

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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

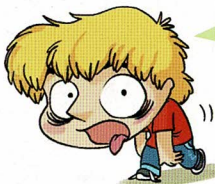
escaleajeux@gmail.com



montelle
ADELE



**Poussez-vous
les moches !**



bayard jeux

7+

de **2** à **4**
joueurs

durée :

25 min

Adèle et Jade s'affrontent en permanence : normal, ce sont les pires ennemies !

Adèle rêve de transformer le monde en bazar mortel plein de bizarrerie, tandis que Jade ne songe qu'à le remplir de paillettes et de mignonnerie !

Pour vaincre sa rivale, chacune devra collecter le plus d'objets, en misant des jetons :

Adèle, aidée de son ami imaginaire Magnus, collecte poison, morceaux de zombie ou catapulte...

Jade, aidée de sa copine Miranda, collecte miroir, maquillage ou poupée...

Seule la plus rapide réussira à imposer sa vision rêvée du monde !

Que la bataille commence... Poussez-vous les moches !

BUT DU JEU : Atteindre le premier le haut de la piste de points. Pour cela, il faudra collecter des cartes *Objet*, qui rapportent des points.

CONTENU :

- **1 plateau**, divisé en huit zones numérotées de 1 à 8. Chaque zone contient un emplacement carré pour les cartes *Objet* et cinq emplacements ronds pour les jetons.

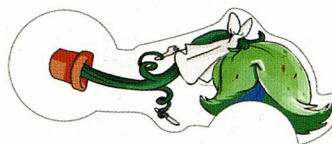
- **33 cartes *Objet*** qui représentent les objets que Jade et Miranda ou Adèle et Magnus devront collecter pour l'emporter sur l'autre équipe. Chaque carte *Objet* est recto-verso : une face tête de mort et une face cœur. Adèle et Magnus collectent les objets face tête de mort, Jade et Miranda collectent les objets face cœur.



- **40 jetons** qui servent à miser pour gagner les cartes *Objet*. Chaque personnage a dix jetons : huit jetons chiffrés et deux jetons action.



- **Lavernia**, la plante carnivore d'Adèle. Elle se place au centre du plateau pour servir de curseur.



- **6 pions *Personnage*** :



4 pions individuels

2 pions-équipe

- **1 dé à huit faces**
- **1 sac en tissu**
- **1 piste de points**
- **1 carte récapitulative « Déroulé d'un tour »**

MISE EN PLACE DU JEU :

Les joueurs choisissent leur pion *Personnage*.

- À 2 joueurs, un joueur choisit entre Adèle et Magnus, l'autre entre Jade et Miranda. Ils prennent chacun le pion individuel correspondant.

- À 3 joueurs, deux jouent ensemble avec l'un des pions-équipe. Celui qui joue seul choisit un des deux personnages qui n'appartient pas à cette équipe.

- À 4 joueurs, ils se répartissent en deux équipes : une équipe joue avec le pion-équipe Adèle-Magnus, l'autre avec le pion-équipe Jade-Miranda.

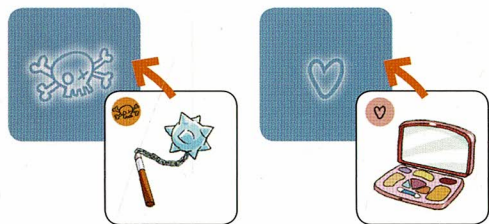
Les joueurs déposent leur pion sur la piste de points :

- À 2 joueurs, ils placent leurs pions sur la case 10.
- À 3 joueurs, l'équipe de deux place son pion sur la case 0, et le joueur individuel place son pion sur la case 10.
- À 4 joueurs, ils placent leurs pions sur la case 0.

On met les cartes *Objet* dans le sac en tissu.

On place Lavernia au centre du plateau.

On pioche successivement huit cartes *Objet* dans le sac, que l'on place sur les emplacements carrés du plateau, en respectant la face indiquée par les pictogrammes sur le plateau.



Chaque joueur prend les jetons qui correspondent à son personnage, les mélange et les pose en pile, face cachée, devant lui.

Si un personnage n'est pas choisi par les joueurs, ses jetons ne sont pas utilisés pendant la partie.

DÉROULÉ D'UN TOUR :

1 – Mise des jetons :

Chaque joueur retourne le premier jeton de sa pile devant lui. Le joueur qui a le jeton avec le plus petit chiffre commence (si égalité entre plusieurs joueurs, c'est le plus jeune d'entre eux qui commence).

Le premier joueur mise avec son jeton, en le plaçant dans la zone du plateau de son choix.

Quand le premier joueur a placé son jeton, les autres joueurs misent tour à tour avec leur jeton, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attention :



- On ne peut pas poser un jeton chiffré dans la zone du plateau qui porte le même numéro.
- On ne peut pas poser deux jetons portant un chiffre identique dans une même zone.
- On ne peut pas poser un jeton action dans une zone contenant déjà un jeton action.

