

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)



### IMPORTANT :

Le joueur qui vient de faire la nouvelle accusation n'a pas le droit de poser de carte animal sur sa déclaration.

La partie continue jusqu'à ce qu'un coupable soit trouvé (voir « Fin d'une manche »)

Si un joueur pose son dernier animal et qu'il a réussi à accuser un autre joueur sans faute, la manche continue sans lui; tous ses animaux sont innocents.

Quel bon maître !

### Note :

Quand vous tentez d'innocenter votre animal, vous pouvez accuser ce même animal chez les autres joueurs.

Par exemple :



« Ce n'est pas mon chat qui a fait caca, mais c'est le chat d'un autre »

### FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine lorsqu'un coupable est trouvé. Un joueur est coupable lorsqu'il a accusé à tort l'animal d'un autre joueur, condamnant alors son propre animal. Il y a 2 possibilités :

#### 1<sup>er</sup> scénario :

Si le joueur accuse un autre animal, mais que personne n'a cet animal en main (ce qui signifie que les autres joueurs ont prouvé l'innocence de leur animal), alors le joueur devient le coupable et il reçoit un jeton crotte.

#### 2<sup>nd</sup> scénario

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur avec un ou plusieurs animaux en main (ce qui signifie que les autres joueurs ont innocenté tous leurs animaux), ce joueur devient le coupable et il reçoit un jeton crotte.

### FIN DU JEU

La partie prend fin lorsqu'un joueur a reçu 3 jetons crotte.

Quel mauvais maître !

Le joueur qui a reçu le moins de jetons crotte gagne la partie.

En cas d'égalité, les joueurs concernés partagent la victoire.

### LES BÊTES

Pour mettre un peu d'ambiance dans votre recherche de coupable, voici quelques idées de bêtises que vos chers compagnons auraient pu faire à la place de la crotte. Choisissez-en une ou imaginez-en une avant de commencer la partie :

Qui a fouillé dans la poubelle ?  
Qui a englouti le rôti ?



© 2018 Blue Orange. Kikafé? et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



## RÈGLES



### INTRODUCTION

« Ce n'est pas mon perroquet qui a fait caca au milieu du salon mais je pense que c'est le lapin ! »

A vous, propriétaire de l'adorable petit lapin de très vite innocenter et d'accuser un autre animal de compagnie.

Votre mémoire et votre réactivité seront vos seules alliées car si vous accusez un animal déjà innocenté, vous serez de corvée de nettoyage !

### MATÉRIEL DE JEU

- 36 cartes (6 animaux différents en 6 couleurs)
- 13 jetons crotte



### BUT DU JEU

Une belle crotte a été retrouvée au milieu du salon. Elle a été faite par un de vos animaux de compagnie ou celui d'un autre joueur.

Mais qui a fait ça ?

Tentez d'innocenter vos 6 animaux en vous débarrassant de toutes vos cartes ! Trouvez la bonne carte dans votre main au fur et à mesure des accusations, posez-la en premier et accusez vite un autre animal. Pour éviter l'erreur fatale qui vous vaudra un jeton crotte, soyez rapide et attentif et rappelez-vous quels animaux ont déjà été innocentés.

À la fin du jeu, le joueur qui a le moins de jetons crotte gagne la partie.



### PRÉPARATION

Prenez chacun les 6 animaux d'une même couleur et gardez-les bien en main, en éventail.

Les cartes non-utilisées sont remises dans la boîte de jeu.

Sortez les jetons crotte et mettez-les sur un coin de table. Ils serviront à compter vos malus durant la partie.

Vous êtes déjà prêt à chercher un coupable, alors qui a fait caca dans le salon ?



### TOUR DE JEU

Le joueur le plus jeune commence en posant au centre de la table un de ses animaux au choix en disant, par exemple :

« Ce n'est pas ma tortue qui a fait caca, mais je pense que c'est un hamster ! ».

Soyez le premier à poser votre carte hamster sur la carte tortue et clamez votre innocence !

Puis dépêchez-vous d'accuser un autre animal, par exemple :

« Non non, ce n'est pas mon hamster qui a fait caca, mais je crois que c'est un poisson ! ».

Pour chaque nouvel animal accusé, soyez le plus rapide à défausser votre carte animal correspondante en faisant toujours votre déclaration

« Ce n'est pas mon ... mais je pense que c'est ... ».

