

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



Renard : piochez 3 cartes, défaussez-en 1, puis ajoutez les 2 cartes restantes à votre main. Vous ne pouvez pas ajouter les 3 cartes à votre main, puis en défausser 1 de votre main.

Lapin : arrondissez les points à l'inférieur. Par exemple, s'il vous reste 5 cartes à la fin de la partie, marquez 2 points supplémentaires.

ORIGAMIS DU JARDIN

Abeille : elle se compte elle-même en tant qu'Origami.

Sauterelle : vous ne pouvez pas jouer l'Origami que vous venez de piocher. Toutefois, si vous piochez un Origami identique à un Origami que vous avez déjà en main, vous pouvez jouer celui que vous possédez déjà (montrez les deux cartes aux autres joueurs avant de le jouer).

Araignée : si vous ne pouvez pas piocher **exactement** 6 plis, vous n'êtes pas autorisé à accomplir cette action. Notez que d'autres effets vous demanderont de piocher **jusqu'à atteindre un nombre maximum** de plis (comme l'action de base n°1).

ORIGAMIS DE LA SAVANE

Lion : contrairement aux autres Actions Spéciales vous permettant de jouer un Origami, le Lion vous permet de jouer un Origami **gratuitement**.

Serpent : vous pouvez placer le Serpent **sous** une Collection, mais la règle concernant la différence de taille des Collections s'applique toujours.



Zèbre : si vous n'avez pas d'Origami en main, vous ne passez pas de carte à votre voisin de droite, mais vous en recevez bien une de votre voisin de gauche.

ORIGAMIS DE LA MER

Dauphin : cette carte vous accorde une réduction sur le coût en plis d'un Origami et peut aller jusqu'à le réduire à 0 si le coût normal était de 2.

Baleine : contrairement à l'Abeille, la Baleine ne se compte pas elle-même. En revanche, si vous possédez deux Baleines dans la même Collection, elles se comptent mutuellement.

ORIGAMIS DU CIEL

Perroquet : il peut copier n'importe quel Effet Instantané visible dans n'importe quelle Collection ou dans la Ligne de Pioche. Il ne copie que les Effets Instantanés, rien d'autre.

Vautour : vous pouvez ajouter des cartes de votre main à celle que vous avez piochée pour payer le coût de l'Origami.

ORIGAMI

Auteur : Christian Giove

Développement : Martino Chiacchiera, Roberto Corbelli, Sergio Roscini

Illustration : Francesco Perticaroli

Version française par Edge Entertainment

Traduction : Natalie Ritzdorf

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Remerciements de l'auteur : je remercie tout particulièrement ma compagne Daisy Romano, qui joue avec moi, m'inspire, et me supporte même quand je suis perdu dans mes rêves.

Plus d'informations sur
EDGEINT.FR

EDGE

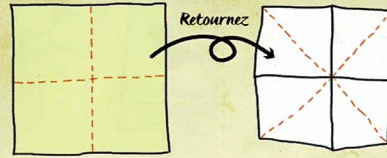


© 2018, daVinci Editrice S.r.l. Tous droits réservés. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. ATTENTION : ne remettez pas à des enfants de moins de 36 mois, contient de petits éléments pouvant être ingérés ou inhalés. Risque d'étouffement. Photos non contractuelles. Fabriqué en Pologne. Déconseillé aux enfants de moins de 8 ans.

L'origami du Premier Joueur

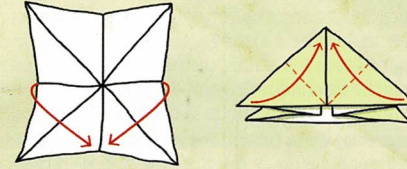
1. Commencez avec la partie colorée tournée vers le haut.

Pliez en deux dans les deux sens, puis dépliez



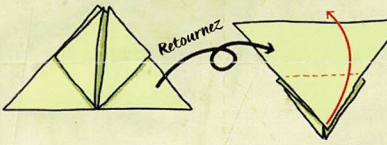
2. Pliez en diagonale dans les deux sens, puis dépliez

3. Pliez en « base de bombe à eau »



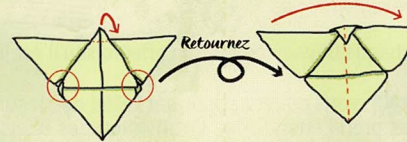
4. Ne pliez que les rabats supérieurs

5.



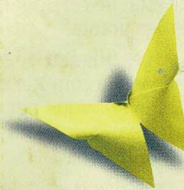
6. Pliez le coin de manière à dépasser le bord supérieur

7. Pliez l'arrière. Ne lissez pas ici



8. Pliez en suivant la ligne centrale

9. Aplatissez ici et relâchez



C'est terminé!

ORIGAMI



ORIGAMI



Les plus grands maîtres de l'origami se sont donné rendez-vous pour défendre leur titre, usant de leur magie afin de donner vie à leurs créations ! Vos connaissances dans l'art du pliage suffiront-elles à impressionner le jury, et remporterez-vous le titre de « Meilleur Artiste Origamiste » ?

