

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**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 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h 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 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**





**Un jeu de pose de tuiles pour 2 à 4 joueurs âgés de 8 ans et plus**

Auteur : Dario Zaccariotto / Piatnik Game No. 636349

Traduction française : François Haffner

Le jour de l'épreuve du courage est arrivé. Quatre compagnons canins - Zorro, le bulldog fougueux, Daisy, l'élégante Caniche, Fifi, le rusé fox-terrier et Rex, le limier expérimenté osent entrer dans le quartier mal famé. Normalement, aucun chien qui se respecte ne s'y aventurera jamais, car c'est le territoire de plusieurs gangs de puces qui font très peur aux intrus. Les chiens réussiront-ils à traverser la région en restant indemnes, ou les effrayantes puces les forceront-elles à fuir ?

## But du jeu

Chaque joueur, à la tête d'un gang de puces, tente d'infliger le plus de dégâts aux chiens qui traversent le quartier.

## Contenu

96 puces

12 chiens

1 plan du quartier

1 règle du jeu

# Matériel

## Plan du quartier

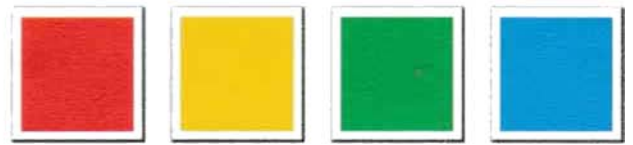
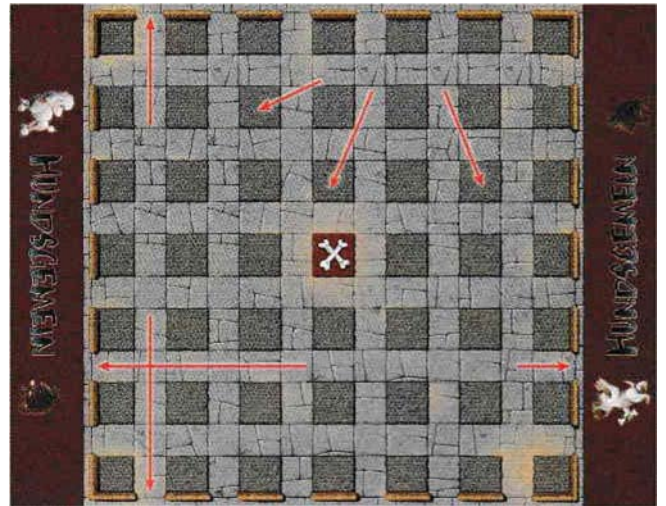
Le quartier est composé de 6 rues horizontales et de six rues verticales, formant 48 pâtés de maison où sévissent les puces.

## Puces

Il existe quatre types de puces avec une forme et une couleur. Le dos de chaque puce montre la couleur du joueur auquel la puce appartient.



Recto : 4 types de puces



Verso : 4 couleurs de joueurs

## Chiens

Chacun des quatre chiens est représenté trois fois. Chaque chien a une valeur différente, de 2 à 4.



# Préparation

Chaque joueur choisit une couleur et prend les tuiles de ce dos suivantes :

- 2 joueurs : toutes les 24 tuiles
- 3 joueurs : 16 tuiles (4 de chaque type)
- 4 joueurs : 12 tuiles (3 de chaque type)

Remettez les tuiles inutilisées dans la boîte.

Chaque joueur mélange ses tuiles face cachée. Puis, il retourne deux de ces tuiles.

Les 12 chiens sont placés de telle sorte qu'il y ait un chien dans chaque rue horizontale et verticale.

Déterminez un premier joueur.



# Déroulement du jeu

Quand c'est le tour d'un joueur, il choisit l'une de ses deux tuiles puces visibles et la place sur un pâtre de maison libre de son choix sur le plan du quartier.

Le placement doit respecter les règles suivantes :

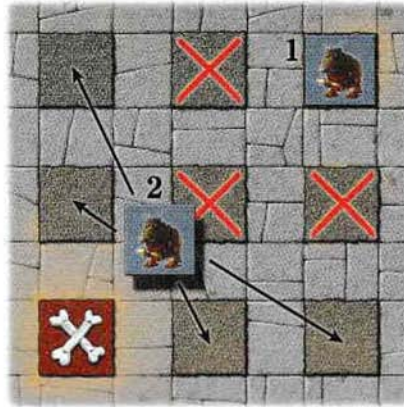
- aucune tuile puce ne peut être placée sur la case marquée des os croisés au centre du plan ;
- une tuile puce ne peut pas être placée à côté (y compris en diagonale) d'une autre tuile puce du même type.

