

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



Jeu de l'Hermine

Collection

"Ma Douce France"



Le jeu de l'Hermine est directement dérivé de notre jeu du 1000 BORNES. Il a été développé en 1981 par une association : l'Union pour la Mise en Valeur Esthétique du Morbihan (UMIVEM), Bordlann, 56 601 Lanester dont la préoccupation principale est de conserver et surtout de mettre en valeur toutes les beautés et richesses de la Bretagne, pour améliorer la qualité de vie dans cette région.

Ce jeu est un moyen, d'une part de montrer les agressions de toute nature auxquelles est exposée la Bretagne et d'autre part, de suggérer quelques pistes pour lutter contre ces agressions.

Notes :

- Les illustrations sont dues à Albertine Deletaille.*
- La Bretagne historique compte 5 départements : les Côtes d'Armor (22), le Finistère (19), l'Île et Vilaine (35), la Loire Atlantique (44) et le Morbihan (56).*

THEME DU JEU

Imaginez que vous vous promeniez en Bretagne en bateau, à pied, à bicyclette, à cheval ou en voiture.

Vous rencontrez sur votre route une agression au patrimoine " Alerte ! Stop ! " vous obligeant à vous arrêter. Seul un aspect particulièrement harmonieux " Beauté en Route " permet de repartir.

La rencontre d' " Espèce Menacée ! " (faune ou flore) vous oblige à ralentir ; vous ne pouvez reprendre la vitesse normale qu'après en avoir sauvé une. De même, la rencontre de " Monument, Chemin ou Rivière en Danger " vous arrêtera, et, pour repartir, vous devrez avoir sauvé un monument, un chemin ou une rivière.

Contenu

110 cartes qui se répartissent de la manière suivante :

- **46** Etapes (25, 50, 75, 100 et 200) qui représentent les pas parcourus (entourées d'un filet **jaune**)
- **18** Attaques (encadrées d'un filet **rouge**)
- **38** Parades (encadrées d'un filet **bleu**)
- **4** Bottes (sur fond **rose**)
- **3** cartes Jokers (sur fond **vert**) représentant l'hermine et la Bretagne historique
- **1** carte vous permettant de remplacer une carte perdue ou de l'utiliser aussi comme Joker

1 sabot et 1 règle de jeu

BUT DU JEU

Atteindre 5000 points en plusieurs manches. Une manche est terminée lorsque 1000 pas ont été parcourus ou lorsque les cartes contenues dans le sabot sont épuisées.

LES DIFFERENTES CATEGORIES DE CARTES

• LES ETAPES

Les cartes 25, 50, 75, 100 et 200 représentent le nombre de pas parcourus entre deux étapes. Exposées par une équipe, ces cartes permettent d'atteindre 1000 pas en s'additionnant les unes aux autres.

• LES ATTAQUES, PARADES ET BOTTES

Il y a 18 attaques auxquelles correspondent 38 parades et 4 bottes qui interdisent l'attaque correspondante pendant la durée de la manche.

• LES JOKERS











Le jeu peut se jouer sans les cartes jokers. Cependant, si l'on veut un jeu plus rapide ou plus facile, on peut les introduire, au choix des joueurs, pour remplacer n'importe quelle carte, certaines cartes ou une carte égarée par exemple.

voir tableau page 4 et 5

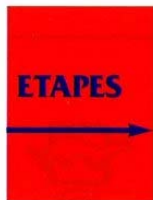
TABLEAU DES DIFFERENTES

18 ATTAQUES	Conséquence	38 PARADES
5 Alerte ! Stop !	Arrêt	14 Beauté en Route
4 Espèce Menacée !	On ne peut déposer d'étape supérieure à 50	6 Espèce Protégée
3 Monument en Danger !	Arrêt	6 Monument Sauvé
3 Chemin en Danger !	Arrêt	6 Chemin Sauvé
3 Rivière en Danger !	Arrêt	6 Rivière Sauvée

CATEGORIES DE CARTES

	Conséquence	4 BOTTES
	Démarrer	Protection des Espèces  
	Fin de la limite à 50	
	Démarrer après avoir posé Beauté en Route	Sauvegarde des Monuments 
		Sauvegarde des Chemins 
		Sauvegarde des Rivières 

