

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## HEUCHEL MEUCHEL

### MATERIEL

1 plateau de jeu

1 dé (pour la variante seulement)

36 cartes personnages, 6 pour chaque de valeur 1 à 6 (classés par ordre décroissant) : Prince, Evêque, Dame, Charlatan, Troubadour, Cracheur de feu.

Plus un personnage est élevé dans la société, plus sa case de départ se situe haut sur le plateau dans la moitié inférieure du plateau (même motif que la carte) et plus haut se situe sa case d'arrivée dans la moitié supérieure du plateau (1<sup>er</sup> schéma du livret de règles allemand).

Chaque joueur se voit attribuer une colonne verticale de cases. C'est seulement sur cette colonne qu'il déplace ses personnages. Mais ce qui se passe dans les autres colonnes est important : on peut feindre ses faveurs à d'autres personnages de rang inférieur et les amener sur sa colonne.

Les 6 cartes personnage de chaque classe sociale sont numérotées de 1 à 6. Ces valeurs représentent le rang à l'intérieur de chaque classe. Par exemple, le Troubadour avec une valeur de 6 est plus fort que le Troubadour 4 mais inférieur au charlatan avec la valeur 1.

### BUT DU JEU

Les cartes personnage doivent être déplacées de leurs cases Départ à leurs cases arrivée. C'est une concurrence acharnée entre les différents personnages pour les meilleures positions. A la fin, les valeurs des cartes sur leurs cases d'arrivée déterminent qui a gagné.

### MISE EN PLACE

Désignez le premier joueur, les autres joueurs joueront à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur choisit une colonne dans laquelle il aidera ses personnages à grimper. Maintenant on décide de la composition du groupe de chaque joueur. Les 36 cartes sont mélangées et distribuées face cachée. A son tour, chaque joueur prend 6 cartes et les place face visible dans la moitié inférieure du plateau sur les cases avec le même motif que la carte personnage (cases de départ).

Si on a plus d'une carte pour la même case, on peut décider l'ordre dans lequel on empile les cartes. Les autres joueurs n'ont pas besoin de savoir quelles valeurs sont cachées dans la pile. Une pile placée sur le plateau ne peut plus être modifiée par la suite. Quand tous les joueurs ont placé leurs cartes le jeu commence.

### DEROULEMENT

Il faut déplacer ses personnages vers le haut. A son tour un joueur déplace une carte ou une pile :

- à la prochaine case plus élevée si elle est libre

- ou saute directement par-dessus des cases occupées à la prochaine case libre adjacente. Si la case adjacente à la case d'arrivée est occupée vous pouvez continuer à sauter.

2<sup>ème</sup> schéma du livret de règles :

- Le charlatan dans la première colonne se déplace à la 4<sup>ème</sup> case et doit s'arrêter là.

- Le cracheur de feu dans la 2<sup>ème</sup> colonne saute à la 7<sup>ème</sup> case. Il ne peut pas se déplacer plus loin, mais il aurait pu finir son mouvement sur la 5<sup>ème</sup> case si le joueur l'avait désiré.

Tout le monde aspire à des positions plus élevées. Par conséquent, tous les personnages se déplacent toujours vers le haut (jamais en bas, sur le côté ou en diagonal). Le motif des cases ne sert que pour le départ et l'arrivée, et ne joue aucun rôle dans le reste du jeu.

On peut déplacer une pile entière ou bien une partie (forcément la partie supérieure), le reste de la pile demeure sur place. On ne peut pas changer l'ordre des cartes dans une pile.

A son tour, on doit effectuer un déplacement, il n'est pas possible de passer son tour.

### LES FAVEURS

Il est dans l'intérêt d'un joueur de s'occuper des personnages adverses, pour les convertir en sa faveur afin de gagner du pouvoir et du prestige (et des points de victoire).

Si à la fin de son mouvement, on a des cartes ou des piles de cartes d'un rang inférieur dans une autre colonne mais sur la même rangée, on peut faire preuve de générosité et prendre ces cartes sous son contrôle. On les met sous sa carte ou sa pile.

On ne peut faire cette faveur qu'avec la carte ou la pile que l'on vient de déplacer. On peut prendre un nombre quelconque de cartes d'une pile. On peut prendre une partie d'une pile et laisser le reste des cartes sur place. Naturellement, on peut renoncer à prendre des cartes.

