

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**

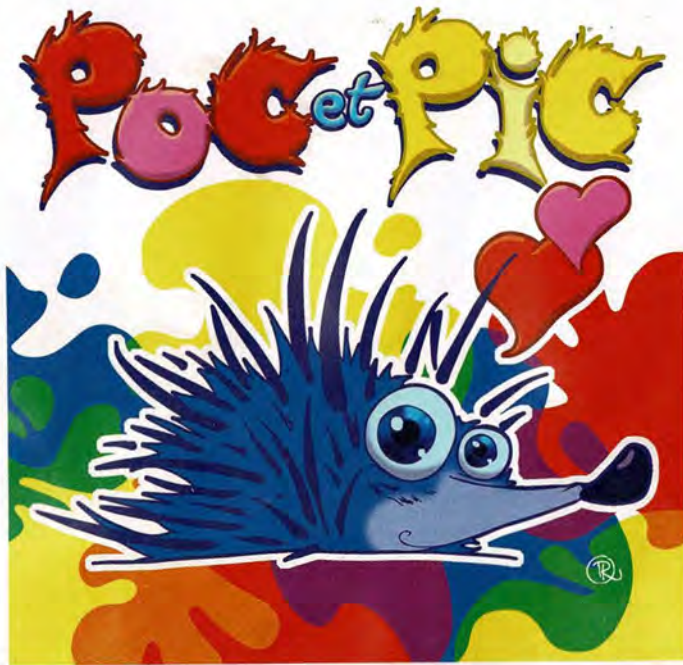
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





MATÉRIEL

6 Petits cœurs : 1 Rouge, 1 Bleu, 1 Jaune, 1 Violet, 1 Orange et 1 Vert

31 Cartes de jeu :

- ▶ 12 cartes Parents hérissons : 2 Cartes parents Rouge/Rouge, 2 Bleu/Bleu, 2 Jaune/jaune, 2 Rouge/Bleu, 2 Rouge/Jaune et 2 Jaune/Bleu
- ▶ 6 cartes Un Bébé hérisson :
1 Rouge, 1 Bleu, 1 Jaune, 1 Violet, 1 Orange et 1 Vert
- ▶ 6 cartes Deux Bébés Jumeaux hérissons :
2 Rouges, 2 Bleus, 2 Jaunes, 2 Violets, 2 Oranges et 2 Verts
- ▶ 4 cartes Valise
- ▶ 3 cartes Bienvenue
- ▶ Une carte Aide de jeu

BUT DU JEU

Former le plus de familles Hérisson possibles selon les bons mélanges de couleurs, faire déménager certaines familles de chez ses adversaires.

Et être le joueur qui possède le plus de bébés hérisson à l'issue de la partie.

QU'EST CE QU'UNE FAMILLE HÉRISSON ?

C'est l'association de deux cartes :

Une seule carte Parents hérisson + Une seule carte Bébé hérisson (1 bébé ou 2 bébés jumeaux).

Elles doivent obligatoirement être défaussées par paire (Parents+Bébé(s)) devant soi en fonction du bon mélange de couleurs afin de constituer une famille.

2 exemples parmi d'autres :



Mélanges



QU'EST CE QU'UN DÉMÉNAGEMENT ?

C'est l'association de deux cartes : Une carte Valise + Une carte Bienvenue.

Elles sont défaussées également et obligatoirement par paire au centre de la table, elles permettent de récupérer une famille située devant un adversaire pour la replacer devant soi.

Exemple :



MISE EN PLACE ET DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- ▶ A 6 joueurs : Prendre les 6 petits cœurs de couleurs et les 31 cartes de jeu
- ▶ A 5 joueurs : Retirer le petit cœur jaune mais conserver les 31 cartes de jeu
- ▶ A 4 joueurs : Retirer le petit cœur bleu et le petit cœur jaune + une famille hérisson jaune (29 cartes de jeu)
- ▶ A 3 joueurs : Retirer le petit cœur rouge + une famille hérisson rouge, le petit cœur bleu + une famille hérisson bleue et le petit cœur jaune + une famille hérisson jaune (25 cartes de jeu)

Le joueur le plus âgé place la carte Aide de jeu au centre de la table et donne un petit cœur à chaque joueur.

Il mélange ensuite les cartes, distribue faces cachées 5 cartes à tous les joueurs, y compris lui-même, puis donne la dernière à son voisin de droite qui aura ainsi une carte de plus.

- ▶ Si 5 joueurs : 5 x 6 cartes + une à son voisin de droite
- ▶ Si 4 joueurs : 4 x 7 cartes + une à son voisin de droite
- ▶ Si 3 joueurs : 3 x 8 cartes + une à son voisin de droite

C'est le joueur le plus âgé qui commence.

Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur, à son tour de jeu, pioche une carte (face cachée) chez son voisin de droite encore en jeu, carte qu'il place ensuite dans son jeu.

Ceci fait, il a le choix entre 3 actions :

- ▶ Soit **passer** directement la main au joueur suivant (celui de gauche)
- ▶ Soit **défausser** (s'il le peut) devant lui une seule famille hérisson (Parents+Enfants), puis il passe la main
- ▶ Soit opérer un **déménagement** (s'il le peut), puis passer la main

Quand un joueur n'a plus de cartes en main, il sort du jeu mais reste en place avec ses familles hérissons.

Attention, une famille située devant un joueur qui n'est plus en jeu peut encore être déménagée.

Lorsque toutes les familles ont été composées et qu'il ne reste plus qu'un seul joueur avec une carte valise en main, la partie prend fin.

Le joueur qui possède la dernière Valise déplace l'une de ses familles au centre de la table, puis tous les joueurs comptent tous les bébés des familles hérissons situés devant eux.

Le joueur qui possède le plus de bébés hérissons **gagne** la partie.

En cas d'égalité, le joueur, qui possède le plus de bébés hérissons de la même couleur que son petit cœur, **gagne** la partie.

Règle avancée : les bébés hérissons de la même couleur que les petits cœurs comptent double pour leurs joueurs respectifs.