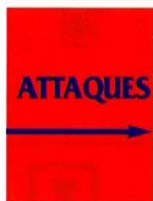
LES DIFFERENTES CARTES DU JEU



10 x



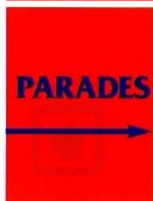
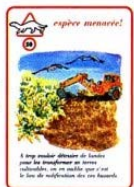
10 x



5 x



4 x



14 x



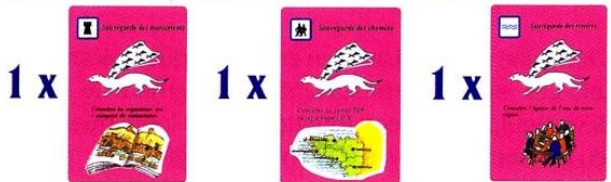
6 x



1 x

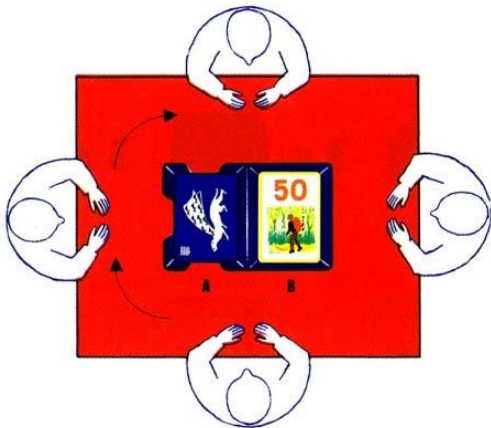


Les chiffres imprimés à gauche des cartes indiquent la quantité de cartes de chaque catégorie contenues dans le jeu de l'Hermine.



PREPARATION DU JEU

Les équipiers se font face. Le plus jeune joueur distribue les cartes et son voisin de gauche joue en premier. Ensuite, ce sera au suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit 6 cartes. Les cartes restantes sont placées, face cachée, dans la partie échancrée du sabot et forment la pioche.



LE JEU

• NOMBRE DE JOUEURS

L'Hermine se joue aussi bien en équipe que chacun pour soi. Les explications suivantes concernent le jeu à deux équipes de deux joueurs. Le jeu individuel et le jeu à 6 sont expliqués à la fin de la règle.

• REGLES GENERALES

Un seul jeu est exposé pour l'équipe, devant l'un ou l'autre des partenaires.

Chacun d'eux, à son tour de jouer, peut y ajouter une carte.

Le premier joueur prend au sabot la carte du dessus et, sans la laisser voir, l'ajoute aux 6 cartes qu'il a déjà en main.

Il se trouve donc momentanément en possession de 7 cartes.

Le premier joueur a 4 possibilités :

- S'il a une " Beauté en Route ", il peut la poser en face de lui et il commence ainsi sa pile de " bataille ".
- S'il a une botte, il peut la déposer sur la table. Le fait d'exposer une botte lui donne le droit de rejouer. Il tire donc une autre carte au sabot et joue à nouveau.
- S'il a une " Espèce Menacée ", il peut la placer dans le jeu de l'équipe adverse, bien que celle-ci n'ait pas encore joué, et il commence ainsi la pile de " vitesse " adverse.
- S'il n'a aucune de ces cartes, il doit se défausser en jetant l'une de ses cartes face visible, dans la partie vide du sabot.

Puis, c'est au joueur suivant de prendre une carte au sabot.

Supposons que ce soit vous. Aux différentes façons de jouer indiquées ci-dessus, s'ajoute pour vous deux autres possibilités :

- Si le premier joueur a exposé une "Beauté en Route", vous pouvez l'attaquer sur la pile de vitesse par une "Espèce Menacée", ou sur sa pile de " bataille " par n'importe quelle autre carte d'attaque.
- Si le premier joueur vous a attaqué d'une " Espèce Menacée ", vous pouvez recouvrir dans la pile " vitesse " cette carte d'une " Espèce Protégée ", qui l'annulera.

C'est alors le tour du troisième joueur, partenaire du premier. Il a les mêmes possibilités que le premier et le second joueur. Toutefois, si son partenaire a exposé une " Beauté en Route " ou la botte " Protection des Espèces ", il peut avancer en exposant une " Etape ".

