

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



FOU FOU FOU!

VOUS SAVEZ LIRE ?
ALORS VOUS SAVEZ JOUER...

UN JEU DE
CORENTIN LEBRAT
& THÉO RIVIÈRE
GRIBOILLÉ PAR PIERÔ



MATÉRIEL : 54 CARTES ET 24 JETONS



MISE EN PLACE :

CHAQUE JOUEUR ET JOUEUSE PREND 3 JETONS. LES JETONS RESTANTS SONT REMIS DANS LA BOÎTE DU JEU. LES CARTES SONT MÉLANGÉES ET PLACÉES AU CENTRE DE LA TABLE POUR FORMER UNE PÏOCHE. LE OU LA PLUS JEUNE COMMENCE LA PARTIE.



TOUR DE JEU :

À VOTRE TOUR, VOUS DEVEZ EFFECTUER LES ACTIONS SUIVANTES :

- 1 - PÏOCHER LA PREMIÈRE CARTE DU PAQUET,
- 2 - LIRE CETTE CARTE À HAUTE VOIX,
- 3 - POSER CETTE CARTE SUR LA TABLE



AU MILIEU DE LA TABLE SI C'EST UNE
CARTE COLLECTIVE (HORIZONTALE)



DEVANT VOUS SI C'EST UNE
CARTE INDIVIDUELLE (VERTICALE)

PUIS C'EST AU TOUR DE LA PERSONNE SUIVANTE DANS LE SENS DES
AIGUILLES D'UNE MONTRE.

LES CARTES DONNENT DES CONSIGNES QUI DOIVENT TOUJOURS ÊTRE RESPECTÉES. CHAQUE JOUEUR OU JOUEUSE DOIT SUIVRE LES CONSIGNES DES CARTES INDIVIDUELLES POSÉES DEVANT LUI OU ELLE, AINSI QUE CELLES DES CARTES COLLECTIVES POSÉES AU CENTRE DE LA TABLE. SI UN.E JOUEUR OU JOUEUSE OUBLIE UNE CONSIGNE ET QUE QUELQU'UN.E LE REMARQUE, IL OU ELLE PERD UN JETON. **IL EST IMPORTANT DE BIEN SURVEILLER LES AUTRES !**



QUAND VOUS PÎOCHEZ UNE CARTE INDIVIDUELLE DE LA MÊME COULEUR QU'UNE CARTE DÉJÀ PRÉSENTE DEVANT VOUS, **RECOUVREZ LA.**

QUAND VOUS PÎOCHEZ UNE CARTE COLLECTIVE DE LA MÊME-COULEUR QU'UNE CARTE DÉJÀ PRÉSENTE AU MILIEU DE LA TABLE, **RECOUVREZ-LA.**

LES CONSIGNES DES CARTES RECOUVERTES NE S'APPLIQUENT PLUS.

FIN DU JEU :

DÈS QU'UN.E JOUEUR OU JOUEUSE PERD SON DERNIER JETON, LA PARTIE EST FINIE. TOUS LES AUTRES ONT GAGNÉ.

REMARQUES :

- SI LA PÎOCHE EST VIDE, LA PARTIE S'ARRÊTE. LES JOUEURS ET JOUEUSES AVEC LE MOINS DE JETONS ONT PERDU. TOUS LES AUTRES ONT GAGNÉ.

- SI VOUS N'ÊTES PAS DANS LA CAPACITÉ DE RESPECTER UNE CONSIGNE, IGNOREZ-LA.

- UN.E JOUEUR OU JOUEUSE NE DOÎT PAS PRENDRE LE TEMPS DE RELIRE TOUTES LES CARTES AVANT DE JOUER. SI LE GROUPE JUGE QU'UN.E JOUEUR OU JOUEUSE PREND TROP DE TEMPS POUR JOUER SON TOUR, IL OU ELLE PERD UN JETON.

REMERCIEMENTS :

THÉO REMERCIE LES SUPERS JOUEUSES ET JOUEURS DES BURGOLUDIQUES, JB, ÉLODIE ET TOUTES LES CHOUCROUTES DE LA TERRE. CORENTIN, LUI, N'ÂIME PAS LA CHOUCROUTE. ILS REMERCIENT AUSSI L'ÉQUIPE DE KYF PARCE QU'ILS ONT PAS LE CHOIX... NINJA !