

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)



# mes copains D'ABORD!

L'HISTOIRE

LA LUTTE DES PLACES

**B**ill Davos est l'homme le plus riche du monde. Il a organisé dans les Caraïbes une méga party sur son nouveau yacht, le *Tyrannique*, tout droit sorti d'un chantier naval de Francie. Le pilote, qui a obtenu son permis bateau par e-learning, a perdu un peu de lucidité dans les grands fonds... de bouteille. Il ne peut éviter une petite embarcation coopérative de pêcheurs alter mondialistes et le palace flottant, fabriqué par des intérimaires sans papiers (allez savoir pourquoi), ne résiste pas à la collision.

Bill s'enfuit en hélicoptère pendant que les passagers s'agglutinent autour de l'UNIQUE canot de sauvetage (restriction budgétaire oblige). La terre n'est pas loin, mais hélas, les requins rôdent...

Tout le monde se bouscule pour grimper dans la minuscule coque de noix. Courageux et digne dans l'adversité, le *Capitaine* commande seul les allers-retours entre le navire en détresse et la plage accueillante. Mais au plus fort de la panique la lutte des places est sans pitié !

## PRINCIPES DU JEU

CHAQUE JOUEUR EST RESPONSABLE DE NEUF *NAUFRAGÉS*



qu'il doit sauver les uns après les autres de la noyade et des requins en les amenant à terre en canot. Le *Capitaine*, incarné à tour de rôle par les joueurs, a la lourde tâche d'exclure un passager à chaque embarquement pour garantir la sécurité de l'opération. Et les *Méchantises* ruinent souvent les derniers espoirs des meilleurs ennemis du monde.

## MATÉRIEL

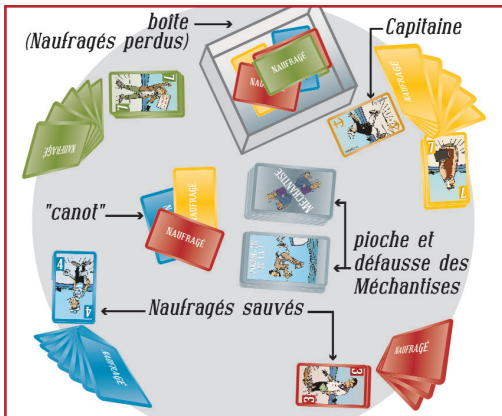
- 63 cartes *Naufragé*,
- 19 cartes *Méchantise*,
- 1 carte *Capitaine*,
- 1 règle de jeu,
- 1 boîte.



## MISE EN PLACE

1. Chaque joueur prend en main un jeu de cartes *Naufragé* de son choix (une seule couleur par joueur).
2. Les cartes *Méchantise* sont mélangées et posées face cachée pour constituer la pioche. Chaque joueur en reçoit une face cachée qu'il regarde en secret.
3. La carte *Capitaine* est confiée au joueur le plus jeune qui la pose devant lui.

*Situation en cours de partie à 4 joueurs :*



## TOUR DE JEU

1 ▶ Le joueur qui possède la carte *Capitaine* désigne un joueur qui ne pourra pas faire monter de *Naufragé* dans le canot. A l'exception de ce



joueur, tous les autres peuvent chacun faire embarquer un de leurs *Naufragés*. Pour cela, ils posent au centre de la table une carte *Naufragé* de leur main, face cachée. Cette opération se déroule sans ordre établi et rapidement. Si un joueur ne souhaite pas faire monter de *Naufragé*, le joueur exclu peut prendre sa place. Chaque joueur ne peut refuser qu'une seule fois au cours de la partie de monter dans le canot.

2 ▶ Quand la pose des cartes *Naufragé* s'achève, chaque joueur a la possibilité de jouer sans ordre établi sa carte *Méchantise* face visible.

Si aucune carte *Méchantise* n'est jouée, tous les *Naufragés* du canot sont sauvés. En revanche, dès qu'une carte *Méchantise* est jouée, celui qui l'a posée en applique les effets. Une autre carte *Méchantise* peut alors être jouée, son effet pris en compte de la même façon, et ainsi de suite.

A la fin de cette phase (quand personne ou plus personne ne souhaite ou ne peut jouer de carte *Méchantise*), les

*Naufragés* qui restent dans le canot sont sauvés. Ces cartes *Naufragé* sont révélées et rangées face visible devant chaque joueur concerné (tout *Naufragé* sauvé recouvre face visible le précédent de même couleur).

