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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

GINGERBREAD HOUSE

Il était une fois, une sorcière qui vivait seule au fin fond de la forêt. Son passe-temps favori était de préparer du bon pain d'épices. En fait, elle aimait tellement le pain d'épices qu'elle avait construit sa maison avec. Malheureusement, elle n'était pas la seule à aimer ça ! Des personnages de contes de fées indélicats ne se gênaient pas pour manger un morceau de mur, de fenêtre ou de porte en passant. Un jour, la sorcière en eut assez. Elle fit attention au type de pain d'épices préféré de ces intrus, et eut une idée pour s'en débarrasser une bonne fois pour toutes.

Un jeu de placement de tuiles pour 2 à 4 sorcières, à partir de 8 ans. Durée de jeu : 30–45 min.

BUT DU JEU

Vous êtes des sorcières de la forêt enchantée. En construisant votre maison de pain d'épices, vous attirez les personnages de contes de fées des environs en quête de bon pain d'épices coloré : cela rapporte des points. Terminer un étage de votre maison rapporte également des points. La sorcière qui construit le mieux sa maison et qui marque le plus de points sera déclarée la plus rusée de toutes !

MATÉRIEL

PLATEAUX DE JEU :

4 plateaux recto et verso
(4 plateaux différents)

C'est ici que vous construisez votre maison. Votre plateau affiche **9 cases de construction** avec un symbole sur chaque case.

Placez les éléments que vous collectez au fur et à mesure de la partie à côté de votre plateau.

Case de construction : *avec symbole*

Trésor : *pour collecter des cartes bonus.*

Portail : *pour attirer 2 personnages.*

Garde-manger : *pour collecter le pain d'épices.*

Atelier : *pour collecter les escaliers.*

les personnages attrapés sont placés sous le plateau.

TUILES DE CONSTRUCTION : pour construire votre maison.

60 tuiles doubles : une tuile double est composée de deux cases de construction avec un symbole sur chaque case et une ligne qui les sépare.

28 tuiles Joker : une tuile Joker est une case de construction avec une étoile.

22 tuiles Escalier : une tuile Escalier est une case de construction avec un trou au milieu (l'escalier).

JETONS :

72 jetons Pain d'épices : le pain d'épice attire les personnages dans votre maison afin que vous puissiez les attraper.

Il y a 18 jetons de chaque type : rouge (cœur), jaune (rond), bleu (carré) et vert (pentagone).

CARTES :

40 cartes Personnage (dos vert avec une cage)

Humeur
joyeux
ou
en colère

Type
humain
ou
non-humain

Pain d'épices
type de jetons nécessaires pour attraper le personnage

Points de victoire

Nom

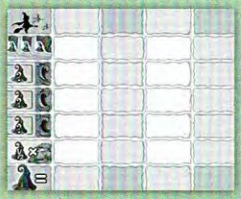
Tom Pouce

20 cartes Bonus (une face avec le texte, une face avec le chapeau)

face texte pour une partie standard

face chapeau pour la partie d'introduction

Pour la partie d'introduction, ne tenez pas compte de l'humeur et du type de personnage. Ils ne sont utilisés que dans les parties standards pour le calcul de certaines cartes bonus.



Bloc de score

Aide de jeu

MISE EN PLACE

Mettez le jeu en place comme suit, selon le type de partie que vous voulez faire (introduction ou standard). **Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer la partie d'introduction.**

Partie d'introduction

Suivant le nombre de joueurs, utilisez les cartes Bonus suivantes et placez-les **face chapeau visible** :

2 sorcières : 1, 2, 3, 4, 5, 6
3 sorcières : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 6, 7, 7
4 sorcières : 12 cartes au hasard

Partie standard

Suivant le nombre de joueurs, utilisez les cartes Bonus suivantes et placez-les **face texte visible** :

2 sorcières : 6 cartes au hasard
3 sorcières : 9 cartes au hasard
4 sorcières : 12 cartes au hasard

1 Prenez les **cartes Bonus** et placez-les au centre de la table afin que tous les joueurs puissent les voir. Rangez les cartes inutilisées dans la boîte.

