

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





Règles (Errata)

La Pioche : Prenez toutes les cartes (hors Champi) mélangez-les et posez-les au centre de la table. C'est la pioche, c'est là que les joueurs vont prendre leurs cartes pour refaire leurs mains. Les cartes de la pioche sont posées face cachée et il est interdit de les regarder tant que l'on ne les a pas piochées.

La Main : La Main est le terme employé pour désigner les cartes que tient dans ses mains un joueur. Le joueur peut les voir et doit les cacher aux autres joueurs. La Main se compose au maximum de 4 cartes.

NB : La carte Chevalier Protecteur permet de posséder une carte sans qu'elle soit dans votre main, ce qui peut être intéressant dans diverses situations.

Carte Champi

Les Cartes Champi représentent le champignon que vous allez nourrir pendant une partie. Le texte de Jeu précise les avantages des Champi et les symboles sur la gauche vous indiquent ce que le Champi peut manger. Le dos des Cartes Champi est différent des autres cartes pour pouvoir les reconnaître et ne pas les mélanger.



Libellule (nourriture universelle)

Tout le monde peut la manger et il est impossible d'en faire une indigestion.



Viande (nourriture)



Pierre (nourriture)



Salade (nourriture)



Bouteille (nourriture)



La croix rouge indique que le Champi ne peut pas et ne pourra jamais manger ce type de nourriture.



Carte Événement



Offensif et Défensif

Le symbole avec des haches indique qu'il s'agit d'une carte offensive (qui se joue sur un adversaire), le symbole avec un bouclier indique qu'il s'agit d'une carte défensive (qui vous aide ou vous protège).



Pluie et Beau Temps

Ces symboles indiquent quand vous pouvez jouer la carte. Si un symbole est barré par une croix rouge cela veut dire que vous ne pouvez pas jouer cette carte si ce climat est sur la table.

Par exemple, si la Pluie est barrée, vous ne pouvez jouer cette carte que lorsqu'il fait Beau Temps. S'il pleut elle n'est pas jouable.

Le texte de Jeu précise les pouvoirs de la carte.



Texte de jeu



Carte Climat

Il s'agit de carte Climat : Pluie ou Beau Temps.

Leur dos est différent des autres cartes pour pouvoir les reconnaître dans la main adverse. Si vous avez une ou plusieurs cartes Climat vous devez les jouer obligatoirement pendant votre Tour. Il est impossible de les mettre à la Défausse, exception faite si cela est lié à un Événement. Elles doivent être posées face visible, les nouvelles cartes venant se mettre au dessus du tas.



- 1 Pioche / 2 Défausse / 3 Carte Climat /
4 Champi / 5 Nourriture / 6 Carte Événement /
7 Chevalier Protecteur

Début du jeu

1 / Les Cartes Champi : Au début du jeu il faut mélanger les cartes Champi entre elles (ne pas les mélanger avec d'autres cartes du jeu). Chaque joueur pioche un Champi et le pose devant lui, face visible.

Les Champi ont tous des capacités différentes. S'il reste des cartes Champi mettez-les de côté jusqu'au prochain début de jeu.

2 / Faire sa Main : Les joueurs distribuent la Main, soit 4 cartes à chaque joueur.

3 / Joueur 1 : Le plus jeune joueur est désigné comme le «Joueur 1», ce sera le premier à jouer.

4 / Le Sens : Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le Joueur 1.

Au début du jeu il fait Beau Temps. Le climat pourra changer dès qu'une carte Climat sera mise sur la table.

Le jeu

1 / Gagner : Le but du jeu est d'accumuler le plus de nourriture possible, chaque carte Nourriture possède un score, à la fin du jeu, compter le total des points pour savoir qui a gagné.

2 / Un tour de jeu : Un tour est le moment où un joueur peut jouer.

À votre tour, pour chaque carte que vous possédez, vous pouvez :

- Soit la poser sur vous-même (Nourritures ou événements Protecteurs).
 - Soit la poser sur un adversaire (événements Offensifs).
 - Soit la défausser (sauf carte Climat).
 - Soit la conserver dans votre main (sauf carte Climat).
- Vous devez jouer pendant votre Tour toutes vos cartes Climats.