Jetons action :

Chaque joueur a deux jetons action :

- Pioche une carte : le joueur pioche au hasard une carte *Objet* dans le sac et remporte l'objet ou morceau d'objet qui est sur la face de son équipe.
- Enlève un jeton par adversaire : le joueur choisit sur le plateau un jeton de chaque joueur adverse (s'il y en a) et l'enlève du plateau.

On remet les jetons éliminés sous la pile du joueur correspondant.

- Mets toutes les cartes face  ou  : le joueur retourne toutes les cartes *Objet* présentes sur le plateau pour rendre visible la face indiquée par le jeton.
- Choisis une carte : le joueur s'empare de la carte *Objet* qu'il souhaite sur le plateau et la pose devant lui.

Les jetons action se placent dans une zone du plateau, comme les jetons chiffrés.

2 – Lancement du dé :

Le joueur qui avait le plus petit chiffre sur son jeton commence. Il lance le dé et place Lavernia devant le numéro de la zone correspondant au chiffre obtenu.

- On regarde d'abord cette zone :
 - Si la carte *Objet* est sur la face de son équipe, le joueur récupère la carte *Objet*.

- Si la carte *Objet* est sur la face de l'équipe adverse, le joueur la retourne sur l'autre face. Il pourra ainsi la récupérer lors d'un tour suivant.

• On regarde ensuite les jetons action : si un jeton action est placé dans la zone désignée par Lavernia, le joueur à qui appartient ce jeton effectue l'action.

• On regarde enfin les jetons chiffrés qui sont placés dans les différentes zones.
Quand un jeton porte le chiffre indiqué par le dé, le joueur qui l'a placé récupère ou retourne la carte *Objet* de la zone où il se trouve.

Tous les jetons qui ont eu un résultat (jetons chiffrés comme jetons action) sont retirés du plateau, et chaque joueur remet les jetons qui lui appartiennent face cachée, sous sa pile de jetons.

3 – Comptage des points :

Les joueurs posent devant eux les cartes *Objet* qu'ils ont récoltées.

Les objets présents sur les cartes *Objet* rapportent des points :



Les objets représentés sur une seule carte valent 1 point (comme l'indique le pictogramme présent sur la carte).



Les objets représentés sur deux cartes valent 4 points une fois qu'ils sont entièrement reconstitués

(comme l'indique la somme des pictogrammes présents sur les cartes).



Les objets représentés sur trois cartes valent

9 points une fois qu'ils sont entièrement reconstitués (comme l'indique la somme des pictogrammes présents sur les cartes).

Attention :

- Les objets à 4 et 9 points ne valent rien tant qu'ils ne sont pas complets !

- On ne peut collecter qu'une seule fois une même carte *Objet*. Si on remporte une carte déjà collectée, on la met dans la défausse, sur le côté de l'espace de jeu.

4 – Piste de points :

Une fois que chaque joueur a compté ses points, il avance son pion *Personnage* du même nombre de cases sur la piste de points.

TOUR SUIVANT :

On déplace les cartes *Objet* restant sur le plateau vers Lavernia, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, puis on pioche de nouvelles cartes *Objet* dans le sac pour compléter les emplacements vides :

- À 2 ou 4 joueurs, on place les nouvelles cartes *Objet* en fonction des pictogrammes indiqués sur le plateau.

- À 3 joueurs, on place toujours les nouvelles cartes *Objet* du côté du joueur qui joue seul.

Les joueurs retournent le premier jeton de leur pile. Le joueur qui se trouve à gauche du joueur ayant commencé au tour précédent place son jeton, puis les autres joueurs misent tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

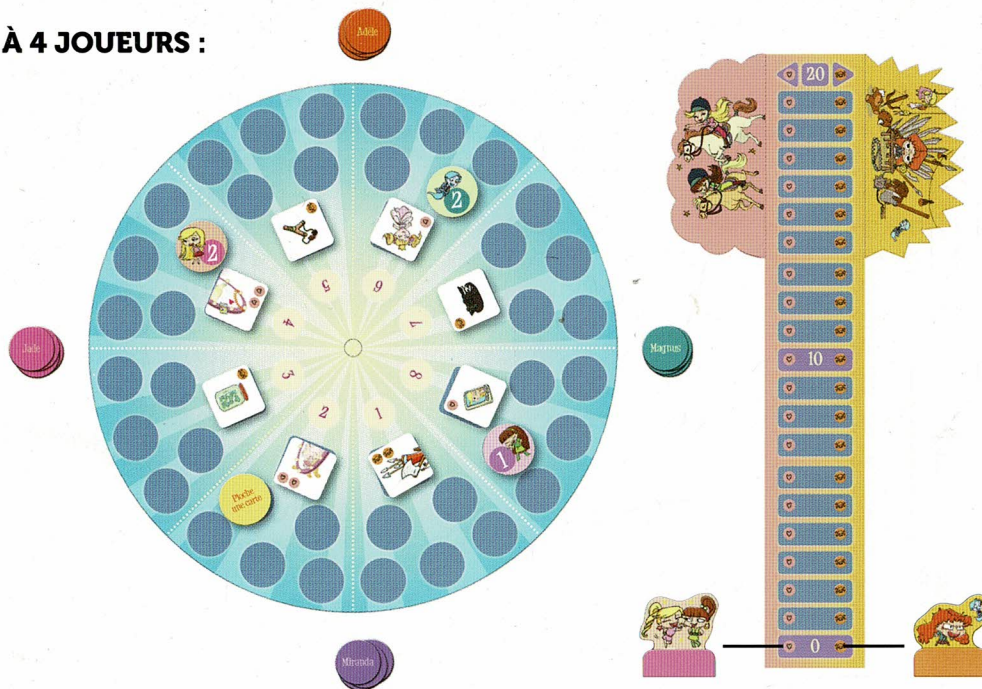
On procède ensuite comme au premier tour. Si, en cours de partie, le sac en tissu est vide, on y remet les cartes défaussées.