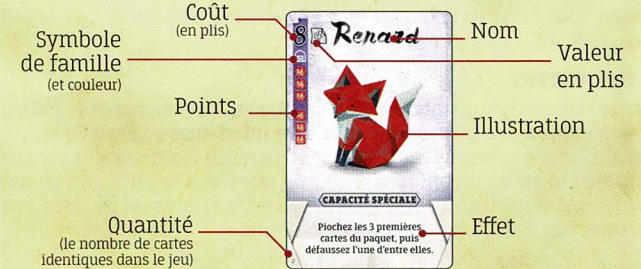
Matériel

- Un paquet de 90 cartes : 18 cartes de chacune des 5 familles (animaux de la ferme, du ciel, de la mer, de la savane, du jardin).
- Un morceau de papier vous permettant de réaliser l'origami du Premier Joueur (voir page 6).
- Cette règle du jeu.

Mise en place

Au cours d'une partie, vous utiliserez un **nombre de familles** égal au nombre de joueurs (par exemple, pour une partie à 3 joueurs, utilisez 3 familles). Libre à vous de choisir les familles ainsi utilisées, mais prenez bien garde à prendre toutes les cartes des familles choisies. Les familles inutilisées seront remises dans la boîte.

PRÉSENTATION D'UNE CARTE



Mélanges les cartes, puis distribuez-les face visible aux joueurs en les révélant une par une, jusqu'à ce que chaque joueur ait en sa possession des cartes dont la valeur additionnée en plis atteint **au minimum 10**. Certains joueurs recevront plus de plis que d'autres, c'est normal.



Exemple :
3 + 4 + 2 + 4 = 13 plis au total.

Le Premier Joueur est celui ayant reçu le moins de plis : il prend et conserve l'origami du **Premier Joueur** pour toute la durée de la partie (en cas d'égalité entre plusieurs joueurs, départagez-les par tirage au sort). Les joueurs s'emparent des cartes qui leur ont été distribuées et, à partir de maintenant, leurs mains doivent rester secrètes.

Rassemblez les cartes restantes et placez-les au centre de la table. Retournez **les quatre premières cartes du paquet et disposez-les en ligne, face visible**, à côté du paquet de cartes. Il s'agit de la Ligne de Pioche. Assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace sur la table pour placer une pile de défausse.



Déroulement de la partie

La partie se déroule en manches successives, dans le sens horaire et en commençant par le Premier Joueur. À votre tour, vous **devez** réaliser **l'une** des actions suivantes :

1. **PIOCHER DES CARTES**
2. **JOUER UN ORIGAMI**
3. **UTILISER L'ACTION SPÉCIALE D'UN ORIGAMI**

Une fois votre action terminée, votre tour s'achève. À ce stade, si vous avez plus de 8 cartes en main, vous devez en défausser jusqu'à n'en avoir plus que 8. C'est ensuite le tour du joueur situé à votre gauche.

1. PIOCHER DES CARTES

Si vous choisissez cette action, prenez n'importe quelle quantité de cartes de la Ligne de Pioche dont **les valeurs en plis additionnées sont inférieures ou égales à 4**. Ajoutez ces cartes à votre main. Reconstituez ensuite la Ligne de Pioche en piochant des cartes du paquet et en les posant face visible de manière à ce qu'il y ait de nouveau 4 cartes disponibles. Si la pioche est vide, mélangez la défausse et reconstituez le paquet (mais consultez d'abord la rubrique « Fin de Partie »).

Exemple : dans la Ligne de Pioche ci-dessus, vous pourriez prendre l'Abeille, ou le Perroquet et le Raton-Laveur. Si vous le désirez, vous pouvez aussi prendre des cartes pour moins de 4 plis (comme le Poussin et le Perroquet), mais les plis non dépensés seront alors perdus.

2. JOUER UN ORIGAMI

Si vous choisissez cette action, jouez **un** Origami de votre main. Pour jouer une carte, vous devez tout d'abord payer son coût en « coût en plis ». Chaque carte présente un coût et une valeur de plis dans le coin supérieur gauche. Lorsque vous jouez une carte, vous devez défausser d'autres cartes de votre main pour une valeur totale de plis **strictement égal au coût** de l'Origami que vous souhaitez jouer.

Exemple : vous jouez le Raton-Laveur depuis votre main. Pour payer son coût (4), vous pouvez soit défausser le Papillon, soit le Hibou et l'Éléphant. Notez bien que vous ne pouvez pas payer en défaussant le Cochon et l'Éléphant (ou le Cochon et le Hibou) puisque vous dépenseriez alors trop de plis (5 au lieu des 4 demandés) et que ce n'est pas autorisé !



