

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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.

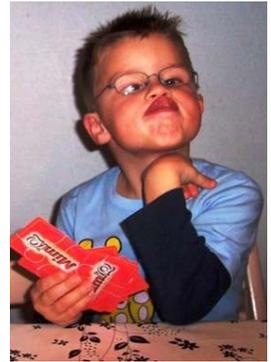
Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





*Un jeu de Freddy Andersen et Kristian Dreino
Traduction par François Haffner*

Dans ce jeu, vous utilisez des grimaces au lieu de parler, pour demander des cartes et pour répondre aux demandes. Lorsque vous n'avez pas la carte demandée, vous tirez simplement la langue.

Contenu

33 cartes, soit 11 familles de trois grimaces identiques

But du jeu

Le joueur qui a remporté le plus de familles quand toutes les cartes ont été utilisées est le vainqueur.

Préparation

Mélangez les cartes et distribuez-en trois à chaque joueur. Le reste des cartes forme une pioche face cachée.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur (Anatole) regarde ses cartes. Anatole interroge un adversaire (Béatrice) pour lui demander s'il a dans sa main une carte identique à une qu'il a lui-même en main. Pour cela, il fait la grimace indiquée sur la carte, par exemple « langue vers le nez ». Si Béatrice possède une ou deux cartes avec cette grimace, elle doit les donner. Sinon, elle tire la langue pour signifier qu'elle n'en a pas. Si Anatole a trouvé une ou deux cartes, il rejoue, sinon, il pioche une carte, s'il en reste à la pioche, et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Si au début de son tour, un joueur n'a pas de carte en main, il commence par en piocher une puis joue normalement. S'il n'y a plus de pioche, il en prend une à un adversaire de son choix.

Famille

Une famille est constituée de trois cartes identiques. Quand un joueur possède une famille en main, il la montre et la pose devant lui sur la table. Elle est définitivement acquise. Quand toutes les familles ont été gagnées, la partie est terminée.