

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Initiales du joueur					
Brique de lait					
Bocal de cornichons					
Tomates pelées					
Maïs en grains					
Sardines en boîte					
Sous-total					
Bonus					
TOTAL					



Par Reinhard Staupe © 1995

FX Schmid © 1998

Traduction par François Haffner d'après la règle anglaise de Shyam Kumar

Contenu

- 80 cartes (avec 5 produits différents, chaque produit ayant trois cartes de valeur 1, 2, 4, et 5, et quatre cartes de valeur 3).
- 6 Cartes Fiasko
- 2 Cartes catastrophe
- Tableau de marque (à la fin des règles)
- Les présentes règles

But du jeu

Le gagnant est le joueur qui a constitué les plus hautes piles de produits dans le supermarché, gagnant ainsi le plus de points.

Plus que vous tirez de cartes, plus vous pouvez marquer de points pour chaque produit. Mais prenez garde ! Si vous tirez une carte Fiasko, vous perdez toutes les cartes que vous avez en main, et vous devez recommencer depuis le début.

Préparation

Un joueur marque les points. Il écrit les noms des autres joueurs sur la feuille de marque. Les cartes sont battues, et le paquet est placé face cachée au centre de la table.

Déroulement du jeu

Le jeu commence par le joueur à la gauche du marqueur, et continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour, vous devez choisir l'une des deux possibilités :

- Soit prendre une carte de la pioche et l'ajouter à votre main,
- Soit marquer l'une des marchandises de votre main.

Vous ne pouvez pas faire les deux ! Soit vous prenez une carte, soit vous marquez un produit. C'est l'un ou l'autre !

Tirer une carte

Aussi longtemps que vous pensez pouvoir tirer des cartes de marchandises sans tirer une carte Fiasko, vous continuez simplement à tirer des cartes. Si vous tirez une carte d'une marchandise que vous collectionnez, la chance est avec vous, et vous prenez la carte dans votre main.

Carte Fiasko

Si, cependant, vous tirez une carte Fiasko, alors votre chance a disparu. Vous devez montrer aux autres joueurs la carte Fiasko, et vous perdez immédiatement toutes les cartes que vous avez dans votre main. Défaussez toutes les cartes de votre main ainsi que la carte Fiasko. Vous devrez recommencer vos collections à partir de zéro dès votre prochain tour. Comme c'est gênant !

Carte catastrophe

À la différence des cartes de Fiasko, les cartes de catastrophe représentent plusieurs marchandises en train de s'effondrer. Si vous tirez une des deux cartes catastrophe, vous la montrez aux autres joueurs qui doivent tous (sauf vous !) défausser immédiatement leurs mains.

Ils recommenceront à collectionner des cartes dès leur prochain tour. Les cartes jetées et la carte de catastrophe sont défaussées sur la pile de défausse.

Un conseil : Comptez des cartes Fiasko et catastrophe ! Si les huit ont été tirées, vous pouvez tirer de nouvelles cartes sans crainte.

Marquer un produit

Naturellement, le directeur du supermarché veut voir les résultats de votre travail. Aussi, devriez-vous de temps en temps montrer fièrement l'une de vos piles ! Et donc, marquer le score d'un produit. Le score de votre main fonctionne comme ceci.

D'abord vous annoncez le produit que vous voulez marquer, par exemple les boîtes de tomate. Puis vous étalez toutes vos cartes face visible sur la table, en séparant les cartes du produit que vous souhaitez marquer de celles des autres produits de votre main.

La valeur du produit que vous marquez est égale à la somme des nombres sur les cartes de ce produit, multiplié par le nombre TOTAL de cartes dans votre main.

Ainsi,

1. Additionnez les valeurs des cartes montrant le produit que vous souhaitez marquer.
2. Comptez le nombre total de cartes dans votre main.
3. Multipliez ensemble les deux valeurs pour obtenir le score du produit.

Exemple : Tom a un total de 8 cartes dans sa main, dont trois montrent des briques de lait. Il souhaite marquer les briques de lait. Il place sa main entière sur la table, avec les briques de lait à part pour montrer qu'il les marque. Les trois cartes de briques de lait ont des valeurs de 5, 2 et 4. On additionne ces valeurs ($5+2+4=11$) et on multiplie cette somme par le nombre total de cartes dans la main de Tom (soit 8 dans notre exemple). Tom marque ainsi $11 \times 8 = 88$ points pour ses briques de lait.

Le marqueur note ce résultat dans la case appropriée de la feuille de marque. Après que vous ayez marqué un produit, vous défaussez toutes les cartes de votre main sur la pile défausse, mais elles pourront revenir en jeu plus tard. Quand la pioche est terminée, on brouille la pile de défausse pour former une nouvelle pioche au centre de la table.

En marquant votre main, vous ne pouvez marquer des points que pour un seul produit, et uniquement si vous n'avez pas encore marqué de points pour ce produit.

En outre, votre main doit avoir une valeur d'au moins **13 points**, pour pouvoir marquer un produit (dans l'exemple ci-dessus, la main valait 88 points).

Fin du jeu

Dès qu'un joueur a marqué pour chacun des cinq produits, le jeu s'arrête. On procède alors au score final !

Score final

Le joueur qui a terminé marque un bonus de 20 points, en plus des points marqués pour ses produits. Le marqueur enregistre ces points dans la ligne Bonus sous le nom du joueur.

Puis, le marqueur recherche pour chaque produit le score le plus élevé (à l'horizontale). Le joueur avec le meilleur score pour un produit obtient un bonus de 30 points, si deux joueurs sont premiers ex æquo pour un produit, chacun reçoit un bonus de 15 points.

Enfin, le marqueur additionne les points de chaque joueur pour tous les produits. Ce total est écrit dans la case sous-total sous chaque nom de joueur. On additionne enfin ce sous-total avec les éventuels bonus pour obtenir le total de chaque joueur.

Le joueur avec le total le plus élevé gagne la partie.

Deux derniers conseils

- Même si vous marquez relativement peu de points pour un produit, vous pouvez encore gagner, si vous pouvez terminer avant les autres joueurs.
- Le tableau de marque doit rester visible à tous les joueurs, de sorte que chacun puisse voir quels joueurs doivent marquer quels produits.

Résumé des règles

Le gagnant est le joueur avec le plus de points à la fin.

Soit vous tirez la carte supérieure, **soit vous marquez** votre main.

Vous tirez une carte normale ? Tout va bien !

Vous tirez une carte Fiasko ? Défaussez votre main entière.

Vous tirez une catastrophe ? Tous les autres joueurs défaussent leurs mains.

Marque de votre main.

- Toutes les cartes sont placées sur la table.
- Ajoutez les valeurs des cartes du produit
- Comptez le nombre de cartes total de la main
- Multipliez ensemble les deux nombres
- Écrivez le résultat sur la feuille.

Fin du jeu : dès qu'un joueur marque son cinquième produit.

Score final :

+ 20 points pour celui qui termine

+ 30 points pour le plus score dans chaque produit.

FASKO



Initiales du joueur					
Brique de lait					
Bocal de cornichons					
Tomates pelées					
Maïs en grains					
Sardines en boîte					
Sous-total					
Bonus					
TOTAL					

FASKO



Initiales du joueur					
Brique de lait					
Bocal de cornichons					
Tomates pelées					
Maïs en grains					
Sardines en boîte					
Sous-total					
Bonus					
TOTAL					