

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



Manga Manga

Pour 2 à 6 joueurs âgés de plus de 8 ans.
Le jeu dure environ 30 minutes.

Contenu du jeu

- 72 cartes d'action,
- 8 cartes dragons arc-en-ciel,
- 9 jetons de victoire,
- 9 jetons de consolation,
- règles

But du jeu

Chaque joueur essaie de se débarrasser de toutes les cartes en main.

Préparation

Chaque joueur reçoit 6 cartes en main.

Le donneur retourne la première carte du dessus de la pile face cachée et crie « Power Action ! ».

Déroulement du jeu

Chaque carte comporte sa propre couleur (sur le costume du personnage et dans les cercles en haut de la carte) et la couleur demandée sur le blason (en bas à gauche de la carte). Cette couleur indique quelle est la prochaine carte attendue.

Tout le monde joue en même temps. Les joueurs jettent leurs cartes dont la couleur correspond à celle demandée.

Un joueur ne peut pas se défausser de deux cartes à la suite. Un

autre joueur doit jouer entre temps.

Une carte dragon remplace la carte de n'importe quelle couleur. Le joueur qui pose un dragon annonce quelle couleur il demande pour la prochaine carte.

Si aucun joueur ne peut plus poser de carte, le donneur retourne la première carte de la pioche. Si c'est un dragon, il tire une autre carte.

La manche se termine quand un joueur s'est défaussé de toutes ses cartes.

Jetons victoires

À la fin du tour, le vainqueur gagne un jeton de victoire. Les jetons de victoire ont une ou deux épées - ce sont des points de victoire à la fin du jeu.

Jetons de consolation

Le joueur qui possède le plus de cartes en main à la fin de la manche reçoit un des jetons de consolation.

Les jetons de consolation peuvent être utilisés au début d'une manche, avant que le donneur n'ait crié « Power Action ! ».

Ils vous permettent de :

- Rejeter une des cartes de votre main,
- Remplacer de deux cartes de votre main par deux cartes la pioche,
- Obliger les autres joueurs à rejeter toutes leurs cartes dragons
- Gagner un point de victoire à la fin de la partie.

Fin du jeu

Après neuf manches, le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, il faut rejouer une nouvelle manche.