2 Mélangez les **cartes Personnage** et formez une **pioche** face cachée. Tirez les 4 premières cartes et placez-les face visible à proximité des cartes Bonus. Ces cartes forment la **file des personnages** qui se promènent dans la forêt, prêts à être attrapés.

3 Formez des piles séparées avec les **tuiles Joker**, les **tuiles Escalier** et les **jetons Pain d'épices**. Elles constituent la réserve.

4 Chaque sorcière prend un **plateau de jeu** au hasard et le place devant elle sur le côté de son choix. Rangez le reste des plateaux dans la boîte. Chaque sorcière reçoit aussi une **tuile Escalier**.

5 Chaque sorcière prend au hasard **15 tuiles double** face cachée pour former sa **pioche personnelle**. Rangez les tuiles doubles restantes dans la boîte.

6 Chaque sorcière retourne les **3 premières tuiles doubles** de sa pioche et les place face visible devant elle (côté symboles).

7 Désignez la sorcière qui commence (par exemple, la dernière à avoir été en forêt).

8 En commençant par la dernière sorcière à jouer (placée à droite de la première), puis dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque sorcière choisit une carte Personnage dans la file des personnages et la place devant le portail de sa maison (en haut du plateau). Lorsque toutes les sorcières ont récupéré une carte Personnage, complétez la file à 4 cartes.

Vous devez prendre une carte quoiqu'il arrive, mais si elle ne vous convient pas. Vous pourrez vous en débarrasser plus tard.

1 Partie d'introduction

Partie Standard

COMMENT JOUER

Il est temps de construire votre maison et d'attraper les personnages qui tournent autour ! La partie se divise en 15 tours. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par la première sorcière. À votre tour de jeu, vous devez faire une de ces deux actions :

1 Construire, puis attraper un personnage OU **2 Prendre deux escaliers**

1 Construire, puis attraper un personnage

Cette action se divise en trois parties qui doivent être jouées dans l'ordre.

A. CONSTRUIRE...

Prenez une de vos trois tuile double disponibles (face visible) et placez-la sur votre plateau de jeu. Puis, appliquer les effets des symboles que vous venez de recouvrir avec la tuile.

- **Règles pour poser une tuile double** : Une tuile double peut être posée uniquement sur des cases de construction ou sur des tuiles doubles déjà posées (1).

  Mais : – une tuile double doit toujours être posée à plat ;
  – une tuile double ne peut pas recouvrir exactement une autre tuile double. C'est pour cela qu'il y a une ligne au milieu de chaque tuile double.

- **Les escaliers** : avant de placer une tuile double, vous pouvez placer une ou plusieurs tuiles escaliers de votre atelier sur une seule case de construction, les unes sur les autres. **Mais** : une tuile double ne peut pas reposer sur 2 tuiles escaliers. Elle doit être à la fois sur une tuile escalier et sur une autre tuile (2).

Pourquoi mettre des escaliers ?
Parfois, vous allez vouloir couvrir deux symboles qui ne sont pas au même niveau. Or, il est impossible de jouer une tuile double dessus, sauf si vous élevez le symbole le plus bas au niveau de l'autre en ajoutant un ou plusieurs escaliers dessus *(le symbole reste visible dans le trou)*. De plus, les tuiles Escalier peuvent vous permettre de terminer un étage ou d'augmenter la hauteur de votre maison.

- **Appliquer les effets des symboles** : après avoir placé une tuile double, vous pouvez résoudre les effets des symboles que vous venez de recouvrir. Si vous avez placé un ou plusieurs escaliers, prenez en compte le symbole qui est visible dans le trou de l'escalier. Vous résolvez les symboles dans l'ordre de votre choix, et vous n'êtes pas obligé de les résoudre.

