

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 ★★☆☆ modulaire 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



F

CRÉPUSCULE



No. 724190



piatnik.com

CRÉPUSCULE

Un jeu de cartes à jouer sous une bonne étoile. Par Andrea Mezzotero.
De 3 à 5 joueurs, à partir de 8 ans

Jour ou nuit ? Selon le moment, tu tenteras d'obtenir la valeur des cartes la plus grande ou la plus petite pour marquer des points. Prends garde, car le soleil et la lune peuvent alterner plusieurs fois par manche... Tu ne pourras gagner les étoiles qu'en estimant au mieux la stratégie de tes adversaires et en retournant la carte du temps au bon moment !

Contenu du jeu :

108 cartes : 27 cartes numérotées de 1 à 13 en 4 couleurs différentes ; certaines cartes indiquant le symbole du temps et le reste des cartes indiquant 1 à 4 étoiles.

1 carte du temps pour indiquer le jour ou la nuit.



1 règle du jeu



But du jeu :

Le but du jeu est de collecter le plus d'étoiles à la fin de la partie, en estimant la couleur gagnante à chaque tour et en jouant les cartes correspondantes.

Préparation du jeu :

☀️ Place la **carte du temps** du côté soleil au centre de la table.

☀️ Mélange bien les **108 cartes**.

Selon le nombre de joueurs, retire du jeu :

- **33 cartes** s'il y a **3** joueurs

- **16 cartes** s'il y a **4** joueurs

- **3 cartes** s'il y a **5** joueurs.

Remets les cartes non utilisées dans la boîte de jeu.

Forme une pioche face cachée avec les cartes restantes et place-la à côté de la carte du temps au centre de la table.

☀️ Chaque joueur reçoit **7 cartes** et les met dans sa main sans les montrer aux autres joueurs.


Déroulement du jeu :

Le jeu se déroule en plusieurs manches jusqu'à ce que la pioche soit épuisée. Chaque manche se déroule de la façon suivante :

1. Piocher une carte
2. Jouer ses cartes (2x)
3. Identifier la couleur gagnante
4. Collecter les cartes gagnantes
5. Ranger et tirer de nouvelles cartes

1. Piocher une carte

Un joueur pioche la carte au-dessus de la pile et la place à côté de la *carte du temps*.

Attention : Si cette carte indique le symbole du temps  , retourne la carte du temps de l'autre côté !

2. Jouer ses cartes (x2)

Chaque joueur place **une** carte de sa main devant lui, face cachée. Quand tout le monde est prêt, chaque joueur retourne sa carte en même temps.

Si une carte indique le symbole du temps, retourne la carte du temps de l'autre côté (si plusieurs cartes indiquent le symbole du temps, retourne la carte du temps autant de fois qu'il y a de symboles !)

On répète cette action **une nouvelle fois**. Laisse les cartes jouées sur la table, face visible.

3. Identifier la couleur gagnante

Lorsque tous les joueurs ont joué leurs deux cartes, on identifie la **couleur gagnante**. Cette dernière dépend du moment de la journée :



Jour : Si la *carte du temps* indique le **soleil**, la **couleur gagnante est celle des cartes dont la somme des valeurs est la plus élevée** (en incluant la carte tirée de la pioche !).

Nuit : Si la *carte du temps* indique la **lune**, la **couleur gagnante est celle des cartes dont la somme des valeurs est la plus basse** (en incluant la carte tirée de la pioche !)

En cas d'égalité des sommes de valeurs (élevée ou basse), il n'y a pas de *couleur gagnante*. La manche prend fin et on passe directement à l'action numéro 5.

4. Collecter les cartes gagnantes

Chaque joueur ayant posé au moins **une carte** de la *couleur gagnante* peut collecter **la carte de son choix** parmi celles placées face visible sur la table. Les étoiles présentes sur cette carte donnent des points de victoire.

Place tes cartes collectées face visible devant toi.

Les joueurs collectent les cartes en respectant l'ordre suivant:

- le premier à collecter une carte est le joueur qui a posé la carte de la couleur gagnante avec la plus **grande valeur si la carte du temps indique le soleil, ou la plus petite valeur si la carte du temps indique la lune;**

- ensuite, c'est au tour du joueur qui a posé la carte avec la deuxième plus grande si soleil ou plus petite valeur si lune, etc.

Remarque : Si un joueur a posé 2 cartes de la couleur gagnante, on additionne les valeurs de ces deux cartes.

En cas d'égalité, le joueur ayant le moins d'étoiles sur les cartes qu'il a déjà collectées peut prendre une carte. Si les deux joueurs ont jusqu'à présent collecté autant d'étoiles, aucun des deux ne peut prendre de carte.

Précision : s'il n'y a plus de carte comportant d'étoiles présentes sur la table, le joueur doit tout de même choisir une carte. Cette dernière pourra compter pour l'action numéro 5 (cf. Fin du jeu)

Exemple : Les cartes suivantes ont été jouées



*Selon le moment de la journée
indiqué (jour ou nuit), le classement
du tour se fait de la façon suivante :*

Jour : Si la carte du temps indique le soleil, le **orange** est la couleur gagnante (somme des valeurs = 21). Matthias a la valeur la plus haute, il se sert donc en premier, suivi de Zoé.

Nuit : Si la carte du temps indique la lune, le **bleu** est la couleur gagnante (somme des valeurs = 6). Seule Irène peut choisir une carte.

5. Ranger et tirer de nouvelles cartes

Place toutes les cartes encore présentes sur la table dans une défausse. Chaque joueur tire deux nouvelles cartes.

On garde la *carte du temps* telle quelle. La manche suivante se

déroule ensuite comme la précédente, en commençant par l'action numéro 1.

Fin du jeu :



Lorsque toutes les cartes de la pioche sont tirées, on joue une dernière manche. Ensuite, le jeu prend fin.

Chaque joueur compte le nombre d'étoiles qu'il a collectées. Celui qui a le plus **d'étoiles** gagne la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de cartes qui gagne. S'il y a toujours égalité, il y a alors plusieurs vainqueurs.

Distribué par **Wilson Jeux**
97 avenue Emile Zola
75015 Paris
contact@wilsonjeux.fr

Imprimé par © **Piatnik**, 2021
Hütteldorferstraße 229-231,
1140 Vienne, Autriche

Graphisme:
Fiore GmbH,
www.fiore-gmbh.de

ATTENTION, ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans, contient de petits éléments pouvant causer l'asphyxie. Garder l'adresse pour référence future.



facebook.com/PiatnikSpiele
instagram.com/piatnik_spiele

