

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



La Soldate

FORCE
2-8

Lorsque deux joueurs ont posé une carte Soldate de même force et que celles-ci sont les plus fortes du pli, celui qui a posé la carte en premier gagne le pli.



La Ninja

FORCE
9

Au cours d'un pli, lorsqu'un joueur pose une carte Ninja, les joueurs suivants sont obligés de se défausser d'une Ninja s'ils en ont une. Celui qui a posé la Ninja en premier gagne le pli (exemple 4).

Toutefois, lorsqu'il y a deux cartes Ninja posées et une Reine de même couleur qu'une des Ninjas, c'est la Reine qui gagne le pli (exemple 5).



QUELQUES EXEMPLES

	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4
1				
2				
3				
4				
5				

Partie à 2 joueurs

- Distribue les cartes comme à trois joueurs. Le troisième tas de cartes, posé face cachée, constitue le joueur Fantôme.
- Au début de la manche, retourne la première carte du tas du joueur Fantôme, et place-la au centre de la table. Le pli se déroule normalement.
- Au tour suivant, le vainqueur du pli précédent pose une nouvelle carte de son choix. Si c'est le joueur Fantôme, retourne la première carte de son tas.
- Lors du décompte des cartes, celles gagnées par le joueur Fantôme sont écartées.
- À chaque nouvelle manche, déplace le tas du joueur Fantôme alternativement à droite et à gauche du joueur le plus jeune.

Jouer en équipe

- Les partenaires jouent en vis-à-vis et la partie se déroule en 4 manches.
- En fin de manche, on additionne les pucerons gagnés par chacun des deux partenaires.

Retrouve la règle du jeu sur notre chaîne YouTube : outan-outan

Auteur : Luc Feugère. Concept : Richard et Chieko Stehr.

Illustrations : Carine Hinder. Édition : Claire Simon.

Graphisme : Sonia Blanchard. Correction : Nathalie Coët.

© 2021, Orang-outan Cie, Vactara Production.

Tous droits réservés pour tous pays.

Dépôt légal : septembre 2021. Printed and made in China.



RÈGLES DU JEU



CONTENU



- 45 cartes Fourmi (Reine, Ninja et Soldate) ;
- 3 cartes Coccinelle ; 10 cartes Objectif ;
- 8 cartes Puceron à découper.

BUT DU JEU

Gagner 15 pucerons.

MISE EN PLACE

Partie à 3 ou 4 joueurs

- Divise les cartes Objectif en deux tas : les cartes Plus et les cartes Moins. Place-les côte à côte, faces cachées. Retourne la première carte de chaque tas.
- Mélange les cartes Fourmi et Coccinelle, et réparties-les équitablement entre tous les joueurs.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en plusieurs manches.
On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur le plus jeune commence.

- Le premier joueur pose une carte de son choix au centre de la table.
- Chacun à leur tour, les joueurs posent une carte plus forte que la carte précédente (sauf pour la Reine et la Coccinelle, voir « Les cartes »). S'ils n'ont pas de carte plus forte, ils se défaussent de la carte de leur choix.
- Le tour s'arrête quand tous les joueurs ont posé une carte. Celui qui a mis la carte la plus forte gagne le pli. Les Reines et les Coccinelles gagnées durant le pli sont placées faces visibles pour tous.
- Celui qui a gagné le pli commence le tour suivant en posant une carte de son choix sur la table, et ainsi de suite jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de cartes.
- Les joueurs font le décompte de leurs cartes gagnées pour savoir qui a remporté les objectifs et attribuent les pucerons (voir page 4). Ensuite, une nouvelle manche peut commencer.

3 OBJECTIFS TACTIQUES

+ Objectif Plus

En fin de manche, celui qui a gagné le plus de cartes de la couleur indiquée sur la carte Plus remporte cet objectif.

- Objectif Moins

En fin de manche, celui qui a gagné le moins de cartes de la couleur indiquée sur la carte Moins remporte cet objectif.

👑 Objectif Reines

En fin de manche, celui qui a gagné le plus de Reines remporte cet objectif.

À SAVOIR :

- Chaque objectif atteint rapporte 3 pucerons.
- Chaque carte Coccinelle fait perdre 1 puceron.
- Un même joueur peut gagner plusieurs objectifs.
- S'il y a égalité sur un objectif entre plusieurs joueurs, chacun gagne 3 pucerons.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête quand un joueur a gagné 15 pucerons.

LES CARTES

La Coccinelle

La carte Coccinelle a un pouvoir neutre et ne permet pas de gagner un pli. Elle peut être jouée à tout moment. Elle fait perdre 1 puceron au vainqueur du pli. Si un pli commence par une Coccinelle, le joueur suivant pose la carte de son choix.

La Reine

La carte Reine majore d'un point la plus forte carte de sa couleur présente dans le pli. La Reine peut être jouée à tout moment.

La Reine gagne le pli...

- lorsque toutes les cartes du pli sont de la même couleur qu'elle (exemple 1, page 7).
- lorsque la plus forte carte de même couleur que la Reine n'a qu'un point de différence (en moins) avec la plus forte carte d'une autre couleur (exemple 2, page 7). Mais lorsque la plus forte carte de même couleur que la Reine est plus faible de plus d'un point que la plus forte carte d'une autre couleur, la Reine perd le pli (exemple 3, page 7).