Une fois que vous avez fini de jouer, vous devez refaire votre main, en prenant un nombre de cartes suffisant pour retrouver une main à 4 cartes.

Cela fait, c'est au joueur de gauche de jouer.

3 / Jouer une carte à tout moment : Si vous jouez une carte en dehors de votre tour de jeu, vous ne pouvez pas piocher pour refaire votre Main. On ne peut refaire sa Main qu'à la fin de son tour.

Fin du jeu

Fin du jeu : Le jeu se poursuit jusqu'à l'épuisement de la pioche. A ce moment, les joueurs terminent leur tour jusqu'à ce que le joueur ayant pioché la dernière carte ait rejoué. Cela permet à tout le monde de jouer une dernière fois avant que la partie ne s'arrête.

Le joueur qui possède le plus grand nombre de points Nourriture gagne.

Sur la Table...

• Quand vous jouez, vous posez votre Champi devant vous, à votre gauche la Nourriture et à votre droite les cartes Événements qui affectent votre Champi.

• Les cartes Nourritures s'empilent en un seul tas que vous posez à côté de votre Champi. Elles doivent être posées face visible, les nouvelles cartes venant se mettre au dessus du tas. Vous ne pouvez pas changer l'ordre de vos cartes Nourritures. Les joueurs n'ont pas le droit de regarder dans les tas de Nourriture des autres joueurs (sauf si une carte vous le permet).

• Quand une carte Événement n'affecte plus votre Champi vous pouvez la défausser. Exemple : défaussez la carte Indigestion après l'utilisation d'une carte Alchimiste, la carte Alchimiste par également à la Défausse.

Errata



Règles (Variante)

La Pioche : Prenez toutes les cartes (hors Champi) mélangez-les et posez-les au centre de la table. C'est la pioche, c'est là que les joueurs vont prendre leurs cartes pour refaire leurs mains. Les cartes de la pioche sont posées face cachée et il est interdit de les regarder tant que l'on ne les a pas piochées.

La Main : La Main est le terme employé pour désigner les cartes que tient dans ses mains un joueur. Le joueur peut les voir et doit les cacher aux autres joueurs. La Main se compose au maximum de 4 cartes.

NB : La carte Chevalier Protecteur permet de posséder une carte sans qu'elle soit dans votre main, ce qui peut être intéressant dans diverses situations.

Carte Champi

Les Cartes Champi représentent le champignon que vous allez nourrir pendant une partie. Le texte de Jeu précise les avantages des Champi et les symboles sur la gauche vous indiquent ce que le Champi peut manger. Le dos des Cartes Champi est différent des autres cartes pour pouvoir les reconnaître et ne pas les mélanger.



Libellule (nourriture universelle)

Tout le monde peut la manger et il est impossible d'en faire une indigestion.



Viande (nourriture)



Pierre (nourriture)



Salade (nourriture)



Bouteille (nourriture)



La croix rouge indique que le Champi ne peut pas et ne pourra jamais manger ce type de nourriture.



Carte Événement



Offensif et Défensif

Le symbole avec des haches indique qu'il s'agit d'une carte offensive (qui se joue sur un adversaire), le symbole avec un bouclier indique qu'il s'agit d'une carte défensive (qui vous aide ou vous protège).



Pluie et Beau Temps

Ces symboles indiquent quand vous pouvez jouer la carte. Si un symbole est barré par une croix rouge cela veut dire que vous ne pouvez pas jouer cette carte si ce climat est sur la table.



Par exemple, si la Pluie est barrée, vous ne pouvez jouer cette carte que lorsqu'il fait Beau Temps. S'il pleut elle n'est pas jouable.

Le texte de Jeu précise les pouvoirs de la carte.



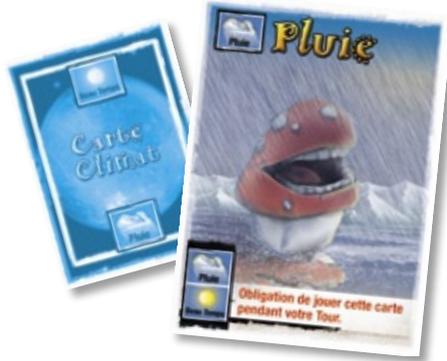
Texte de jeu



Carte Climat

Il s'agit de carte Climat : Pluie ou Beau Temps.