Le quatrième joueur joue dans les mêmes conditions et l'on continue, chacun jouant à son tour jusqu'à ce qu'une équipe ait parcouru exactement 1000 pas, ou jusqu'à épuisement du sabot (partie échancrée) et des cartes que chacun tenait en main. La manche est alors terminée et l'on compte les points.

Toutes les cartes devront être à nouveau battues pour la manche suivante.

REMARQUE : après avoir joué, chaque joueur doit se retrouver avec 6 cartes en main.

• LES ATTAQUES ET PARADES

Les attaques sont à placer dans le jeu exposé de vos adversaires.

Les parades se jouent dans le jeu exposé de votre équipe.

Pour chaque attaque, il existe une parade correspondante.

Comment contrecarrer les attaques qui empêchent de déposer des cartes " Etape " ?

◆ Sur une attaque " Alerte ! Stop ! ", il suffit de poser une " Beauté en Route " pour redémarrer.

◆ Sur les trois autres attaques " Monument en Danger ", " Chemin en danger ", " Rivière en Danger ", il faut, en plus de la parade correspondante, ajouter à un tour suivant, une " Beauté en Route " pour redémarrer.

Comment contrecarrer l'attaque qui empêche de déposer des cartes " Etape " supérieures à 50 ?

◆ Sur l'attaque " Espèce Menacée ", il suffit de poser une "Espèce Protégée " pour lever la limite de vitesse. Puisque le jeu n'était pas arrêté, il ne faut pas de " Beauté en Route " pour redémarrer.

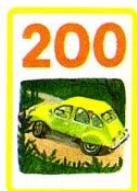
"COMMENT DISPOSER LES



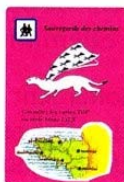
PILE DE VITESSE



PILE DE BATAILLE



BOTTES



sans coup-fourré



avec coup-fourré

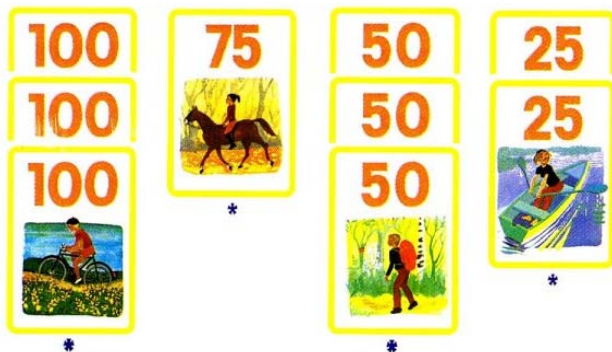
◆ LES BOTTES

Vous avez deux possibilités d'exposer une botte dans votre jeu :

- à votre tour normal de jouer, même si c'est la première carte que vous jouez.
- au moment précis où un adversaire vous attaque et pourvu que votre botte corresponde à l'attaque, même si ce n'est pas votre tour de jouer.

C'est le COUP-FOURRE décrit plus loin.

CARTES DE JEU DEVANT SOI "



* CARTES ÉTAPES

Dès que vous exposez une botte, les adversaires n'ont plus le droit de vous placer l'attaque correspondante jusqu'à la fin de la manche. De plus, exposer une botte vous autorise à rejouer immédiatement.

La Botte " **Protection des Espèces** " joue un double rôle. **C'est la seule botte qui empêche vos adversaires de poser la carte " Alerte ! Stop ! "** pour le restant de la manche en plus de contrer la carte " Espèce menacée ". Ainsi, lorsqu'elle est exposée dans le jeu de votre équipe, vos adversaires ne peuvent plus placer d' " Alerte ! Stop ! " sur votre pile de bataille ni une carte " Espèce menacée " sur votre pile " vitesse ".

Si au moment où vous exposez une botte il y a déjà une carte " Alerte ! Stop ! " sur votre pile de bataille ou une carte " Espèce menacée " sur votre pile de vitesse, vous reprenez cette ou ces cartes attaques et les rejetez, car ces attaques se trouvent annulées par la botte " Protection des Espèces " que vous venez d'exposer.

