

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



SALUT LES FILLES!

UN JEU DE LA FRENCH CONNECTION*

* (AXEL DE LA TAILLE, ROBERTO FRAGA ET ODET L'HOMER)

ILLUSTRÉ PAR
GEORGES WOLINSKI
DE 2 À 5 JOUEURS - DE 16 À 106 ANS

IL EST INDISPENSABLE,
POUR JOUER À "SALUT LES FILLES!",
DE SE PLACER À PROXIMITÉ D'UN LIEU
DE PASSAGE ASSEZ FRÉQUENTÉ (TERRASSE
DE CAFÉ, GARE,
JARDIN PUBLIC...).

MATÉRIEL :

45 CARTES "CRITIÈRES" - 3 CARTES "RÈGLE DU JEU"

BUT DU JEU :

ÊTRE LE PREMIER À SE DÉBARRASSER DE SES 7 CARTES
EN TROUVANT PLUS VITE QUE LES AUTRES JOUEURS UNE
PERSONNE CORRESPONDANT À AU MOINS UNE DES CINQ
CARTES POSÉES SUR LA TABLE.

PRÉPARATION DU JEU :

MÉLANGEZ LES 45 CARTES ET :
DISTRIBUEZ-EN 7 À CHACUN DES JOUEURS QU'ILS
GARDENT EN MAIN (FACES CACHÉES);
POSEZ EN 5 FACES VISIBLES, LES UNES À CÔTÉ DES
AUTRES, AU CENTRE DE LA TABLE;
LE RESTE DES CARTES NON DISTRIBUÉES EST PLACÉ EN 1
PILE (FACES CACHÉES) SUR LE CÔTÉ.

LE JEU :

DÈS QUE LES 5 CARTES ONT ÉTÉ POSÉES, LA PARTIE
PEUT COMMENCER.

TOUTS LES JOUEURS RECHERCHENT ALORS, DANS LEUR
CHAMP VISUEL IMMÉDIAT, UNE PERSONNE QUI
CORRESPOND À AU MOINS 1 DES CRITIÈRES
DÉFINIS PAR LES 5 CARTES POSÉES AU
CENTRE DE LA TABLE.

DÈS QU'UN DES JOUEURS
VOIT UNE PERSONNE AVEC L'UN
DES CRITIÈRES, IL MONTRE À LA
FOIS LA CARTE À LAQUELLE IL
PENSE ET LA PERSONNE
CONCERNÉE.

SI CE CHOIX EST ACCEPTÉ PAR LES
AUTRES JOUEURS, IL PREND CETTE CARTE, ET
LA MET DANS LA BOÎTE DU JEU. CETTE
CARTE NE SERA PLUS UTILISÉE PENDANT LA
PARTIE. IL PREND ENSUITE LA PREMIÈRE
CARTE DE SA PILE, LA RETOURNE FACE
VISIBLE, ET, DÈS QU'IL L'A POSÉE À LA
PLACE DE CELLE QU'IL VIENT DE GAGNER,
LA CHASSE CONTINUE...



SI CE CHOIX N'EST PAS ACCEPTÉ PAR LES AUTRES
JOUEURS, LA PARTIE REDÉMARRE DE PLUS BELLE...

N.B. :

- 1) IL EST POSSIBLE QU'UNE SEULE ET MÊME PERSONNE
PUISSE CORRESPONDRE À PLUSIEURS CRITIÈRES; DANS
CE CAS, LE JOUEUR EN QUESTION SE DÉFAUSSERA DES
CARTES CONCERNÉES DANS LA BOÎTE DU JEU, SOUS
RÉSERVE QUE CELLES-CI SOIENT VALIDÉES PAR LES
AUTRES JOUEURS.
- 2) SI, AU BOUT D'UN TEMPS LAISSÉ À L'APPRÉCIATION DE
TOUS, CERTAINES CARTES NE SONT PAS TROUVÉES PAR
LES JOUEURS, ON PEUT EN PRENDRE D'AUTRES DANS LA
PILE DE CARTES QUI N'AURA PAS ÉTÉ DISTRIBUÉE AU
DÉPART, POUR LES REMPLACER.

