

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



KRAUT & RUBEN

BUT DU JEU

Le gagnant est celui qui a le plus de points dans son jardin conformément à sa carte Contrat.

MATERIEL

90 cartes :
16 tomates, asperges, carottes et salades
7 trèfles, pissenlits, escargots
5 taupes
12 cartes contrat
6 jardins
1 coupe pour le jardinier le plus rapide (cf. variante)

PREPARATION

Les jardins sont placés au centre de la table. On utilise toujours un jardin de plus que le nombre de joueurs. Chaque joueur reçoit une carte taupe qu'il place visible devant lui. Les autres cartes sont mélangées et posées face cachée autour des jardins. Chaque joueur reçoit une carte contrat parmi les 12 possibles. Il la garde secrètement. Les autres contrats sont remis dans la boîte. Ces contrats servent à compter les points à la fin d'une partie.

CARTE CONTRAT

La 1^{ère} rangée de la carte désigne le légume principal pour le décompte, mais ce légume ne rapporte lui-même aucun point. Le nombre de fois où ce légume est présent dans le jardin détermine en fait combien de points les 2 légumes des rangées suivantes vont rapporter. On obtient le maximum de points lorsque l'on a 2 légumes principaux dans son jardin. Plus on s'éloigne de ce nombre, moins on marque de points. Sur chaque contrat, il y a un légume négatif, qui rapporte -2 points par exemplaire. Pour tous les joueurs, chaque trèfle donne 1 point, le pissenlit et la taupe 0, chaque escargot -1 point.

DEROULEMENT

Le joueur le plus jeune commence puis le jeu se poursuit dans le sens horaire. A son tour, le joueur prend une des cartes légumes face cachée et la pose aussitôt sur une case du jardin de son choix. Une fois pendant la partie, chaque joueur peut choisir un jardin et le poser devant lui. Seul ce joueur aura des points pour ce jardin à la fin de la partie. Mais les autres joueurs peuvent continuer à poser des cartes dans ce jardin. Si le joueur n'a pas encore pris de jardin, il peut en prendre un à la fin de son tour. Attention à ne pas le faire trop tôt. Puis c'est au joueur suivant et ainsi de suite.

LA TAUPE

Une fois dans la partie, au lieu de prendre une carte légume on peut jouer sa carte taupe. On la pose sur le légume de son choix (qui est donc recouvert) dans un des jardins. Il ne peut y avoir que 2 taupes maximum dans un jardin. La taupe permet d'éliminer des légumes dans des jardins adverses ou à diminuer un légume dans son jardin.

L'ESCARGOT

Avec cette carte, on doit aussitôt recouvrir une carte légume déjà posée comme pour la taupe. Si on retourne une carte escargot et qu'il n'y a aucun légume dans un jardin, on pose l'escargot sur une case vide. Il ne peut y avoir que

2 escargots maximum dans un jardin. S'il est impossible de poser un escargot, on le remet dans la boîte.

PRENDRE UN JARDIN EN SA POSSESSION

On ne peut le faire qu'une seule fois par partie. Après avoir posé une carte (légume, taupe, escargot), on peut prendre un jardin qui n'appartient à aucun joueur avec toutes ses cartes et le placer devant soi. Ce jardin rapportera des points à son propriétaire et les autres joueurs peuvent continuer à poser des cartes dans ce jardin. Chaque joueur ne peut posséder qu'un seul jardin. Le jardin supplémentaire ne rapportera de points à personne. Lorsqu'il ne reste qu'une seule case vide dans un jardin, seul le possesseur de ce jardin peut y poser des légumes, les autres joueurs peuvent y poser un escargot ou une taupe. Quand un jardin est entièrement rempli, son propriétaire a terminé. Il ne peut plus poser de cartes dans un jardin, il ne peut pas poser sa taupe. Les autres joueurs ne peuvent plus poser de taupe ou d'escargot dans ce jardin.

FIN DU JEU

Quand tous les joueurs ont rempli leurs jardins, le jeu est terminé. Chaque joueur compte ses points avec sa carte contrat. Le joueur avec le plus de points est le meilleur jardinier et a gagné. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a pris le 1^{er} un jardin qui l'emporte.

Ex (dessin page 2) : le joueur a 3 tomates comme légume principal, on utilise donc la 4^{ème} colonne pour les points. Il a 2 carottes soit $2 \times 2 = 4$, 2 salades soit $2 \times 3 = 6$, 1 asperge soit -2 points, 1 trèfle soit 1 point, 1 escargot soit -1 point, 1 pissenlit et une taupe 0 point. Il a donc 8 points.

VARIANTE

On joue 3 parties l'une après l'autre, les points sont notés. Le joueur avec le plus de points après 3 parties a gagné. Le joueur qui le 1^{er} prend un jardin reçoit la coupe qui lui donne 3 points à la fin de la partie.

JEU A DEUX

On utilise 5 jardins. Chaque joueur doit prendre 2 jardins mais pas dans lors du même tour. Un joueur n'a qu'une carte contrat qui vaut pour les 2 jardins. Toutes les autres règles restent identiques.