Cette botte vous dispense de " Beauté en Route ". Vous pourrez donc aligner des étapes tant que vous ne serez pas victime d'une autre attaque telle que " Monument en Danger ", " Chemin en Danger " ou " Rivière en Danger ".

Par ailleurs, ces trois dernières attaques sont parées chacune par une botte correspondante (voir tableau récapitulatif en début de règle). Ces bottes empêchent vos adversaires de déposer l'attaque correspondante dans votre jeu mais ne les empêchent pas de déposer une carte " Alerte ! Stop ! ".

• LE COUP-FOURRE

Il consiste à exposer une botte dès qu'un adversaire place dans votre jeu l'attaque correspondante, même si ce n'est pas votre tour.

Exemple : un adversaire place un " Monument en Danger " dans le jeu exposé de votre équipe et vous avez justement dans votre main la botte " Sauvegarde des Monuments ". Vous l'abattez IMMEDIATEMENT en annonçant : " COUP-FOURRE " !

Le COUP-FOURRE vous donne 4 avantages :

1. Rejeter, côté des défausses, l'attaque que vous venez d'annuler.

2. Prendre au sabot une carte complétant votre main (car vous venez d'exposer subitement une botte, sans avoir pris de carte au sabot).

3. Rejouer immédiatement, c'est-à-dire prendre encore une carte au sabot et jouer comme si c'était votre tour.

Si des joueurs se trouvent placés entre celui qui vous a attaqué et vous-même, ils perdent leur tour.

4. Porter à votre actif une prime de 300 points (en plus des 100 points de la botte).

En annulant l'attaque, le coup-fourré rétablit la situation telle qu'elle était avant l'attaque. De plus, la botte exposée vous immunise contre l' (ou les) attaque(s) correspondante(s).

Lorsque vous faites un coup-fourré, c'est le joueur placé à votre gauche qui joue après vous et ainsi de suite.

Pour se rappeler qu'il y a eu un coup-fourré au moment de compter les points, placez la botte qui a été jouée, **perpendiculairement** aux autres cartes.

CONSEILS :

Rappelez-vous que vous pouvez exposer une botte soit à votre tour de jouer, à titre préventif, en perdant le bénéfice des 300 points, soit en coup-fourré lors d'une attaque.

Dans l'un et l'autre cas, n'oubliez pas de rejouer.

Il est en général préférable de conserver vos bottes en

vue de coup-fourré plutôt que de les exposer simplement pour vous immuniser. Toutefois, lorsque le départ est difficile faute de " Beauté en Route ", vous pouvez exposer une ou plusieurs bottes si vous en possédez. La botte exposée étant immédiatement remplacée dans votre main par une carte prise au sabot, vous augmentez ainsi vos chances d'obtenir bientôt la carte " Beauté en Route " désirée.

Un joueur peut en effet exposer coup sur coup plusieurs bottes ce qui lui permet de prendre autant de cartes au sabot et de rejouer autant de fois sans attendre que revienne son tour normal.

Si vous avez intérêt à conserver les bottes " Sauvegarde " (Monument, Chemin et Rivière) en vue du coup-fourré, il est en revanche extrêmement important d'exposer dès que possible la botte " Protection des Espèces " : cette botte vous met à l'abri de 9 attaques et vous permet de reprendre la route sans avoir à exposer une carte " Beauté en route " après une attaque.

• LES CARTES ETAPES

Rappelez-vous qu'au début de chaque manche, la meilleure stratégie est d'augmenter votre nombre de pas, en accumulant aussi vite que possible les étapes. Pour que votre équipe puisse exposer des étapes, il faut :

- soit une " Beauté en route " sur la pile de bataille
- soit la botte " Protection des Espèces " (à condition de n'avoir aucune attaque " Monument ou Chemin ou Rivière en Danger ") sur la pile de " bataille ".

Mais quelles étapes peut-on exposer ?

N'importe lesquelles, toutefois :

1. Votre jeu ne doit jamais comporter plus de deux étapes 200.

2. Si un adversaire a valablement placé une limite espèce menacée sur votre pile de vitesse, et si vous n'avez pas encore pu annuler cette attaque, vous ne pouvez plus exposer que des étapes 25 et 50.

3. Vous ne pouvez jamais exposer une étape qui vous ferait dépasser les 1000 pas.

Ainsi, lorsque vous atteignez 950, les étapes 75, 100 et 200 deviennent inutiles et peuvent être défaussées.

