

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



1. But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier des explorateurs à récolter trois cartes « tour » qui symbolisent les trois tours complets de l'île de Pauv' Mery.

2. Description du jeu

Pauv' Mery fonctionne sur base du principe du jeu de l'oie, à la différence que les joueurs doivent réaliser plusieurs tours du plateau de jeu et qu'il n'existe aucune case imposant de passer un tour, de reculer ou d'avancer.

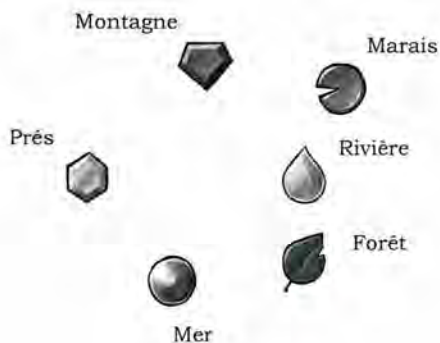
Ce sont les joueurs qui peuvent influencer la course de leurs adversaires en faisant utilisation de cartes « *prédateur* » pour essayer de les faire reculer. Mais, les joueurs attaqués peuvent se défendre, éventuellement en faisant usage de cartes « *défense* ».

Chaque passage par la case « *départ* » donne droit à une carte « *tour* » que le joueur dépose devant lui, face visible aux autres joueurs.

3. Présentation du matériel

3.1. Le plateau de jeu

Le plateau de jeu se divise en 6 milieux de vie qui sont habités par leurs prédateurs respectifs qui ne peuvent attaquer que dans leur milieu (remarque : certains prédateurs vivent dans plusieurs milieux). Chaque milieu est représenté par une forme de case qui est également symbolisée par un pictogramme dans le coin supérieur droit de la carte.



3.2. Lire les cartes « prédateur » et « défense »

Type de carte



Type de carte



4. Préparation de la partie

Mélanger les cartes « défense » et les cartes « prédateur » et ensuite, distribuer 2 cartes à chaque joueur, faces non visibles.

Avec le reste des cartes, faire un premier tas, toujours faces non visibles, à disposer à côté du plateau de jeu. Cela constituera la « pioche ».

Faire un second tas avec les cartes « *tour* » et le disposer également à côté du plateau de jeu, faces visibles.

Lancer le dé chacun à son tour, le joueur ayant obtenu le plus gros chiffre commence la partie (en cas d'égalité, les ex-aequo relancent le dé pour se départager). L'ordre de jeu des autres joueurs suivra alors le sens horloger.

5. Principes et déroulement de la partie

Le joueur lance le dé, déplace son pion du nombre obtenu en commençant par la case « *départ* » et atterrit alors dans un milieu peuplé de prédateurs.

Soit, aucun prédateur ne s'en prend à lui, son tour est donc terminé. Le joueur prendra alors une carte dans la « *pioche* » et passera le dé au joueur suivant.

Soit un ou plusieurs prédateurs s'en prennent à lui, le joueur attaqué peut se défendre.

Attaquer

Pour pouvoir attaquer, le joueur attaquant doit donc avoir en mains au moins une carte « *prédateur* ». Il dépose alors la carte de son choix sur le plateau, face visible.

S'il a plusieurs prédateurs possibles, il ne peut attaquer qu'avec 2 cartes maximum et du même prédateur (d'après la règle des « *2 cartes maximum* »).

S'il n'a utilisé qu'un seul prédateur, un autre joueur peut compléter l'attaque, s'il le souhaite, mais ce dernier ne peut utiliser que le même prédateur.

Remarque : quand plusieurs joueurs tentent d'attaquer en même temps avec des prédateurs différents, c'est le plus rapide qui prévaudra.

Se défendre

Le joueur attaqué a deux possibilités :

Soit il n'a aucune carte « *défense* » en mains, il devra alors lancer le dé.

Soit il a une ou des carte(s) de défense en mains, il dépose alors la ou les carte(s) de son choix (pouvant être des cartes « *défense* » différentes) sur le plateau (faces visibles) et lance aussi le dé (si le total « *défense* » utilisé n'est pas suffisant).

Dans les 2 cas, pour pouvoir rester sur sa case, le joueur attaqué devra obtenir un résultat « *défense* » total qui est égal ou supérieur à la force du ou des prédateurs attaquant cumulée. Sinon, il devra reculer de la différence et peut de nouveau être attaqué, même si cela se produit après qu'il ait passé la case « *départ* » pour la 3ème fois.

Donc, le tour d'un joueur n'est terminé que quand il ne peut plus être attaqué. Ce n'est qu'alors qu'il pourra saisir une carte dans la « *pioche* » et passer le dé au suivant.

Exemples

1. Le joueur tombe dans les prés où il est attaqué par un serpent (force « 5 »). N'ayant pas de carte « *défense* », il lance juste le dé. S'il fait moins que 5 (dans l'exemple, il obtient 2), il devra reculer de 3 cases puisque $5 - 2 = 3$.



2. Le joueur tombe dans les marais où il est attaqué par 2 moustiques (leur force cumulée est donc de 6 car $3+3$). Il utilise une tapette à mouches (force 2) et lance le dé où il obtient 5.



Dans ce cas, il ne devra pas reculer car il a une défense totale de 7, ce qui est supérieur à 6.

3. Le joueur tombe dans les montagnes où il est attaqué par un ours (force 8). Il utilise un arc à flèches (force 2) et un fusil tranquilisant (force 4) et lance le dé (il fait 2)



Le joueur ne devra pas reculer puisque $2 + 4 + 2 = 8$, qui est égal à la force de l'ours.

Petit mémo ...

Une carte non piochée avant que le joueur suivant ne lance le dé est une carte perdue.

Chaque joueur décide de l'opportunité de faire usage de ses cartes (« *défense* » ou « *prédateur* ») et peut utiliser autant de cartes « *défense* » adéquates qu'il en a en sa possession

Un joueur ne peut jamais disposer de plus de 5 cartes dans son jeu. Il devra alors prévenir et se défausser du surplus.

Toutes les cartes défaussées et utilisées au fur et à mesure de la partie devront systématiquement être déposées les unes sur les autres, face cachée, pour former un 3ème tas. Une fois la « *pioche* » entièrement utilisée, c'est ce 3ème tas qui servira, après mélange, de « *pioche* » et ainsi de suite.

Les cartes « *défense* » sont également symbolisées par un *bouclier doré* situé dans le coin supérieur droit.

La carte « *tour* » est également représentée par un pictogramme situé dans le coin supérieur droit et symbolisée par une statuette dorée

Particularités du jeu en équipe

Les joueurs peuvent décider de former des équipes. Dans ce cas, l'équipe gagnante sera celle qui aura obtenu le nombre de cartes « *tour* » égal au nombre de joueurs de son équipe multiplié par 3.

De cette manière, il est donc possible de constituer des équipes de nombres différents. En effet, une équipe de 2 joueurs devra obtenir 6 trophées pour remporter la partie face à une équipe de 3 joueurs qui devra en obtenir 9.