EFFETS DES SYMBOLES

Un symbole s'exerce quand vous le recouvrez d'une tuile. Voici les effets que vous pouvez déclencher.

Pain d'épices : vous faites du bon pain d'épices ! Prenez le jeton Pain d'épices correspondant dans la réserve (s'il en reste) et placez-le dans votre garde-manger. *Attention : vous ne pouvez pas avoir plus de 10 jetons Pain d'épices dans votre garde-manger (voir Limites de la réserve personnelle, page 7).*

Escalier : vous construisez un escalier. Prenez une tuile Escalier de la réserve (s'il en reste) et placez-la dans votre atelier.
Attention : vous ne pouvez pas avoir plus de 4 jetons Escalier dans votre atelier (voir Limites de la réserve personnelle, page 7).

Échange : vous transformez un pain d'épices en un autre type de pain d'épices ! Échangez un jeton Pain d'épices de votre garde-manger contre un jeton Pain d'épices d'un autre type pris dans la réserve.

Cage : l'odeur de pain d'épices attire un personnage au portail de votre maison. Choisissez une des options suivantes :

- Prenez une carte Personnage de la file des personnages.

ou

- Prenez trois cartes Personnage dans la pioche. Choisissez-en une et remettez les deux autres sous la pioche dans l'ordre de votre choix, sans les montrer aux autres joueurs.

Placez la carte choisie en haut de votre plateau. En attirant des personnages à votre portail, vous vous les réservez. Vous seul pourrez ensuite les attraper. Il ne peut y avoir que deux personnages maximum à votre portail (voir *Limites de la réserve personnelle*, page 7). Vous pouvez renvoyer un personnage à tout moment pour faire de la place, dans ce cas remettez la carte sous la pioche.

Joker: c'est la fête ! Appliquez l'effet du symbole de votre choix.

BONUS :

Lorsque vous posez une tuile double sur **deux symboles identiques**, vous pouvez appliquer leur effet **trois fois** au lieu de deux. C'est de la sorcellerie !

Si vous recouvrez **deux jokers**, vous pouvez appliquer **trois fois** l'effet de n'importe quel(s) symbole(s).

Note : le bonus ne fonctionne pas si vous recouvrez un symbole et un joker que vous utilisez comme symbole identique (voir exemple 2).

Exemples :

1. Amandine recouvre deux symboles de pain d'épices bleus. Elle bénéficie donc du bonus et reçoit trois jetons Pain d'épices bleus de la réserve au lieu de deux.

2. Fred recouvre un symbole de pain d'épices jaune et un joker. Il reçoit un jeton jaune, mais ne bénéficie pas du bonus même s'il décide que le joker lui rapporte un second jeton jaune.

3. Laure veut recouvrir deux symboles d'échange, mais l'un des deux est deux niveaux plus bas. Elle place donc deux tuiles Escalier sur le symbole le plus bas pour l'élever au niveau de l'autre symbole, puis place sa tuile double sur l'ensemble. Elle peut alors échanger trois jetons.

4. Sébastien recouvre deux symboles d'escalier, ce qui normalement rapporte trois tuiles Escalier grâce au Bonus. Cependant il dispose déjà de deux tuiles Escalier et ne peut pas en avoir plus de quatre. Il n'en récupère donc que deux (voir Limites de la réserve personnelle, page 7).

5. Amandine recouvre deux jokers. Elle peut donc appliquer les effets de trois symboles de son choix (identiques ou différents). Elle choisit de prendre une tuile Escalier et deux jetons Pain d'épices rouges.

6. Fred recouvre deux symboles de cage, ce qui lui permet d'attirer trois personnages à son portail. Cependant, la limite étant fixée à deux, il doit faire un choix pour n'en garder que deux.

