qui obtient le score le plus élevé montre ses cartes de ce personnage (plus les jokers) pour prouver qu'il dit la vérité.

Maintenant, le gagnant indique un personnage qui est en train d'être mangé (le perroquet peut ne pas être indiqué). Les joueurs retirent maintenant les 9 cartes du personnage désigné du jeu: à la fois les cartes de leur main et les cartes de la table. Les autres cartes sont conservées. Le gagnant a donc tout intérêt à choisir un personnage qu'il n'a pas entre les mains.

Chaque carte Coco que le gagnant a encore en main est mélangée aux cartes restantes de la table. Ensuite, le gagnant tire une carte de remplacement par carte Coco qu'il a émise.

Certains joueurs auront désormais moins de 5 cartes de main. Malheureusement, ils ne sont pas autorisés à tirer des cartes de remplacement et doivent continuer le jeu avec leurs cartes restantes.

Pour le second tour, la semaine est raccourcie d'un jour et seules 6 cartes sont placées dans la semaine. Le requin est donné au gagnant.

Après le deuxième tour et après chaque tour suivant, on répète cette procédure à chaque fois: les 9 cartes d'un personnage sont retirées du jeu et la semaine est toujours raccourcie d'une carte.

Bientôt, il y aura des joueurs sans cartes. A ce moment, ils sont définitivement hors-jeu.

La partie se termine lorsqu'un joueur est laissé seul ou lorsqu'il ne reste qu'un seul personnage dans la partie. À ce stade, le joueur avec le plus de points gagne dans le personnage restant.

Avant de commencer une nouvelle partie, il est important de bien mélanger les cartes.



La Courte Paille - Règle Avancée

Dans la règle avancée, le jeu se déroule en plusieurs parties. Chaque partie, il y a un personnage qui disparaît. Qui parvient à miser chaque fois sur le bon personnage et à garder le plus longtemps possible ses cartes en main?

A la fin d'une première partie, les joueurs ne montrent plus leurs cartes, mais le joueur qui a le requin, annonce simplement le total de ses points dans le personnage sélectionné en fin de semaine. Ensuite, chaque joueur annonce à son tour s'il a plus ou moins de points. Celui qui a plus de points annonce son score, les autres se contentent à dire qu'ils n'ont pas plus de points que le nombre maximal déjà annoncé.

Après le tour de table, c'est uniquement le joueur qui a annoncé le nombre le plus élevé qui montre toutes ses cartes afin de prouver aux autres joueurs qu'il a donné le nombre exact. Ce joueur est désigné comme gagnant de la première partie.

Ensuite, le gagnant désigne un personnage qu'on mangera (le perroquet ne peut être sélectionné). Les joueurs défaussent définitivement toutes les 9 cartes du personnage désigné : autant les cartes de leur main que celles sur table. Les joueurs gardent leurs autres cartes en main. Le gagnant a donc tout intérêt à choisir un personnage qu'il n'a pas en main lui-même.

Toute carte "Coco" que le gagnant a encore en main est mélangé à nouveau dans le talon ensemble avec toutes les cartes sur table. Ensuite, le gagnant pioche autant de cartes de remplacement qu'il a défaussé de carte "Coco".

Notez que les autres joueurs peuvent garder leurs cartes « Coco ».

Certains joueurs auront maintenant moins que 5 cartes en main. Malheureusement pour eux, ils ne peuvent pas piocher de cartes supplémentaires et doivent continuer le jeu avec les cartes qui leur restent en main.

Pour la seconde partie, la semaine est raccourcie d'un jour. On ne place donc plus que 6 cartes face cachées sur table. Le pion «requin» est donné au gagnant du tour précédent.

A la fin de la seconde partie et des parties suivantes, on procède toujours de la même façon : les 9 cartes du personnage désigné sont enlevées du jeu et la semaine est encore raccourcie d'un jour. Il en suit que tôt ou tard certains joueurs n'auront plus de cartes en main. A ce moment, ils sont mis hors jeu.

La partie est terminée soit quand un joueur reste seul en jeu ou quand il ne reste plus qu'un personnage en jeu. Dans ce dernier cas, c'est le joueur qui a le plus de points dans le personnage survivant, qui a gagné le jeu .

Avant de commencer une toute nouvelle partie de jeu, il est évidemment important de bien mélanger toutes les cartes.