

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



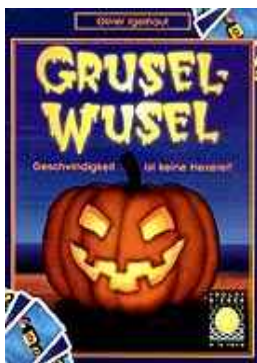
GRUSEL-WUSEL

3 à 6 joueurs

+ 8 ans

20 mn

CONTENU



Matériel :

un jeu de cartes "bonbon"

un jeu de cartes "citrouille"

1 sablier

6 dés

Oliver Igelhaut • 1998 • Goldsieber | traduction "Etienne Grignou" 1.0



But

Avoir le plus de bonbons à la fin partie, après plusieurs tours de jeu.

Installation

Formez un peu à l'écart une pile avec uniquement les cartes "bonbon".

Chaque partie est composée d'autant de tours qu'il y a de joueurs.

Choisissez une personne pour être le premier donneur. A chaque tour, le donneur changera, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le donneur distribue toutes les cartes citrouilles. A noter qu'à 5 joueurs, celui à droite du donneur aura une carte en moins que les autres.

Les joueurs placent leurs cartes, face visible, devant eux.

Déroulement

Lorsque chacun est prêt, on lance les 8 dés au centre de la table. En même temps, un joueur retourne le sablier.

Les joueurs regardent alors le plus rapidement possible quels dés correspondent aux cartes devant eux. Observez particulièrement la tige des citrouilles qui peut pencher à gauche ou à droite.

Note : un joueur est autorisé à prendre un et un seul dé en main pour le comparer avec ses cartes. Avant de pouvoir en prendre un autre, il devra d'abord reposer le premier dé au centre de la table.

Quand un joueur pense avoir trouvé un dé avec une citrouille identique à l'une des ses cartes, il place le dé sur la carte qui lui correspond et pose l'ensemble devant le joueur situé à sa gauche ou à sa droite.

Le joueur qui reçoit une carte et un dé d'un autre joueur doit alors vérifier si les deux affichent la même citrouille.



1. Si elles correspondent, le joueur garde la carte devant lui, avec ses autres cartes, et relance le dé au centre de la table. Il pourra bien-sûr tenter par la suite de se débarrasser de cette carte, au même titre que les autres.

2. Si elles ne correspondent pas, le joueur redonne la carte et le dé au joueur original, plus une de ses propres cartes comme pénalité.

Le tour s'arrête dès que le sablier est vide.

Score

Chaque joueur compare le nombre de cartes citrouille devant lui avec celui en début de tour : s'il a des cartes en moins, il aura des bonbons.

Pour chaque carte en moins par rapport au début du tour, il obtient un bonbon. (Il existe 2 types de cartes "bonbon")

Fin de Jeu

Après que chaque joueur ait été donneur, chacun compte ses bonbons. La victoire revient à celui qui en possède le plus.

Traduction par Etienne Grignou - juillet 2003

Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.

<http://clube.free.fr>

Photo © spielarchiv