Si un joueur place un jeton en violation de l'une de ces règles, il peut être enlevé par un autre joueur tant que le joueur suivant n'a pas encore joué. Un joueur dont la tuile puce illégalement placée a été retirée ne peut pas la remplacer par une autre tuile puce.

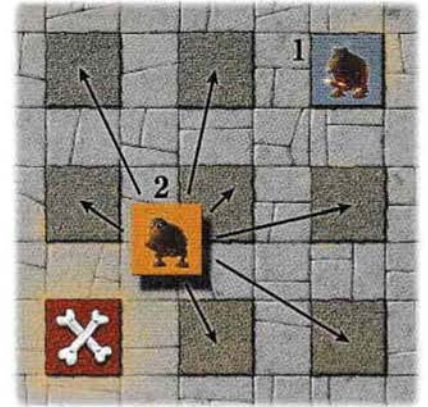
Remarque : si aucun autre joueur ne remarque qu'une tuile puce a été placée de manière incorrecte, cette tuile demeure jusqu'à la fin du jeu et compte lors de la marque finale.



Il n'est pas possible de placer une tuile sur la case centrale.



Une tuile ne peut pas être placée à côté d'une tuile identique.



Exemple : cette tuile peut être placée sur les 7 cases indiquées.

À la fin de son tour, le joueur retourne face visible une nouvelle tuile puce de sa réserve. Puis le tour passe ensuite au joueur suivant en sens horaire.

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas placer une de ses deux tuiles puces visibles, il peut jeter un ou les deux tuiles et les remplacer par une ou deux nouvelles tuiles de sa réserve. Ceci met fin à son tour de jeu et le tour passe au joueur suivant sur la gauche. Notez qu'un joueur ne peut jamais avoir plus de deux tuiles puces face visible à tout moment.

## Fin de la partie

Quand plus aucune tuile ne peut être légalement placée, le jeu est terminé. Toutes les tuiles puces sont maintenant retournées côté dos, révélant les couleurs des joueurs.

### Points

Les 12 rues sont notées séparément, et les 12 tuiles chien distribuées aux joueurs. Les rues horizontales sont marquées en premier, suivies par celles verticales. Les joueurs comptent combien de tuiles de leur couleur se trouvent le long de cette rue (de chaque côté). Celui qui a le plus grand nombre de tuiles dans cette rue récupère la tuile chien de cette rue. En cas d'égalité, la tuile de chien est défaussée.

## Exemples :

### Horizontal, Rangée 1 :

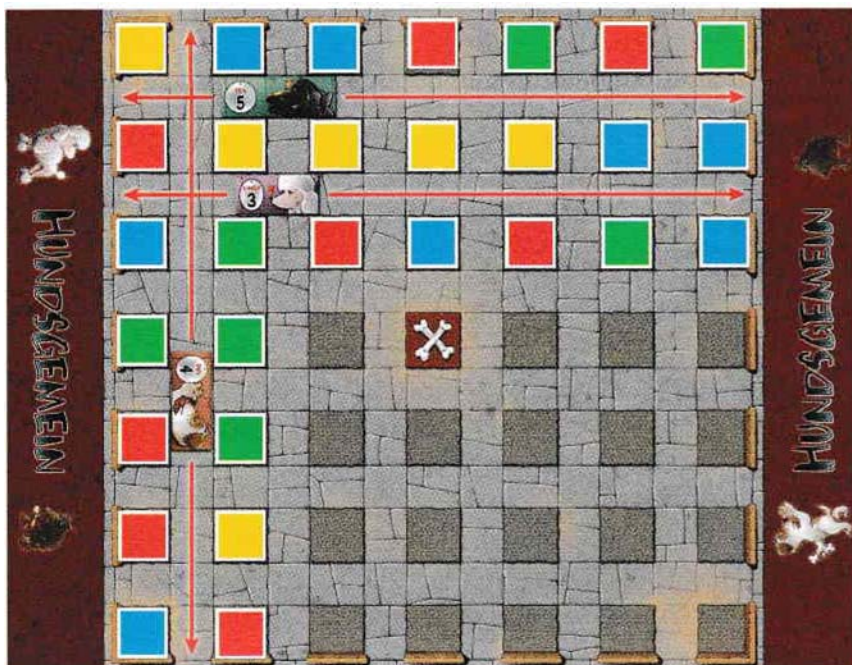
Jaune revendique la tuile Rex de 5 points (Jaune a 5 tuiles le long de la rue contre 4 pour Bleu, 3 pour Rouge et 2 pour Vert).