3► La carte *Capitaine* change de mains en tournant d'un rang dans le sens horaire et un nouveau tour de jeu commence.

### UTILISATION DES CARTES *MÉCHANTISES*



- Tout joueur ne peut avoir en main qu'une seule carte *Méchantise* à la fois.
- Tout joueur qui pose une carte *Méchantise* en applique lui-même les effets. Il choisit si nécessaire le *Naufragé* visé par la carte.
- Les cartes *Méchantise* utilisées vont face visible sur la pile de défausse (au centre de la table) ; quand la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer la nouvelle pioche.
- Les joueurs piochent sans ordre établi une nouvelle carte *Méchantise* quand plus personne n'en possède. Cette opération s'effectue au début d'un tour de jeu.
- Tout joueur peut se défausser face visible, une seule fois et à n'importe quel moment dans la partie, d'une carte *Méchantise* ; dans ce cas, il pioche exceptionnel-

lement une nouvelle carte *Méchantise* sans devoir attendre que plus personne n'en ait en main.

► Un joueur qui n'a plus de carte *Naufragé* en main peut jouer sa carte *Méchantise* mais n'a plus le droit d'en piocher.

► Les cartes *Naufragé* qui, sous l'effet d'une carte *Méchantise*, quittent ou regagnent la main d'un joueur restent face cachée.

► Après avoir été révélées, les cartes *Naufragé* éliminées du jeu sous l'effet d'une carte *Méchantise* sont entassées face cachée dans la boîte.

► Précisions pour les cartes *Chasse à l'homme* et *Les dents de la mer* : si le *Naufragé* visé est sauvé, la carte correspondante est tournée d'un quart de tour dans le tas du joueur concerné ; lors du décompte final, la valeur de cette carte est divisée par 2 (arrondie si nécessaire à l'unité inférieure). Les éventuels bonus ne sont pas affectés par les cartes *Chasse à l'homme* et *Les dents de la mer*.



## FIN DU JEU



Le jeu se termine lorsqu'à la fin d'un tour deux joueurs au moins n'ont plus de cartes *Naufragé* en main.

Toutes les cartes qui restent en main sont retirées du jeu et placées dans la boîte ; les joueurs comptent les points inscrits sur les cartes de leurs *Naufragés* sauvés au cours de la partie. Ils ajoutent les éventuels bonus (voir page 8).

Le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de points. En cas d'égalité, élégance oblige, c'est le joueur qui a le plus de points apportés par des *Naufragés* féminins (bonus éventuels exclus) qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, débrouillez-vous, vous n'aviez qu'à apprendre à nager.





## BONUS



LA FEMME EST L'AVENIR DE L'HOMME : 3 points supplémentaires si vous sauvez vos trois *Naufragés* féminins.



LES AMANTS DU *TYRANNIQUE* : 2 points supplémentaires si vous sauvez vos *Naufragés* de valeurs 5 et 7.



TOTAL RESPECT : 5 points supplémentaires si vous sauvez votre *Naufragé* de valeur 9 lors de votre dernier embarquement dans le canot et à condition qu'à l'issue de ce sauvetage vous n'ayez plus de carte *Naufragé* en main.



## CRÉDITS

Mes Copains d'Abord est un jeu de François Combe et Gilles Lehmann vu et adopté par les Editions Contrevents. Les auteurs remercient chaleureusement tous les bêta-testeurs et autres testeurs bêtas, en particulier Fabien et Nicolas qui en vrais amis supportent tous leurs délires ludiques.

Illustrations : Clarke - Conception graphique : Nicolas Chauveau

@ [www.contrevents.com](http://www.contrevents.com), le site pas pareil non plus des éditions

@ <http://perso.wanadoo.fr/francois-combe>, le site des auteurs de jeu chevelus...

CONTREVENTS

# Remue-manège

Jeu d'ambiance et de bluff pour 3 à 6 joueurs.

## Principes du jeu :

La veille du 14 juillet, des forains arrivent au village. L'attraction principale est le grand manège de chevaux de bois. Tous les petits garnements du pays, qui composent plusieurs bandes rivales, entendent bien profiter de l'aubaine même s'ils sont sans le sou. Il ne leur reste donc plus qu'à resquiller. Dans chaque bande, il existe une hiérarchie bien établie en terme de prestige, de la *Demi-portion* (qui vaut 1 point) au *Caïd* (qui en vaut 9).