FIN DE PARTIE :

Le premier pion qui atteint la case 20 gagne la partie. Son personnage accède à l'univers de ses rêves : Jade et Miranda rejoignent le monde merveilleux des poneys magiques, Adèle et Magnus entrent dans l'armurerie qui leur permettra de dominer la galaxie.

EXEMPLE D'UNE PARTIE À 4 JOUEURS :

1. Les cartes *Objet* sont mises en place, les joueurs ont misé un jeton chacun. Adèle a placé un jeton action en zone 2. Miranda a le plus petit chiffre sur son jeton : c'est à elle de commencer. Les pions-équipe sont posés sur la case 0 de la piste de points.



2. Miranda a fait 2 avec le dé.

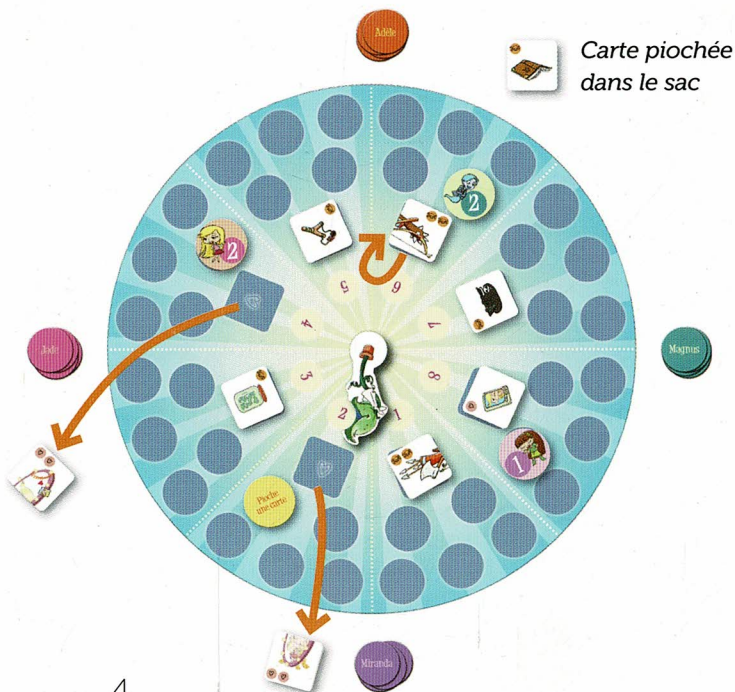
- On place Lavernia devant le numéro 2 du plateau.

- On regarde d'abord la zone 2: Miranda remporte la carte *Objet* qui s'y trouve.

- On regarde ensuite les jetons action: le jeton action d'Adèle est placé en zone 2, Adèle effectue donc l'action: elle pioche une carte *Objet* dans le sac.

- On regarde enfin les jetons chiffrés: Jade avait misé son jeton 2 en zone 4, elle remporte donc la carte *Objet* de la zone 4;

Magnus avait misé son jeton 2 en zone 6, mais la carte *Objet* de la zone 6 est du côté ♥: Magnus la retourne donc du côté 🧠, pour pouvoir la remporter lors d'un prochain tour.



3. On avance les pions sur la piste de points :

-L'équipe Adèle-Magnus avance de 1 case, grâce à la carte Objet piochée dans le sac.

-L'équipe Jade-Miranda avance de 4 cases, car elle a reconstitué un objet à 4 points avec les 2 cartes Objet collectées.

On enlève du plateau les jetons ayant eu un résultat.

Les joueurs à qui ils appartiennent les remettent sous leur pile de jetons.

Lavermia aspire les cartes Objet vers elle.



4. On complète le plateau en plaçant des cartes Objet dans les emplacements vides.