Quand on a pris soin d'autres personnages on peut prendre un autre tour

immédiatement si on le désire. On peut prendre ce tour avec n'importe quelle pile ou carte. Si on rassemble d'autres personnages selon la procédure précédemment décrite et ainsi de suite jusqu'à ce que l'on ne puisse plus trouver de victimes.

Le schéma 3 montre le déroulement d'une faveur. L'évêque (valeur 4) se déplace à la rangée 6 et peut prendre sous sa coupe la Dame dans la colonne 3 et l'évêque (valeur 3) dans la colonne 5. Le prince est d'un rang plus élevé et ne peut être pris.

### FIN D'UNE COLONNE

Le chemin à parcourir pour un personnage est de 7 cases. Aucun personnage ne peut se déplacer sur une case supérieure à sa case d'arrivée. Cependant, un personnage déplacé à l'intérieur d'une pile peut aller plus haut dès lors qu'il est sous la protection d'un personnage de rang supérieur de la pile.

Des cartes ou des piles qui ont atteint leur case d'arrivée de but sont retournées. Elles ne peuvent plus être déplacées. Des cases d'arrivée avec des cartes retournées sont considérées libres pour les personnages de même rang et occupées pour des personnages de classe plus élevée.

Schéma 4 : dans la première colonne, la Dame ne peut pas se déplacer plus haut que sa case arrivée. Dans la deuxième colonne, elle est cachée par un prince. Il peut la prendre jusqu'à sa case d'arrivée aussi longtemps qu'elle est à l'intérieur de la pile.

Si, dans la moitié supérieure du plateau, seule une partie d'une pile est prise par un autre joueur et que le personnage ainsi révélé au sommet de la pile restante se trouve en position plus haute que sa classe ne le permet, cette arrogance est punie immédiatement. Le reste complet de la pile est défaussé. Les cartes sont prises du plateau et placées devant leur propriétaire. Dans le compte final, leurs valeurs sont soustraites des points.

### FIN DE LA PARTIE

Le jeu finit quand il ne reste qu'un joueur dont les personnages peuvent se déplacer tandis que les personnages des autres joueurs ont atteint leurs cases d'arrivée.

Les valeurs de toutes les cartes qui ont atteint leur but, ou se sont déplacées au-delà à l'intérieur d'une pile, comptent comme points de victoire. Les valeurs de toutes les cartes qui n'ont pas atteint leur but ou qui ont été défaussées comptent comme pénalités et sont soustraites des points.

Le joueur avec le plus de points a gagné.

### VARIANTE

À son tour, chaque joueur lance le dé et déplace une carte ou une pile de son choix de ce nombre de cases vers une plus élevée et libre. Les cases occupées comptent mais sont sautées dans le mouvement. Le nombre lancé doit être employé complètement.

Les règles suivantes s'appliquent :

Vous pouvez déplacer une pile, ou seulement une partie, à votre choix.

Des cartes ou des piles ne peuvent être déplacées au-delà de leur case d'arrivée.

Vous pouvez prendre un personnage de rang inférieur dans la même rangée que votre carte/pile.

Cette dernière possibilité vous permet également d'avoir un tour supplémentaire. Ce n'est pas obligatoire, mais si on lance le dé pour un mouvement supplémentaire, on doit le faire. Sinon on subit la punition suivante.

On doit se déplacer à son tour. Si on ne peut pas le faire parce que le dé ne permet pas de mouvement, on perd immédiatement une carte de son choix. Cette carte est prise du plateau et défaussée devant soi. Dans le total final, la valeur de cette carte est soustraite des points. Les cartes ou les piles déjà à leur but sont «intouchables».

Si on prend une carte d'une pile dans la moitié supérieure du plateau de jeu et que l'on révèle une nouvelle carte qui s'est déplacée au-delà de son but, ce personnage est défaussé immédiatement et placé avec les cartes de pénalité. Ce processus est répété jusqu'à ce que l'on révèle un personnage de classe plus élevée ou qui a sa case d'arrivée à cet endroit. Dans ce cas, le personnage a atteint son but et la carte (ou la pile restante) est retournée.

### FIN DU JEU

Chaque joueur joue jusqu'à ce que toutes ses cartes aient atteint leurs buts ou qu'il n'a plus aucune carte. Ceci implique que le dernier joueur peut avoir plusieurs tours successifs tandis que les autres joueurs ont fini. Les points sont marqués comme dans le jeu normal.