

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



Le jeu du mardi

Vous pouvez enchaîner plusieurs parties consécutives, en comptant les points.
 Le vainqueur de la partie marque 50 points.
 Chacun des autres joueurs compte ses points de la manière suivante :

- Comptez votre nombre de cartes Continent | Multipliez les 2 nombres
- Comptez votre nombre de continents | pour obtenir votre score

Le joueur qui a gagné le plus de points au bout de 7 parties devient le Roi des Aventuriers.

COMMENT JOUER VOS CARTES ?

Schéma récapitulatif



Découvrez les 6 autres Jeux de la Semaine sur www.defifoo.com !

<p>Vivacité</p>	<p>Pari</p>	<p>Lettres</p>
<p>Bluff</p>	<p>Gangsters</p>	<p>Tactique</p>



Un jeu créé par **Olivier FINET**, l'inventeur de Defifoo

Defifoo
www.defifoo.com
 contact@defifoo.com
 Parc d'activité des 4 Vents
 59510 Hem

Rendez-vous en Océanie®

Règle du jeu

Ce jeu contient 109 cartes
 54 cartes CONTINENT, 21 cartes d'ATTAQUE
 28 cartes SOLEIL et 6 cartes BONUS

20 mn	7+	2 à 6
-------	----	-------



Description des cartes

Cartes CONTINENT

Chaque carte Continent est constituée d'une couleur et d'un continent :

- Couleurs : Vert (déplacement sur terre), Bleu (sur mer), Orange (dans les airs)
- Continents :



Afrique



Amérique



Asie



Europe



Océanie

Cartes SOLEIL

Les cartes Soleil ont 2 fonctions :

- Ouvrir une ligne dans chaque couleur
- Annuler une attaque « Lune »



Cartes d'ATTAQUE

Lune



Volez la dernière carte d'une ligne

L'attaquant pose sa carte Lune sur une des cartes Soleil de l'attaqué, lui « vole » la dernière carte de la ligne correspondante et la met **dans sa main**. L'attaqué est bloqué dans cette couleur tant qu'il n'a pas posé de carte Soleil sur la carte Lune.

Pôle Nord
Pôle Sud



Bloquez une ligne

L'attaquant pose sa carte Pôle au bout d'une ligne de l'attaqué. L'attaqué est définitivement bloqué dans cette couleur jusqu'à la fin du jeu (ses cartes Continent déjà posées sont néanmoins comptabilisées).

Eclair



Eliminez toutes les dernières cartes d'une couleur

L'attaquant pose sa carte Eclair au milieu des joueurs et annonce une couleur (orange, vert ou bleu). Tous les autres joueurs perdent la dernière carte Continent de leur ligne dans la couleur correspondante et la remettent sous la pioche.

Cartes BONUS

Les cartes BONUS se posent à gauche des cartes SOLEIL.

Invincible



Les cartes Invincible protègent des attaques Lune et Catastrophe naturelle dans la couleur correspondante, mais pas des cartes Pôle.

Accélérateur
x2



Les cartes Accélérateur permettent de jouer, à chaque tour, 2 cartes au lieu d'une dans la couleur correspondante.

Important : on ne peut poser qu'une seule carte Bonus devant chaque carte Soleil. Si vous avez les 2 cartes Bonus d'une même couleur, une seule peut donc être posée.



Déroulement de la partie

► DISTRIBUEZ 7 CARTES PAR JOUEUR.

Les cartes perdues ou échangées par les joueurs pendant la partie sont remises sous la pioche.

Le joueur qui a distribué choisit dans quel sens on tourne (sens des aiguilles d'une montre ou inverse).

► A VOTRE TOUR DE JEU, VOUS AVEZ DROIT A UNE ACTION :

- **Ouvrez une ligne**, en posant une carte Soleil
On ne peut ouvrir qu'une ligne maximum par couleur
On n'est pas obligé d'ouvrir une ligne dans toutes les couleurs
- **Annulez une attaque « Lune »** en posant une carte Soleil dessus
- **Complétez une ligne**, en posant une carte Continent au bout de celle-ci
- **Posez une carte Bonus** à gauche de la carte Soleil correspondant à sa couleur
- **Attaquez :** Lune, Pôle ou Eclair
- **Echangez tout ou partie de votre jeu** avec la pioche

A la fin de votre tour, piochez autant de cartes que nécessaire pour **TOUJOURS AVOIR 7 CARTES EN MAIN**.

Qui gagne la partie ?

- **LE VAINQUEUR EST LE PREMIER QUI A POSE 7 CARTES CONTINENT** (toutes couleurs confondues) avec au moins une de chaque continent.

Encore plus de piment dans vos parties ? Découvrez de nouvelles combinaisons d'attaque sur le site www.defifoo.com : double éclair, triple éclair...