

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)





# Pouët Mouët

## Material

- 48 cartas Copiloto ( con gaviotas, un globo y casillas vacías)
- 4 cartas Piloto (con únicamente casillas vacías)
- 4 fichas

## Colocación

Pouët Mouët se juega por equipos de 2 jugadores: el piloto y el copiloto. El piloto se sienta en la mesa y coloca delante de él, una carta Piloto. Coloca una ficha, que simboliza su avión, sobre la casilla de su elección. El copiloto se pone de pie detrás del piloto. Debe poder seguir visualmente los movimientos de la ficha sobre la carta Piloto.

Se barajan las cartas Copiloto y se distribuyen a los copilotos :

- 24 por equipo a cuatro jugadores
- 18 a seis jugadores
- 12 a ocho jugadores

Traductora : Stéphanie Grimand

Cada copiloto coge su paquete de cartas en mano, caras visibles (las gaviotas todas orientadas en el mismo sentido), sin mostrarlas a su piloto.

## Meta del juego

Terminar su paquete de cartas Copiloto para ganar la carrera. Pero atención, cuando un avión toca una gaviota, su equipo es eliminado.

## Partida

El copiloto más joven da el top de inicio. Los equipos juegan simultáneamente.

### Poner sus cartas

El copiloto mira por una parte la posición de su ficha sobre la carta Piloto, y por otra parte la carta Copiloto que esta encima de su paquete. Tres casos son posibles:

- La ficha-avión ocupa una casilla de la carta Piloto correspondiente a una casilla vacía, conteniendo sólo cielo, la carta Copiloto: ningún obstáculo. El copiloto pone la carta Copiloto cara visible sobre la mesa a la derecha de la carta Piloto y mira la carta Copiloto siguiente en el paquete.
- La ficha-avión ocupa una casilla de la carta Piloto correspondiente a una casilla de la carta Copiloto que contiene un globo: el globo estalla y aleja a las gaviotas. El copiloto pone la carta Copiloto y la que la sigue caras visibles sobre la mesa a la derecha de la carta Piloto, luego mira la carta Copiloto siguiente en el paquete.
- La ficha-avión ocupa una casilla de la carta Piloto correspondiente a una casilla de la carta Navigator con una gaviota: riesgo de accidente. El copiloto debe señalarle al piloto la dirección de otra casilla para evitar la gaviota.

## Evitar una gaviota

El copiloto no puede hablar, ni emitir ningún ruido. La única manera para él de comunicar con el piloto es su dedo :

- Para hacer desplazar la ficha de una sola casilla, toca la cabeza del piloto en el lugar apropiado - cf. esquema.
- Para que la ficha hasta vaya hasta el final de una línea, de una columna o de una diagonal, da un golpecito en la cabeza del piloto en el lugar apropiado - cf. esquema.

El piloto desplaza entonces la ficha. Apenas el dedo del piloto deja la ficha, el copiloto pone la carta Copiloto a la derecha de la carta Piloto :

- Si la ficha-avión ocupa una casilla de la carta Piloto correspondiente a una casilla vacía de la carta Copiloto, o conteniendo un globo (el copiloto pone entonces una segunda carta), la gaviota es evitada y la carrera sigue.
- Si la ficha-avión ocupa una casilla de la carta Piloto correspondiente a una casilla de la carta Copiloto que contiene una gaviota, es el accidente. El equipo es eliminado.

## Final de la partida

La partida se acaba cuando no queda más que un solo equipo en la carrera o que un equipo agota todas las cartas de su paquete. Sus jugadores son declarados ganadores.



**Pouët Mouët**

Olivier Caïra

www.les12singes.com 4-6-8 10 min 8+



# Pouët Mouët

## Matériel

- 48 cartes *Copilote* (avec des mouettes, un ballon et des cases vides)
- 4 cartes *Pilote* (avec uniquement des cases vides)
- 4 jetons représentant des avions

## Mise en place

Pouët Mouët se joue par équipes de deux joueurs : le pilote et le copilote. Le pilote s'assied à table et place devant lui une carte *Pilote*. Il place un jeton, qui symbolise son avion, sur la case de son choix. Le copilote se tient debout derrière le pilote. Il doit pouvoir suivre visuellement les déplacements du jeton sur la carte *Pilote*.

Les cartes *Copilote* sont battues et distribuées aux copilotes :

- 24 par équipe à quatre joueurs
- 18 à six joueurs
- 12 à huit joueurs.

Chaque copilote prend en main son paquet de cartes faces visibles (les mouettes toutes orientées dans le même sens), sans les montrer à son pilote.

## But du jeu

Épuiser son paquet de cartes *Copilote* pour gagner la course. Mais attention, quand un avion touche une mouette, son équipe est éliminée.

## La partie

Le plus jeune copilote donne le top départ. Les équipes jouent simultanément.

### Poser ses cartes

Le copilote regarde d'une part la position de son jeton sur la carte *Pilote*, et d'autre part la carte *Copilote* sur le dessus de son paquet. Trois cas sont possibles :

- **Le jeton-avion occupe une case de la carte *Pilote* correspondant à une case vide, ne contenant que du ciel, de la carte *Copilote* :** pas d'obstacle. Le copilote pose la carte *Copilote* face visible sur la table à la droite de la carte *Pilote* et regarde la carte *Copilote* suivante du paquet.
- **Le jeton-avion occupe une case de la carte *Pilote* correspondant à une case de la carte *Copilote* contenant un ballon :** le ballon éclate et chasse les mouettes. Le copilote pose la carte *Copilote* et celle qui la suit faces visibles sur la table à droite de la carte *Pilote*, puis regarde la carte *Copilote* suivante du paquet.
- **Le jeton-avion occupe une case de la carte *Pilote* correspondant à une case de la carte *Copilote* avec une mouette :** risque d'accident. Le copilote doit indiquer au pilote la direction d'une autre case pour éviter la mouette.

## Éviter une mouette

Le copilote ne peut ni parler, ni émettre de bruit. Son seul moyen de communiquer avec le pilote est son doigt :

- **Pour faire déplacer le jeton d'une seule case,** il touche la tête du pilote à l'endroit approprié – cf. schéma.
- **Pour faire aller le jeton jusqu'au bout d'une ligne, d'une colonne ou d'une diagonale,** il fait une pichenette sur la tête du pilote à l'endroit approprié – cf. schéma.

Le pilote déplace alors le jeton. Dès que le doigt du pilote quitte le jeton, le copilote pose la carte *Copilote* à droite de la carte *Pilote* :

- **Si le jeton-avion occupe une case de la carte *Pilote* correspondant à une case vide de la carte *Copilote*,** ou contenant un ballon (le copilote pose alors une seconde carte), la mouette est évitée et la course continue ;
- **Si le jeton-avion occupe une case de la carte *Pilote* correspondant à une case de la carte *Copilote* contenant une mouette,** c'est l'accident. L'équipe est éliminée.

## Fin de partie

La partie prend fin lorsqu'il ne reste plus qu'une seule équipe en course ou qu'une équipe épuise toutes les cartes de son paquet. Ses joueurs sont déclaré vainqueurs.

## Crédits

Auteur : Olivier Caïra

Illustrations : Ferdinand Nathanael [www.explosiondesinge.com](http://www.explosiondesinge.com)

Réalisation et édition : Franck et Maxime Plasse

