

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



Lollypops

Nombre de joueurs : 3 à 5. Possible à 2, mais moins drôle et moins tactique

Règle du jeu

Paul s'est fait mal dans une fête foraine. Ses amis, dont vous faites partie, veulent le consoler en lui apportant ses gourmandises préférées. Mais chacun pense différemment : l'un pense que ce sont des glaces, l'autre des bonbons, l'autre des sucettes, l'autre encore des biscuits apéritifs et le dernier des pâtisseries qui lui feront le plus plaisir.

Aussi, pour lui prouver votre amitié, vous allez essayer, avec votre argent de poche, de lui en apporter le plus possible. Mais le temps d'arriver, un singe très gourmand peut aussi vous en chaparder !

Alors qui va offrir le plus de friandises pour consoler Paul ?

Un jeu d'enchères idéal pour apprendre à gérer son argent de poche !

Matériel

- 25 cartes "Gourmandise" classées en 5 catégories : Bonbons, Glaces, Sucettes, Produits salés, Pâtisseries.
- 5 cartes "Objectif"
- 3 cartes "Singe chapardeur"
- 100 pièces de 0,50 €.



Préparation

- Mettre de côté les cartes "Objectif", et en distribuer une à chaque joueur qu'il conservera cachée. Elle indiquera à chaque joueur ce qu'il doit apporter en priorité comme gourmandise à Paul pour gagner un maximum de points "d'amitié".

- Bien mélanger le restant des cartes et les mettre au centre des joueurs, face cachée.

Chaque joueur reçoit également 20 pièces de 0,5 € pour faire ses achats. Il les gardera à l'abri des regards (cachées dans sa main gauche sous une table par exemple). Lors des enchères, on prendra les pièces pour les mettre dans la main droite. On place la boîte de jeu à côté, pour y mettre les pièces au fur et à mesure des achats, comme si c'était une caisse de magasin.

But du jeu

Rempoter un maximum de points "d'amitié" grâce aux cartes "Gourmandise" que l'on aura acquises. Lorsque celles-ci correspondent à l'objectif fixé, leur valeur double. Il est donc possible également d'acquérir d'autres gourmandises mais il faut savoir gérer ses sous...car si l'on n'a plus une pièce à miser avant la fin des enchères, on est éliminé !

Déroulement

On retourne une première carte "Gourmandise". Chaque joueur place discrètement dans sa main droite le nombre de pièces qu'il souhaite miser pour essayer d'acheter cette gourmandise. Au même moment tous les participants ouvrent leur main pour montrer le nombre de pièces mises.

C'est celui qui en aura misé le plus qui remporte la gourmandise. Il récupère la carte qu'il place devant lui et met alors les pièces jouées dans la boîte.

- Lorsque deux joueurs misent la même somme d'argent et seraient susceptibles de remporter l'enchère (car ce sont eux qui ont fait la plus grosse enchère), c'est le joueur qui en a misé juste un peu moins qui remporte la "Gourmandise". Au cas où il y aurait encore une égalité, on remet cette gourmandise aux enchères avec la suivante.

- Lorsque la carte "Singe chapardeur" apparaît, il faut éviter de la récupérer car elle fait perdre 2 points. En l'occurrence, c'est celui qui misera le moins de pièces

qui remportera cette carte. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a misé un peu plus qui malheureusement récupérera le singe. Au cas où il y aurait encore une égalité, personne ne récupérera le singe et la carte est retirée du jeu.

Attention : on est libre de choisir la somme que l'on veut mettre pour acheter une gourmandise ou pour éviter de prendre un singe. La valeur de l'argent mise n'a donc rien à voir avec la valeur indicative de la gourmandise. Ainsi, toute la tactique de ce jeu réside dans cette gestion subtile de son argent que l'on adapte au caractère de ses adversaires : il y a les téméraires, les frileux, les bluffeurs et les naïfs.

Le gagnant est celui qui totalise le plus de points en fin de partie. Chaque carte vaut 1 point sauf lorsqu'elle correspond à l'objectif, dans ce cas, elle vaut 2 points. Chaque carte "Singe" enlève 2 points au total des autres cartes.

Variante pour les plus grands : dans chaque catégorie, les cartes sont valorisées de 1 à 5. Il est possible de jouer en attribuant cette valeur aux cartes.

Dans cette variante, on peut ne pas utiliser les cartes "Objectif".

On a donc tout intérêt dans ce cas à miser sur les cartes de plus grande valeur, quelle que soit leur catégorie.

A la fin du jeu, chaque joueur totalise les points inscrits sur toutes les cartes "Gourmandise"

qu'il a récupérées. Chaque carte "Singe chapardeur" fait perdre 5 points.

LOLLYPOPS est un jeu évolutif qui permet à toute la famille de jouer et ce quel que soit l'âge.



Pour toute information ou réclamation écrire à :
For the rules in english please contact:
Para el modo de empleo en español, contactar:

Création Véronique Debroise - 59 bld du Général Martial Valin - 75015 Paris
commercial@funfrag.fr - commercial@sentsphere.fr