

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



Knollen voor CITROENEN

VESSIES OU LANTERNES

Un jeu de cartes pour 3 – 6 joueurs de 8 ans et plus

Auteurs : Marcel-André Casasola Merkle et Tobias Biedermann

Illustrations : illuVision

Design : DE Ravensburger

Jeux Ravensburger® n° 27158 0



CONTENU

110 cartes

86 cartes-légumes

9 tomates : 3x 6, 2x 7, 2x 8, 1x 9, 1x 10

11 carottes : 3x 5, 3x 6, 2x 7, 2x 8, 1x 9

13 radis : 3x 4, 3x 5, 3x 6, 2x 7, 2x 8

15 concombres : 4x 3, 3x 4, 3x 5, 3x 6, 2x 7

18 noix : 5x 2, 4x 3, 3x 4, 3x 5, 3x 6

20 pommes de terre : 5x 1, 5x 2, 4x 3, 3x 4, 3x 5

24 cartes-action

6 bombes, 6 choix du légume, 6 changement de sens et

6 doublement suspect

BUT DU JEU

Chaque joueur tente de déposer ses cartes au plus vite et d'obtenir ainsi un minimum de points. Plus simple à dire qu'à faire ... car par tour seul une sorte de légumes ne peut être déposée. Que faire si le légume en question ne se trouve pas parmi vos cartes ? Mentir ! ... et de préférence sans rougir, car un teint rouge-tomate sera pénalisé par des cartes supplémentaires !

PREPARATION

Bien mélanger les cartes-légumes. Chaque joueur reçoit 8 cartes qu'il tient en main sans les montrer aux autres joueurs. Les cartes-légumes restantes se déposent sur table faces cachées et constituent la pile de pioche.

Chaque joueur reçoit également 4 cartes-actions qu'il prend également en main (1 x « bombe », 1 x « choix de légume », 1 x « changement de sens », 1 x « doublement suspect »). Pour une partie à moins de 6 joueurs, les cartes-actions restantes ne sont pas jouées et se rangent dans la boîte.

DEROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence le premier tour en nommant une sorte de légume (p.ex. carottes) et dépose une de ses cartes (celle-ci ne doit pas nécessairement être une carte-carottes !) face cachée sur table. Ensuite le tour passe au joueur se trouvant à sa gauche qui procédera de la même façon et ainsi de suite. Les joueurs doivent choisir une des actions suivantes lorsque c'est à leur tour de jouer :

1. Jouer une carte

Le joueur dépose une de ses cartes face cachée sur table sur les cartes déjà déposées et répète clairement le nom du légume demandé (dans ce cas-ci 'carottes'). Il peut choisir de vraiment jouer une carte 'carottes' ou de mentir et de jouer une autre carte.

2. Doubter

Si le joueur à qui c'est de le tour de jouer a l'impression que le joueur précédent a menti, il peut mettre la carte déposée en doute en criant 'Vessies ou Lanternes' et retourner la carte en question (et que celle-ci).



Deux possibilités :

1. Le joueur précédent a effectivement menti en jouant un autre légume. Dans ce cas, le menteur doit piocher le nombre de cartes correspondant au chiffre repris sur la carte retournée et les prendre en main avec ses autres cartes.

2. Le joueur précédent a dit la vérité en jouant le légume en jeu. Dans ce cas, le sceptique doit piocher le nombre de cartes correspondant au chiffre repris sur la carte retournée et les prendre en main avec ses autres cartes.

Remarque :

Si la pile de pioche est épuisée, les cartes de la pile de dépôt sera mélangée et utilisée comme nouvelle pile de pioche (les cartes actions dont question plus bas y seront ajoutées).

Après chaque mise en doute, une nouvelle partie est entamée. Toutes les cartes jouées rejoignent alors la pile de dépôt. Le joueur malchanceux qui vient de prendre les cartes imposées, peut commencer la nouvelle partie. Il choisit le légume de son choix et dépose une carte.

Les cartes 'action'



Une carte action peut se jouer à la place d'une carte légumes.



« Bombe »

Une « bombe » se **dépose face cachée**. En cas de doute, le sceptique doit prendre toutes les cartes jouées y compris la carte « bombe » dans son jeu. Dans ce cas, il ne doit plus prendre de carte de la pile de pioche.



« Le choix du légume »

Une carte « Le choix du légume » se joue **face visible** et se **dépose sur la pile de dépôt**. Le joueur nomme un nouveau légume (p. ex. concombre). Il a le choix entre, nommer un nouveau légume ou garder le choix du légume déjà en jeu. Dans ce cas, le joueur **ne peut pas déposer** de carte.



« Changement de sens »

Une carte « changement de sens » se joue **face visible** et se **dépose sur la pile de dépôt**. Le sens de jeu s'inverse, au lieu de jouer dans le sens des aiguilles d'une montre, la partie se jouera dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, et ce jusqu'à ce qu'une nouvelle carte « changement de sens » soit jouée. Attention, on ne peut pas mettre de cartes en doute juste après un changement de sens.



« Doublement suspect »

Une carte « doublement suspect » se joue **face visible** et se **dépose sur la pile de dépôt**. Cette carte ne peut se jouer que lorsqu'un joueur doute de la carte jouée par le joueur précédent, et doit se jouer avant que la carte mise en doute ne soit retournée. Le joueur qui se trompe doit prendre le double de cartes correspondant au nombre indiqué sur la carte-légumes mise en doute.

Attention :

Si, en cas de doute, la carte retournée n'est pas une carte-légumes mais bien une carte « bombe », le sceptique doit selon les règles propres à la carte « bombe », ajouter toutes les cartes jouées à son jeu.

FIN DU JEU

Le joueur parvenant à jouer sa dernière carte en premier, gagne la partie, à moins que celle-ci soit mise en doute à juste titre. (*dans ce cas le jeu continue tout simplement*).

Le jeu se termine également lorsque la pile de pioche est épuisée **pour la deuxième fois**. Si la pile devait être épuisée et empêcher le joueur de prendre le nombre de cartes indiquées, celui-ci serait contraint de les prendre de la pile de dépôt, pile qui serait alors mélangée au préalable. Ensuite chaque joueur totalise le nombre de points sur ses cartes non jouées. Les cartes-légumes reprennent les points à compter. Chaque carte-action vaut 10 points. Le joueur ayant totalisé le moins de points, gagne la partie.

Variante:

Les joueurs se mettent d'accord à l'avance sur le nombre de parties à jouer. Après chaque partie, les points sont totalisés et notés. Le joueur ayant le moins de points après le nombre de parties décidés à l'avance, gagne le jeu.

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger B.V.
Neonweg 2A
Postbus 289
NL-3800 AG Amersfoort

www.ravensburger.com

224701

12

Ravensburger