Leur dos est différent des autres cartes pour pouvoir les reconnaître dans la main adverse. Si vous avez une ou plusieurs cartes Climat vous devez les jouer obligatoirement pendant votre Tour. Il est impossible de les mettre à la Défausse, exception faite si cela est lié à un Événement. Elles doivent être posées face visible, les nouvelles cartes venant se mettre au dessus du tas.



- 1 Pioche / 2 Défausse / 3 Carte Climat /
- 4 Champi / 5 Nourriture / 6 Carte Événement /
- 7 Chevalier Protecteur

Début du jeu

1 / Les Cartes Champi : Au début du jeu il faut mélanger les cartes Champi entre elles (ne pas les mélanger avec d'autres cartes du jeu). Chaque joueur pioche un Champi et le pose devant lui, face visible.

Les Champi ont tous des capacités différentes. S'il reste des cartes Champi mettez-les de côté jusqu'au prochain début de jeu.

2 / Faire sa Main : Les joueurs distribuent la Main, soit 4 cartes à chaque joueur.

3 / Joueur 1 : Le plus jeune joueur est désigné comme le «Joueur 1», ce sera le premier à jouer.

4 / Le Sens : Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le Joueur 1.

Au début du jeu il fait Beau Temps. Le climat pourra changer dès qu'une carte Climat sera mise sur la table.

Le jeu

1 / Gagner : Le but du jeu est d'accumuler le plus de nourriture possible, chaque carte Nourriture possède un score, à la fin du jeu, compter le total des points pour savoir qui a gagné.

Variante

2 / Un tour de jeu : Un tour est le moment où un joueur peut jouer.

● **Mode Action :**

- Pour chaque carte que vous possédez, vous pouvez :
Soit la poser sur vous-même (Nourritures ou Événements Protecteurs).

Soit la poser sur un adversaire (Événements Offensifs).
Soit la conserver dans votre main (sauf carte Climat).
- Vous devez jouer pendant votre Tour toutes vos cartes Climats.

- Impossible de défausser une carte.

Ou

● **Mode Défausse :**

A son tour on peut défausser autant de carte(s) qu'on le souhaite.

Par contre on ne peut pas jouer de carte ni sur soi-même, ni sur un adversaire.

Toutefois, vous devez jouer pendant votre Tour toutes vos cartes Climats.

● **Pour les 2 Modes :** une fois que vous avez fini de jouer, vous devez refaire votre main, en prenant un nombre de cartes suffisant pour retrouver une main à 4 cartes.

Cela fait, c'est au joueur de gauche de jouer.

3 / Jouer une carte à tout moment : Si vous jouez une carte en dehors de votre tour de jeu, vous ne pouvez pas piocher pour refaire votre Main. On ne peut refaire sa Main qu'à la fin de son tour.

Fin du jeu

Fin du jeu : Le jeu se poursuit jusqu'à l'épuisement de la pioche. A ce moment, les joueurs terminent leur tour jusqu'à ce que le joueur ayant pioché la dernière carte ait rejoué. Cela permet à tout le monde de jouer une dernière fois avant que la partie ne s'arrête.

Le joueur qui possède le plus grand nombre de points Nourriture gagne.

Sur la Table...

● Quand vous jouez, vous posez votre Champi devant vous, à votre gauche la Nourriture et à votre droite les cartes Événements qui affectent votre Champi.

● Les cartes Nourritures s'empilent en un seul tas que vous posez à côté de votre Champi. Elles doivent être posées face visible, les nouvelles cartes venant se mettre au dessus du tas. Vous ne pouvez pas changer l'ordre de vos cartes Nourritures. Les joueurs n'ont pas le droit de regarder dans les tas de Nourriture des autres joueurs (sauf si une carte vous le permet).

● Quand une carte Événement n'affecte plus votre Champi vous pouvez la défausser. Exemple : défaussez la carte Indigestion après l'utilisation d'une carte Alchimiste, la carte Alchimiste par également à la Défausse.