• LES CARTES JOKERS

Le jeu peut se jouer sans les cartes jokers. Cependant, si l'on veut un jeu plus rapide ou plus facile, on peut les introduire, au choix des joueurs, pour remplacer n'importe quelle carte, certaines cartes ou une carte égarée par exemple.

• FIN DE MANCHE

Une manche se termine lorsqu'une équipe totalise 1000 pas exposés.

Si personne n'a atteint ce nombre exact, la manche se terminera lorsque les cartes à prendre au sabot sont épuisées et que chacun a joué toutes celles qui lui

restaient en main. **Pendant cette ultime période, le fait d'exposer une botte n'autorise plus à rejouer immédiatement mais le coup-fourré est encore permis.**

Atteindre le total de 1000 pas après épuisement du sabot, c'est réussir **le coup du couronnement**. L'équipe qui gagne la manche de cette façon reçoit une prime de 300 points.

La partie se joue généralement en 5000 points. On peut convenir d'un autre total ou encore décider de faire un certain nombre de manches, à l'issue desquelles l'équipe ayant le plus de points serait déclarée vainqueur.

Les points doivent être inscrits après chaque manche.

Variante : on peut convenir d'une prime de 500 points pour une manche gagnée sans aucune étape de 100 ni de 200.

REGLES POUR 2 OU 3 JOUEURS (JEU INDIVIDUEL)

A 2 ou 3, chacun joue pour son propre compte et expose son jeu devant soi. Les seules différences entre le jeu individuel et le jeu en équipes sont les suivantes :

1. Avant de battre les cartes, on retire du jeu une attaque de chaque sorte (voir tableau)
2. La manche se joue en 700 pas.
3. Possibilité de marquer 200 points supplémentaires pour "**l'Allonge**" décrite plus loin.

REGLES POUR 6 JOUEURS

A 6 joueurs, on forme 3 équipes de 2 qui se placent comme suit :

Equipe A Equipe B Equipe C



Une manche se joue en 700 pas. L'allonge est possible. On marque comme au jeu individuel.

• L'ALLONGE

L'allonge ne peut se faire qu'au jeu en individuel à 2 ou 3, ou en 3 équipes de 2.

En voici les règles :

Le joueur qui totalise 700 pas peut exiger de continuer jusqu'à 1000. Il doit pour cela déclarer " ALLONGE ! " au moment où il atteint exactement 700 pas. On continue alors à jouer jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne 1000 pas ou que personne n'ait plus de cartes en main.

Le joueur demande l'allonge pour toucher une prime de 200 points en plus des points que l'on marque pour avoir normalement la manche.

Une fois l'allonge demandée, tout se passe comme si l'on avait décidé, depuis le début, de faire la manche de 1000 pas. Le joueur renonce à la prime qu'il aurait eue à 700 pas.

Le premier qui atteint 1000 pas marque les 400 points de manche, même si ce n'est pas lui qui a demandé l'allonge.

Si la manche n'est pas gagnée par le demandeur d'allonge ou si elle se termine par épuisement des cartes, celui-ci se trouve privé des 400 points de manche qu'il aurait eu à 700 pas.

Seul le joueur qui a demandé et réussi l'allonge marque la prime de 200 points. S'il échoue, c'est son ou ses adversaires qui marqueront chacun 200 points.

CONSEILS

Les conseils suivants pourront vous être utiles :

1. Laissez la règle de jeu ouverte à la page des différentes cartes du jeu.
2. Au début du jeu, il est généralement préférable d'exposer une " Beauté en Route " sur votre pile de " bataille " plutôt que d'attaquer votre adversaire.
3. Dans le jeu par équipes, le partenaire qui a la botte " Protection des Espèces " peut avoir intérêt à la jouer dès que possible afin de permettre à son partenaire (et à lui-même à son prochain tour de jeu) de poser des étapes.

Ils pourront également tous deux se débarrasser des parades inutiles. Par contre, la botte " Protection des Espèces " correspondant à 9 attaques, c'est celle qui permet le plus facilement de réaliser le coup-fourré. Avantages et inconvénient à bien évaluer en fonction de la partie !

