

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



LE GRAND ESCOGRIFFE – LANGER LULATSCH

Contenu

110 cartes du grand escogriffe, 1 dé transparent à 8 faces et 1 règle du jeu

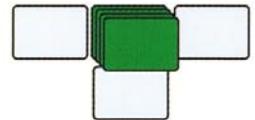
Préparation

- Se munir d'un papier et d'un crayon. Bien mélanger les cartes.
- Le joueur le plus grand est désigné premier joueur. Il lance le dé et, selon le résultat, distribue à chaque joueur un nombre de cartes égal au score obtenu plus 4. Par exemple, si le score du dé est égal à 7, le nombre de cartes à distribuer sera égal à 11. Cette valeur, appelée « Objectif », est donc comprise entre 5 et 12.
- Après avoir distribué les cartes, les cartes restantes forment une pioche face cachée qui est placée au centre de la table.

Pour 3 à 5 joueurs, on forme deux défausses face visible de part et d'autre de la pioche. Pour cela, on tire les deux premières cartes de la pioche et on les place face visible.



Pour 6 à 8 joueurs, on forme trois défausses en tirant les trois premières cartes de la pioche.



But du jeu

Créer un grand escogriffe avec les cartes. Un grand escogriffe est un assortiment de cartes se suivant correctement et qui se compose, de la tête aux pieds, du nombre exact de cartes déterminé par l'objectif. Si, par exemple, l'objectif a été fixé à 9, le grand escogriffe devra mesurer exactement 9 cartes qui se suivent convenablement.

Déroulement du jeu

Le premier joueur commence, puis on continue dans le sens horaire. À son tour, un joueur a 2 possibilités. Il doit en choisir une seule :

- **Il tire une carte, soit de la pioche cachée, soit de l'une des défausses, puis il rejette** une carte issue de sa main sur l'une des défausses. La carte rejetée peut être celle qu'il vient de tirer.

Note : s'il tire la dernière carte d'une défausse, il doit rejeter sur ce même emplacement pour ne pas le laisser vide.

- **Il ne tire aucune carte, et pose une carte de sa main** face visible sur la table pour commencer son grand escogriffe ou le continuer.

Une carte posée doit concorder avec la carte qu'elle prolonge, en forme et en couleur. Certaines cartes se posent horizontalement, d'autres verticalement. Une carte peut être posée à une extrémité ou l'autre de l'escogriffe en construction mais elle ne peut pas être intercalée entre deux cartes déjà posées.

La manche se termine quand l'un des joueurs a correctement créé sur la table, avec toutes ses cartes, un grand escogriffe de la tête aux pieds.

Si la dernière carte de la pioche est prise, on mélange les défausses pour reconstituer une pioche puis on tire les premières cartes de cette pioche pour recréer les défausses.

Score

Le joueur, qui a terminé correctement le premier son grand escogriffe en utilisant toutes ses cartes, gagne la manche. Il reçoit autant de points que la taille de son grand escogriffe, plus 3 points de bonus.

Les autres joueurs ont encore une chance de poser une carte de leur main pour terminer leur grand escogriffe. S'ils y parviennent, même sans respecter la taille d'objectif de la manche, ils reçoivent un nombre de points égal à la taille de leur grand escogriffe.

Le joueur qui tient les comptes note les points gagnés par chaque joueur.

Le « premier joueur » change, selon le sens horaire, au début de chaque nouvelle manche. Il lance le dé, distribue les cartes, crée la pioche et les défausses. Puis il commence à jouer.

Fin de la partie

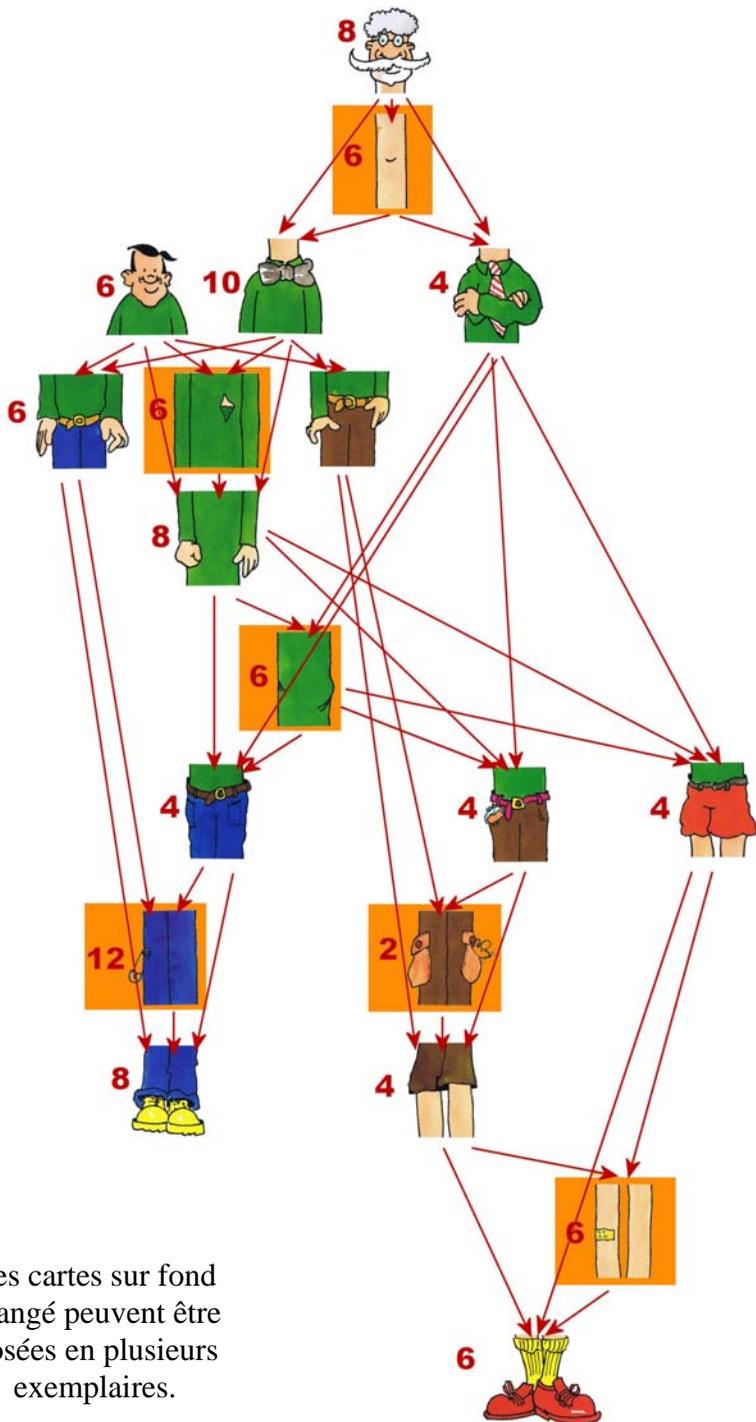
Le premier joueur, qui atteint ou dépasse 50 points, gagne la partie !

Auteur : Fred Horn

Illustrations : Frange Mensink

Traducteurs : François Haffner et Michel Boutin

© Nova Carta. Tous droits réservés.



Les cartes sur fond orange peuvent être posées en plusieurs exemplaires.