B. PUIS ATTRAPER UN PERSONNAGE...

Il est temps d'empêcher les sans-gêne de sévir. Choisissez une carte Personnage de la file des personnages ou à votre portail, puis payez le coût indiqué sur la carte avec les jetons de votre réserve. Vous venez d'attraper ce personnage.

Exemples :

1. Laure attrape Blanche-Neige qui se trouve dans la file des personnages en payant 2 jetons rouges et 2 jetons verts.

2. Sébastien attrape le Jackalope qu'il avait attiré à son portail en payant 1 jeton de chaque type.

Placez le personnage attrapé sous votre plateau. A la fin du jeu, marquez les points de victoire indiqués sur sa carte (en bas à gauche). Si vous avez assez de jetons en réserve, vous pouvez attraper plusieurs personnages lors du même tour.

Note : ne complétez pas la file des personnages avant la fin de votre tour.

Placer une tuile Joker

Attraper un personnage vous permet d'étendre votre maison !

Lorsque vous attrapez un personnage, vous recevez une tuile Joker de la réserve. Placez-la immédiatement sur votre plateau. Vous pouvez poser une tuile joker sur une autre tuile Joker.

Mais : vous ne pouvez pas placer une tuile Joker sur une tuile escalier.

Après avoir placé la tuile, vous pouvez appliquer l'effet du symbole que vous venez de recouvrir. Si vous gagnez un jeton pain d'épices, vous pouvez l'utiliser immédiatement pour attraper un autre personnage.

Important :

- Vous pouvez uniquement attraper un personnage **après** avoir posé une tuile double (et jamais avant).
- Vous pouvez attraper plusieurs personnages dans le même tour si vous avez les jetons nécessaires.
- **N'oubliez pas de placer une tuile Joker lorsque vous attrapez un personnage.**

C. ... ET PEUT-ÊTRE TERMINER UN ÉTAGE ?

Lorsque vous remplissez complètement un niveau de votre maison (carré de 3x3 tuiles), vous terminez un étage. Les escaliers et les jokers peuvent vous aider à terminer plusieurs étages dans le même tour. À la fin de votre tour, comptez combien de nouveaux étages vous avez terminé pendant votre tour. Pour chaque nouvel étage terminé, vous pouvez prendre une carte Bonus au milieu de la table. Placez la carte choisie face visible dans votre trésor (à gauche de votre plateau).

Les cartes Bonus sont expliquées sur l'aide de jeu. Certaines cartes Bonus ont le même nom. Vous avez le droit d'avoir plusieurs cartes avec le même nom.

Note : aucune sorcière ne peut avoir plus de trois cartes Bonus ! À partir du quatrième étage, si vous avez déjà trois cartes Bonus, vous ne pouvez plus en recevoir. Les cartes Bonus ne peuvent pas être échangées ni défaussées.

LES CARTES BONUS

Dans la **partie d'introduction**, chaque carte rapporte le nombre de points indiqué sur sa face chapeau.

Dans une **partie standard**, l'aide de jeu détaille le nombre de points que rapporte chaque carte.

- Chaque carte Bonus se compte séparément (par exemple si vous avez les deux Cheminées, vous les comptez séparément).
- Certaines cartes sont bloquées à 12 points et ne peuvent pas rapporter plus (elles sont marquées de la mention max. 12 points)

OU

2 **Prendre deux escaliers**

Au lieu de construire, vous pouvez **défausser** une de vos trois tuiles doubles (face visible). En échange, recevez **jusqu'à deux tuiles Escalier** pris dans la réserve.

Si vous ne pouvez pas placer de tuile double sur votre maison, alors vous devez faire cette action. S'il n'y a plus de tuiles Escalier en réserve, vous défaussez une tuile double, puis passez votre tour.

Note : lorsque vous faites cette action, vous ne pouvez pas attraper de personnage.