- 3) SI UN JOUEUR TROUVE UNE
PERSONNE QUI CORRESPOND AUX 5
CRITIÈRES, ET QUE CEUX-CI SONT
VALIDÉS PAR TOUS, IL GAGNE LA
PARTIE!

- 4) ON NE TIEN PAS COMPTE
DES POINTS SITUÉS EN
HAUT À GAUCHE DE LA
CARTE. ILS NE SERONT
UTILISÉS QUE POUR LA
VARIANTE "TOTAL
MATEUR".



LE GAGNANT :

LE JOUEUR QUI N'A PLUS
DE CARTES, GAGNE LA
PARTIE.

VARIANTE "TOTAL MATEUR"

BUT DU JEU :

GAGNER LE PLUS DE POINTS EN ÉTANT
LE PREMIER À APERCEVOIR À PLUSIEURS
REPRISES UNE PERSONNE
CORRESPONDANT À 4 CRITIÈRES DÉFINIS
PAR SES CARTES.



PRÉPARATION DU JEU :

MÉLANGEZ LES 45 CARTES "CRITIÈRES" ET DISTRIBUEZ À
CHACUN DES JOUEURS 4 CARTES.

LES CARTES NON DISTRIBUÉES SONT PLACÉES EN PILE
(FACES CACHÉES), AU CENTRE DE LA TABLE.

LE JEU :

CHACUN DES JOUEURS PREND SES CARTES EN MAIN,
LES REGARDE SANS LES MONTRER AUX AUTRES JOUEURS
ET LA PARTIE PEUT COMMENCER.

ATTENTION IL VA FALLOIR ÊTRE TRÈS RAPIDE CAR
TOUT LE MONDE JOUE EN MÊME TEMPS.

LES JOUEURS RECHERCHENT ALORS, DANS LEUR
CHAMP VISUEL IMMÉDIAT, UNE PERSONNE
CORRESPONDANT À 3 DES 4 CRITIÈRES DÉFINIS PAR
LEURS 4 CARTES.

À TOUT MOMENT, ET À PLUSIEURS REPRISES, TOUTS LES
JOUEURS PEUVENT ÉCHANGER UNE DE LEURS QUATRE
CARTES. POUR RÉALISER CETTE ACTION, LE JOUEUR
CONCERNÉ :

- SE DÉBARRASSE D'UNE DES 4 CARTES DE SON CHOIX
ET LA POSE FACE VISIBLE À CÔTÉ DU PREMIER PAQUET.

LES CARTES AINSI POSÉES FORMERONT UN PAQUET QUI
SERA CONSTITUÉ UNIQUEMENT DE CARTES REJETÉES
PAR LES JOUEURS.

- PREND :
SOIT LA CARTE SITUÉE AU-DESSUS DU PAQUET DE
CARTES NON DISTRIBUÉES ET LA REMET DANS SON
JEU;
SOIT LA CARTE SITUÉE AU-DESSUS DU PAQUET DE
CARTES REJETÉES ET LA REMET DANS SON JEU.

LORSQUE L'UN DES JOUEURS APERÇOIT UNE PERSONNE
CORRESPONDANT À AU MOINS 3 DES 4 CRITIÈRES DÉFINIS PAR
LES CARTES QU'IL A EN MAIN, IL L'ANNONCE AUX AUTRES
JOUEURS ET POSE LES 3 CARTES CRITIÈRES CONCERNÉS FACES
VISIBLES SUR LA TABLE.

SI LES CRITIÈRES SONT VALIDÉS PAR LES AUTRES
JOUEURS, IL POSE ALORS À SES CÔTÉS
LES 3 CARTES "CRITIÈRES"
CORRESPONDANTES, ET PIOCHE 3
NOUVELLES CARTES DU TAS DE CARTES
NON DISTRIBUÉES.

DÈS QU'UN JOUEUR A GAGNÉ 6
CARTES, IL PEUT DÉCIDER, S'IL
CONSIDÈRE AVOIR PLUS DE POINTS
QUE SES ADVERSAIRES, QUE LA
PARTIE S'ARRÊTE. TOUTS LES
JOUEURS CUMULENT ALORS LES POINTS
INSCRITS SUR LES CARTES OBTENUES PAR
CHACUN.

LE GAGNANT :

LE JOUEUR QUI OBTIENT LE PLUS
DE POINTS GAGNE LA PARTIE.

