

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)



# Den Letzten Beißen Die Hunde

## (Le dernier se fait mordre)

Un jeu de chance et de tactique par **Hajo Bücken** et **Dirk Hanneforth** - © 1994 Klee  
Pour 3 à 6 joueurs âgés de 8 à 88 ans - Durée approximative : 30 minutes

*Le monde est ainsi fait : les chiens mordent le dernier ! Et ici, il ne s'agit pas du facteur ou d'un joggeur ! Non, il s'agit de toi ou moi ! On essaye bien de lui jeter des os, mais rien n'y fait. Maintenant, il s'agit de ne pas être le dernier. Dans ce jeu, le chien mord toujours le dernier...*

### Contenu

- 1 plateau
- 2 chiens (le blanc qui court et le foncé qui sert de marque de premier joueur)
- 6 personnages (de 6 couleurs)
- 8 support en plastique
- 6 écuelles
- 30 os
- 2 x 2 dés spéciaux
- 1 règle du jeu

### Préparation

- ◆ Avant la première partie, les pièces en carton sont prudemment séparées de leur support.
- ◆ Placer les 6 personnages et les 2 chiens sur un support en plastique.
- ◆ Le **chien blanc** est placé sur le circuit sur une case au hasard, orienté pour courir dans le sens horaire.
- ◆ Chaque joueur prend un **personnage** et une **écuelle**. Chacun reçoit le même nombre d'os. (Les autres os sont remis dans la boîte.)
  - À **3 joueurs**, reçoit chacun **8 os**.
  - À **4 joueurs**, chacun reçoit **6 os**.
  - À **5 ou 6 joueurs**, reçoit chacun **5 os**.
- ◆ Un premier joueur est désigné. Il place le **chien foncé** devant lui.

### Déroulement du jeu

- ◆ Le joueur dont c'est le tour jette les deux dés blancs et additionne les deux dés (un chien compte 0).
- ◆ Il peut alors décider si ce total lui convient.
- ◆ S'il souhaite améliorer son résultat, il jette les deux dés noirs qu'il ajoute au total.
- ◆ Il déplace ensuite son personnage du nombre de cases correspondant au total des 2 dés (ou des 4), dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par la case devant le chien blanc. (Le personnage peut dépasser le chien si son total l'impose). Le joueur est obligé d'avancer. C'est ensuite au tour du joueur suivant.
- ◆ Dans la suite du jeu, chaque personnage partira de la case où il est arrivé au tour précédent.

### Cases occupées

Si un personnage arrive sur une case qui est occupée par un autre personnage, celui-ci est reculé d'une case. Si cette case comporte elle-même encore un personnage, il recule encore d'une case, etc.

Si un personnage qui recule se heurte au chien, il doit rendre un os qu'il remet dans la boîte. Son personnage est ensuite placé au milieu du plateau de jeu et il repartira devant le chien au prochain tour, comme au début de la partie.

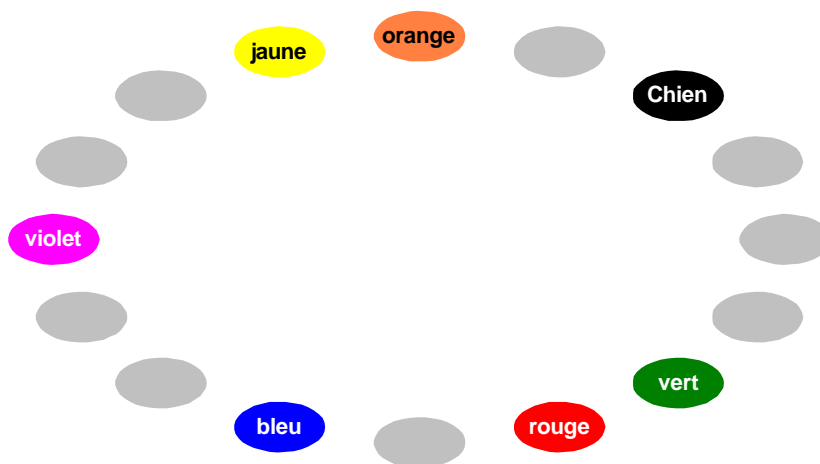
## Tirage de deux chiens

Un joueur qui tire aux dés deux chiens ou plus doit rendre un os dans la boîte et n'avance pas son personnage.

## Évaluation

A la fin du tour, quand tous les joueurs ont jeté les dés, le joueur dont le personnage se trouve le plus éloigné devant le chien reçoit un os du joueur dont le personnage est le plus près du chien.

*Exemple : le joueur avec le personnage vert doit donner un os au joueur avec le personnage orange.*



Le chien foncé est maintenant placé devant le nouveau premier joueur, à gauche du précédent. Le premier joueur avance le chien blanc d'une case. Si le chien rattrape un personnage, son propriétaire doit rendre un de ses os dans la boîte et placer le personnage au milieu du plateau. Lorsque son tour reviendra, il repartira de la case devant le chien, comme au début de la partie. Le premier joueur, avec le chien foncé devant lui, commence à jeter les dés.

## Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur n'a plus d'os. Le gagnant est celui qui possède le plus d'os. (En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs).

### Important :

- ◆ On doit toujours jeter les deux dés d'une couleur.
- ◆ Un joueur à son tour est obligé de jeter les dés.
- ◆ La case sur laquelle le chien se trouvait au départ est compté comme une case normale lors du déplacement (*NdT : s'il fait 16 aux dés, il revient donc sur sa case de départ*).
- ◆ Le personnage doit avancer exactement du total tiré aux dés.

## Variante

Le jeu se joue selon les règles ci-dessus. Si un personnage arrive sur une case occupée, le personnage qui s'y trouvait n'est pas reculé d'une case, mais est envoyé sur la première case libre derrière le dernier personnage devant le chien. Il devient donc le plus menacé. Si aucune case n'est libre entre le dernier personnage et le chien, le personnage se heurte alors au chien clair. Il est placé au milieu du plateau de jeu, et le joueur doit rendre un os. Le personnage reviendra en jeu quand ce sera à nouveau au tour de son propriétaire de jouer.