FIN DU TOUR

À la fin du tour, s'il vous reste des tuiles doubles dans votre pioche, prenez-en une et placez-la devant vous pour avoir de nouveau trois tuiles doubles face visibles.

Complétez la file des personnages à 4 cartes si besoin, en prenant les cartes au sommet de la pioche et en les plaçant face visible dans la ligne.

Réserve générale

La réserve générale est limitée. S'il n'y a plus de jetons Pain d'épices d'un type donné, de tuiles Escalier ou de tuiles Joker, vous ne pouvez plus en récupérer.

S'il n'y a plus de jeton Pain d'épices d'un type donné, vous n'en recevez pas un autre à la place.

S'il n'y a plus de tuiles Joker, cela ne vous empêche pas d'attraper des personnages, mais vous n'aurez pas de récompense.

Limites de la réserve personnelle

Vous ne pouvez **jamais** avoir dans votre réserve personnelle plus de 10 jetons Pain d'épices, 4 tuiles Escalier et 3 cartes Bonus. Vous ne pouvez pas voir plus de 2 personnages devant votre portail.

À tout moment, vous pouvez défausser des jetons Pain d'épices de votre garde-manger ou renvoyer un personnage sous la pioche. Ceci peut vous permettre de faire de la place.

Note : vous ne pouvez pas défausser vos cartes Bonus.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

Même les sorcières ont besoin de repos ! La partie se termine lorsque plus aucune sorcière n'a de tuile double face visible devant elle. Comptez vos scores comme suit à l'aide du bloc fourni :

- Chaque personnage attrapé rapporte le nombre de points indiqué dessus (les personnages restant devant votre portail ne comptent pas).
- Lors d'une **partie d'introduction**, chaque carte Bonus rapporte le nombre de points indiqué sur la carte (côté chapeau).
- Lors d'une **partie standard**, consultez le texte de chaque carte Bonus pour savoir comment marquer les points (ces cartes sont expliquées sur votre aide de jeu).
- Divisez par deux le nombre de jetons Pain d'épices qu'il vous reste, peu importe leur type, et marquez autant de points que le résultat (arrondi à l'inférieur).

la sorcière avec le plus de points l'emporte.
En cas d'égalité, la maison la plus haute l'emporte (même si des étages ne sont pas terminés). S'il y a toujours égalité, les sorcières à égalité se partagent la victoire.

Cas particulier : il peut arriver *(mais c'est extrêmement rare)* que tous les escaliers aient été pris et que plus personne ne puisse placer de tuile double. Dans ce cas la partie s'arrête immédiatement. Passez au décompte des points.

Exemple de décompte pour une partie standard

Alice a attrapé 7 personnages. *Elle marque 4 + 2 + 4 + 10 + 2 + 6 + 8 = 36 points.*

Elle dispose aussi des 3 cartes Bonus suivantes :

Rouleau *: +2 points pour le chasseur, le dragon et le roi grenouille, soit 6 points en tout.*

Balai *: Alice a 3 personnages en colère (Rübezahl, le dragon et le roi grenouille), ce qui lui rapporte 6 points.*

Cheminée *: Alice a une maison de 5 étages, dont 4 terminés. Mais cela ne suffit pas pour cette carte, elle ne lui rapporte donc rien.*

Enfin, avec 7 jetons Pain d'épices en réserve, *elle marque 3 points supplémentaires.*

	Alice
	36
	6
	6
	0
×	3
=	51

Au total, Alice marque 36+6+6+0+3=51 points.

Auteur : Phil Walker-Harding
Illustrations : Andy Elkerton
Développement : Ralph Bienert, Grzegorz Kobiela
Conception graphique : atelier198
Traduction : Antoine Prono
Relecture : Gersende Cheylan

© 2018 Funforge s.a.r.l.,
Tous droits réservés pour l'édition française.
Publié sous licence Lookout GmbH. Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sauf permission spécifique.
Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.

© 2018 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
www.lookout-games.de

FRZ - 22048074