Chaque joueur dirige une bande de neuf gamins. Il doit les faire monter un par un gratuitement sur le manège. Réussite après réussite, le prestige de la bande s'accroît. Le patron du manège est trop occupé à vendre des tickets et des bonbons pour repérer les petits malins. C'est pourquoi, par charité pour le forain, chaque joueur à tour de rôle se sent obligé de dénoncer une bande rivale pour empêcher un de ses membres de faire un tour gratuit. Averti, le forain lâche un tonitruant «*Toi là, tu montes pas !*» Mais les garnements ont bien d'autres tours dans leur sac (cartes *croche-pattes*)...

A la fin de la partie, le vainqueur est le joueur qui contrôle la bande ayant accumulé le plus de points de prestige.

## Matériel :

- 54 cartes *garnement* (six jeux de neuf cartes numérotées de 1 à 9) ;
- 15 cartes *croche-pattes* ;
- 1 carte *forain* ;
- 1 règle de jeu.

## Mise en place :

- 1) Chaque joueur prend en main un jeu de cartes *garnement*.
- 2) Les cartes *croche-pattes* sont mélangées. Chaque joueur en reçoit une face cachée. Les cartes restantes sont posées faces cachées au centre de la table et constituent la pioche.
- 3) La carte *forain* est confiée au joueur le plus jeune qui la pose face visible devant lui.

## Cartes *croche-pattes* :

- Tout joueur ne peut avoir en main qu'une seule carte *croche-pattes* à la fois.
- Ces cartes sont jouées face visible dans les secondes qui suivent la montée sur le manège ; un joueur trop lent, qui tergiverse, peut se voir refuser l'utilisation de sa carte *croche-pattes* pour la montée en cours.
- Tout joueur qui pose une carte *croche-pattes* en réalise lui-même l'action.
- Les cartes *croche-pattes* utilisées partent à la défausse (à côté de la pioche) ; quand la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer la nouvelle pioche.
- Les joueurs piochent sans ordre établi une nouvelle carte *croche-pattes* quand plus personne n'en possède. Cette opération s'effectue au début d'un tour de jeu.
  
- **Complet !** (3) : un garnement doit descendre du manège car tous les chevaux sont occupés ; celui qui joue cette carte renvoie à son gré une des cartes *garnement* du manège dans la main de son propriétaire.
  
- **La main dans le sac** (3) : le forain chasse un garnement déjà en selle et lui interdit le manège définitivement (la carte *garnement* concernée est retirée du jeu) ; celui qui joue cette carte renvoie à son gré une des cartes *garnement* posée face cachée au centre de la table.
  
- **Tout le monde descend** (3) : le forain exaspéré chasse tous les garnements déjà en selle et leur interdit le manège définitivement (les cartes *garnement* concernées sont retirées du jeu) ; celui qui joue cette carte renvoie toutes les cartes *garnement* posées faces cachées au centre de la table.
  
- **Place à la vedette !** (2) : un garnement prend la place sur le manège d'un gamin moins prestigieux (qui rapporte moins de points) d'une bande rivale ; celui qui joue cette carte demande s'il y a sur le manège un garnement moins important que celui qu'il compte faire monter ; s'il obtient une ou plusieurs réponses positives, il pose sa carte *garnement* à la place de celle qu'il choisit d'exclure (la carte *garnement* ainsi renvoyée rejoint la main de son propriétaire) ; si toutes les réponses sont négatives, aucune substitution n'a lieu mais la carte *Place à la vedette !* est considérée comme jouée et donc défaussée.
  
- **Pousse-toi de là** (1) : un garnement prend la place sur le manège d'un autre gamin d'une bande rivale en faisant le coup de poing ; celui qui joue cette carte *croche-pattes* pose face cachée une carte *garnement* de sa main à la place de celle qu'il choisit d'exclure (la carte *garnement* ainsi renvoyée rejoint la main de son propriétaire).
  
- **Béguin** (1) : un garnement prend la place sur le manège d'un gamin de sexe opposé d'une bande rivale (c'est beau l'amour) ; celui qui joue cette carte demande s'il y a sur le manège soit une fille soit un garçon ; s'il obtient une ou plusieurs réponses positives, il pose sa carte *garnement* à la place de celle qu'il choisit d'exclure (la carte *garnement* ainsi renvoyée rejoint la main de

son propriétaire) ; si toutes les réponses sont négatives, aucune substitution n'a lieu mais la carte *béguin* est considérée comme jouée et donc défaussée.