### Horizontal, rang 2 :

Bleu réclame la tuile Daisy de 3 points (Bleu a 5 tuiles le long de la rue contre 4 pour Jaune, 3 pour Rouge et 2 pour Vert).

### Ligne verticale:

Rouge et Vert sont à égalité avec 4 tuiles chacun. La tuile Fifi de 4 points est défaussée.



## Variante pour le jeu expert

Chaque joueur compte les plus longues séries ininterrompues de tuiles puces qu'ils ont de chaque côté de la rue sont et ajoute ces deux valeurs. Le joueur avec la somme la plus élevée récupère la tuile chien. En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre total de tuiles puce le long de la rue récupère la tuile chien. Si l'égalité persiste, la tuile chien est défaussée.

### Exemples en mode expert :

#### Horizontal, Rangée 1 :

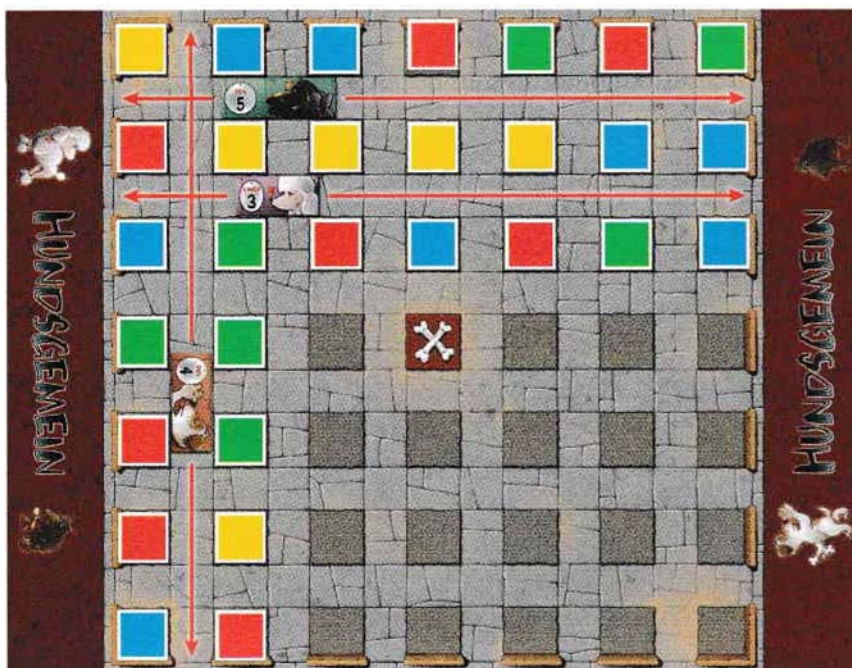
Jaune revendique la tuile Rex de 5 points (Jaune a 4 tuiles à la suite au sud de la rue et 1 tuile au nord :  $4+1=5$  contre  $2+2=4$  pour Bleu,  $1+1=2$  pour Rouge et  $1+0=1$  pour Vert.).

#### Horizontal, rang 2 :

Jaune réclame la tuile Daisy de 3 points (Jaune a 4 tuiles à la suite au nord de la rue et aucune au sud :  $4+0=4$  contre  $2+1=3$  pour Bleu,  $1+1=2$  pour Rouge et  $1+0=1$  pour Vert.).

#### Ligne verticale:

Vert réclame la tuile Daisy de 3 points (Vert a 3 tuiles à la suite à l'est de la rue et 1 à l'ouest :  $3+1=4$  contre  $2+1=3$  pour Rouge,  $1+1=2$  pour Bleu et  $1+1=2$  pour Jaune.).



## Gagnant

Chaque joueur additionne la valeur totale de toutes les tuiles chien collectées. Le joueur avec le total le plus élevé est le gagnant. En cas d'égalité, le joueur qui a récolté le plus grand nombre de tuiles est le gagnant.