Collections : après en avoir payé le coût, placez votre Origami face visible devant vous. Lorsque vous jouez un Origami, vous devez l'ajouter à vos **Collections**. Vous ne pouvez avoir que **deux Collections** devant vous, et chaque Origami que vous jouez doit être ajouté à l'une ou à l'autre de vos Collections. Chaque Collection est composée d'une colonne de cartes Origami, avec une seule carte « visible » sur le dessus. Placez chaque nouvel Origami que vous jouez par dessus les autres cartes, légèrement décalé de manière à ce que le coin supérieur gauche de chaque Origami de cette Collection reste visible - le coin supérieur gauche présentant les informations suivantes : Nom, Famille et Points.

La différence de taille entre vos deux Collections ne peut jamais excéder UN Origami. Vos Collections doivent comporter le même nombre de cartes ou ne différer en taille que d'une carte. Cela signifie qu'à l'exception des deux premiers Origamis que vous jouerez, à chaque fois que vous ajouterez un Origami à l'une de vos Collections, vous recouvrirez un Origami joué précédemment. Si vous recouvrez un Origami doté d'une Action Spéciale, vous perdez la possibilité d'utiliser cette Action.

Exemple : lorsque vous jouez le Raton-Laveur, vous devez l'ajouter à votre Collection de gauche de manière à équilibrer vos deux Collections. Vous ne pouvez pas l'ajouter à votre Collection de droite, sans quoi la différence de taille entre vos deux Collections serait de 2 Origamis. Cela signifie malheureusement que vous perdez l'Action Spéciale du Requin.



Effets des Origamis : chaque Origami produit un effet lorsqu'il est joué. Il existe trois types d'effet :

- **EFFET INSTANTANÉ** : vous pouvez appliquer l'effet décrit sur la carte dès que vous la jouez, l'effet prend ensuite fin. L'utilisation des Effets Instantanés est toujours optionnelle.
- **POINTS BONUS** : l'effet de cet Origami ne se déclenche qu'en fin de partie, au moment de compter les points.
- **ACTION SPÉCIALE** : cet Origami vous accorde une Action Spéciale utilisable pendant votre tour de jeu (à compter de votre tour suivant - voir 3. Utiliser l'Action Spéciale d'un Origami). Vous pouvez utiliser cette Action Spéciale autant de fois que vous le souhaitez (une fois par tour) tant que cet Origami reste face visible sur le dessus de la Collection.

Note : chaque Origami possède un effet, lequel est décrit sur la carte. Au début, vous aurez l'impression qu'il y a beaucoup de choses à assimiler, mais ne vous inquiétez pas : le jeu se fluidifiera au fur et à mesure des parties !

3. UTILISER L'ACTION SPÉCIALE D'UN ORIGAMI

Si vous choisissez cette action, sélectionnez l'Action Spéciale de l'un de vos Origamis situés **sur le dessus** de vos Collections - vous ne pouvez pas utiliser l'Action Spéciale d'un Origami caché par une autre carte. Appliquez simplement l'effet de l'Action Spéciale que vous avez choisie. Vous ne pouvez sélectionner qu'un Origami qui possède une Action Spéciale, et **vous ne pouvez pas** réaliser cette action si vous ne possédez aucune Action Spéciale disponible !

Exemple (suite) : le Raton-Laveur situé sur le dessus de votre Collection de gauche possède l'Action Spéciale « Piochez des cartes jusqu'à un total de 3 plis dans la Ligne de Pioche et/ou sur le dessus de la défausse. » À votre tour, en lieu et place du choix 1) Piochez des cartes ou 2) Jouez un Origami, vous pouvez, si vous le souhaitez, utiliser cette Action Spéciale.

Fin de Partie

Lorsque le paquet de pioche se vide pour la **seconde fois**, mélangez la défausse, reconstituez le paquet et jouez la manche en cours jusqu'à la fin (jusqu'au début du prochain tour du Premier Joueur). **Chaque joueur joue alors un dernier tour**. Le dernier à jouer sera toujours le joueur situé à la droite du Premier Joueur. Et maintenant, comptez vos points !

Votre score est égal au total des points présents sur les Origamis de vos Collections (chaque 勝 = 1 point) plus tout point acquis par l'effet de cartes présentes dans vos Collections (couvertes ou non). Le joueur ayant accumulé le plus de points remporte la partie ! En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, départagez-les en ajoutant les cartes de leurs mains respectives au décompte des points. Si l'égalité persiste, ils partagent la victoire !

Exemple : vous avez trois cartes en main lorsque la partie s'achève. Dans vos Collections, vous possédez :



TOTAL = 41 PV (POINTS DE VICTOIRE)

Notes à propos des Origamis

Les effets ou Actions Spéciales de certains Origamis vous permettent de jouer un autre Origami. Sauf indication contraire, vous devez tout de même payer le coût en plis pour pouvoir le jouer (en défaussant des cartes), comme vous le feriez si vous jouiez cet Origami normalement. Sauf indication contraire, lorsqu'une carte vous enjoint à défausser une carte ou à donner une carte, elle se réfère toujours aux cartes que vous avez en main, pas à celles de vos Collections.

ORIGAMIS DE LA FERME



Chien : comptez tous les Moutons visibles dans toutes les Collections et dans la Ligne de Pioche. Par exemple, si vous voyez 2 Moutons, piochez 3 cartes.