- **Les chouchous** (1) : cette carte protège la carte *garnement* du joueur qui la pose et si c'est possible celle d'un autre joueur de son choix ; ces deux cartes *garnement* ne peuvent alors plus être la cible des cartes *croche-pattes* qui seraient posées par la suite dans ce tour de jeu.
- **La queue du Mickey** (1) : le joueur qui pose cette carte s'empare de la carte *forain* au début du tour suivant, ce qui lui permettra de désigner le garnement qui ne monte pas (la carte *forain* tournera ensuite normalement à partir de ce joueur dans le sens horaire).

**N.B.** : a) par l'action de cartes *Place à la vedette !*, *Pousse-toi de là* ou *Béguin*, un joueur voire plusieurs joueurs peuvent avoir deux garnements sur le manège.

b) les cartes *garnement* éliminées du jeu sous l'action d'une carte *croche-pattes* sont empilées faces visibles au centre de la table ; il est interdit de les consulter (hormis celle du dessus du paquet) en cours de partie.

### Déroulement du jeu :

1) Le joueur qui possède la carte *forain* désigne un joueur qui ne pourra pas faire monter de garnement sur le manège. A l'exception de ce dernier joueur, tous les autres peuvent chacun faire grimper un de leurs garnements. Pour cela, ils posent au centre de la table une carte *garnement* de leur main, face cachée. Cette opération se déroule sans ordre établi et rapidement. Si un joueur ne souhaite pas faire monter de garnement, le joueur exclu peut prendre sa place.

N.B. : ne pas monter volontairement est une tactique à appliquer avec modération, car on risque de se retrouver avec une main importante et inutile à la fin du jeu.

2) Quand la pose des cartes *garnement* s'achève, chaque joueur a la possibilité de jouer dans les secondes qui suivent et sans ordre établi sa carte *croche-pattes* face visible.

Si aucune carte *croche-pattes* n'est jouée, tous les garnements sur le manège font un tour gratuit. En revanche, dès qu'une carte *croche-pattes* est jouée, celui qui l'a posée l'actionne (voir les effets au paragraphe précédent). Une autre carte *croche-pattes* peut alors être jouée rapidement, son effet pris en compte de la même façon, et ainsi de suite.

A la fin de cette phase (quand personne ou plus personne ne souhaite ou ne peut jouer de carte *croche-pattes*), les garnements qui restent au centre de la table ont réussi à faire un tour gratuit. Ces cartes *garnement* sont alors révélées et rangées face visible devant chaque joueur (quand un joueur a déjà devant lui un garnement qui a fait son tour gratuit, le nouveau garnement vient le recouvrir face visible).

3) La carte *forain* change de mains en tournant dans le sens horaire et une nouvelle montée sur le manège commence.

## Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsque deux joueurs n'ont plus de cartes en main.

Toutes les cartes qui restent en main sont retirées du jeu ; les joueurs comptent les points inscrits sur les cartes de leurs garnements qui ont fait un tour de manège gratuit au cours de la partie. Ils ajoutent les éventuels bonus.

Le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de points. En cas d'égalité pour le plus fort total, c'est le joueur qui a le plus de points apportés par des filles qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, c'est celui qui a fait le plus de tours gratuits qui est déclaré vainqueur.

## Bonus :

**Les bonnes copines :** trois points supplémentaires si *L'Asperge*, *Princesse* et *Fillette* font chacune un tour de manège gratuit.

**Les amoureux :** deux points supplémentaires si *Roméo* et *Princesse* font chacun un tour de manège gratuit.

**Les gros bras :** un point supplémentaire si *Bouboule* et *La Pustule* font chacun un tour de manège gratuit.

## Les bandes :

Elles sont composées de 9 garnements, à savoir 3 filles et 6 garçons.

Nom	Sexe	Prestige	Portrait
Le Caïd	G	9	Rien ne lui fait peur...quand Bouboule est là.
L'Asperge	F	8	Chez elle, tout est plat même la cervelle.
Roméo	G	7	Un cadeau pour les filles.
Bouboule	G	6	Mieux vaut l'avoir en photo qu'en pension.
Princesse	F	5	Un peu de poésie dans un monde de brutes.
Einstein	G	4	Un vrai petit chimiste, le cauchemar des bêtes à poils.
La Pustule	G	3	Qui a rigolé ?
Fillette	F	2	Va-t-elle vous attendrir ?
Demi-portion	G	1	Petit mais musclé.