4. De préférence, conserver les cartes bottes pour être jouées en coup-fourré plutôt que de les exposer à titre préventif. Toutefois, ne les gardez pas trop longtemps : elles ne vous donneront aucun point si vous les avez encore en main à la fin de la manche.

5. Ne conservez pas de cartes inutiles.

Exemple:

- une étape 200 est inutile si vous en avez déjà exposé deux.

- une attaque vous est inutile contre un adversaire qui a exposé la botte correspondante.

6. Essayez de vous rappeler les cartes jouées : il est inutile de conserver une parade si toutes les attaques correspondantes ont été exposées.

7. N'oubliez pas de rejouer chaque fois que vous avez exposé une botte en coup-fourré ou à titre préventif.

8. Vous pouvez mettre à un adversaire une " Espèce Menacée " même s'il est stoppé par une attaque. Vous pouvez également exposer une attaque à un adversaire alors qu'il est en " Espèce Menacée ".

QUELQUES ADRESSES UTILES

UMIVEM - (Union pour la Mise en Valeur Esthétique du Morbihan – Patrimoine et Paysage) Bordlann BP 125, 56 600 Lanester
Tel : 02 97 76 16 22 / Fax : 02 97 76 16 22 .
Site Internet : www.chez.com/univem (vous pouvez consulter la liste des associations adhérentes).

ABRI – (Association Bretonne des Relais et Itinéraires)
4 rue Ronsard 35 000 RENNES Tel : 02 99 26 13 50
Fax : 02 99 26 13 54 /e-mail: infos@abri.asso.fr
ou à Saint Brieuc Tel : 02 96 33 51 23 - e-mail : matteo.lepape@fnac.net

Association Tiez Breiz - Maisons et Paysages de Bretagne
10 rue Général Nicolet, 35 200 RENNES
Tel : 02 99 53 53 03 / Site Internet : www.tiez-breiz.org

Eaux et Rivières de Bretagne (Ancienne APPSB)
9 rue Pierre Philippe 56 100 LORIENT
Tel 02 97 87 92 45/Fax: 02 97 37 29 28.

FAPEN - (Fédération d'Associations de Protection de l'Environnement et de la Nature) 23 rue des Promenades 22 000 Saint Brieuc
Tel : 02 96 62 06 40. La FAPEN s'occupe des Côtes d'Armor.

SEPNB Société pour l'Etude et la Protection de la Nature en Bretagne,
186 rue Anatole France BP 32, 29 276 BREST. Tel 02 98 49 07 18 (Fac de Sciences) - Fax : 02 98 49 95 80 - e-mail :
sepnb.brest@wanadoo.fr

Pour connaître les adresses de votre région, renseignez-vous auprès de votre DRAE (Direction Régionale de l'Architecture et de l'Environnement) à la Préfecture de Région.

*Nous vous remercions d'avoir choisi un jeu DUJARDIN
et vous souhaitons de joyeuses parties.
L'équipe Dujardin.*

DUJARDIN INTERNATIONAL
92210 SAINT-CLOUD
N° SIRET 320 486 780 00010



© 2004

LA MARQUE

Pour chaque carte "Étape" exposée
(chiffres des cartes).....X

Chaque botte exposée 100

Les quatre bottes exposées par une seule main
(ou équipe), au lieu de 4 x 100 700

Chaque coup-fourré (en plus des points de
botte) 300

Points de manche pour le joueur qui totalise
700 pas, ou pour l'équipe qui en totalise
1000 400

Manche gagnée après épuisement du sabot
(coup du "Couronnement")..... 300

Manche gagnée sans aucune "Étape 200" 300

Allonge..... 200

Capot. Si un joueur ou une équipe n'a pu
exposer aucune étape, à chaque adversaire
ou à l'équipe adverse 500

*Allonge manquée, bottes et coups-fourrés
sont les seuls points que les capots puissent marquer.*

La partie se joue en 5000.

JOUEURS					
<i>Report</i>					
Pas					
Bottes					
Coups-Fourrés					
Manche					
Couronnement					
Pas de 200					
Allonge					
Capot					
TOTAL					
Pas					
Bottes					
Coups-Fourrés					
Manche					
Couronnement					
Pas de 200					
Allonge					
Capot					
<i>A reporter</i>					