

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)



# SPEEDY FOUILLIS

RÈGLE DU JEU



**ENREGISTRE TON JEU  
ET GAGNE UN CADEAU!**  
[www.jeux-goliath.com](http://www.jeux-goliath.com)

8+

2-6

30  
MIN

Goliath

#76 565

# CONTENU :

8 scènes de recherche, 160 tuiles "objets", 100 cartes "Transaction" (76 Collectionneurs, 24 Actions), 24 pions "loupe", 6 pions "ordre du tour", 4 chiffons, 1 sac, 1 sablier, la règle du jeu.



Sablier



Chiffon

Scène de recherche



Pions "ordre du tour"



Tuiles "objet"

Cartes "Collectionneur"



Cartes "Action"

Pioche



Loupes



Sac de tuiles



## BUT DU JEU :

Obtenir le plus de points possible à l'issue de 5 phases de recherche en retrouvant les objets disséminés dans les scènes.

## MISE EN PLACE :

Placer les 160 tuiles "Objets" dans le sac et mélanger le tout.

Les joueurs piochent aléatoirement une scène et la placent devant eux, face cachée (sans la regarder).

L'un des joueurs pioche 3 tuiles "Objets" par joueur, plus une. **Exemple** : pour 4 joueurs, piocher 13 tuiles :  $(4 \times 3) + 1$ . Il lit chaque tuile à voix haute puis la place au centre de la table, à portée de main des joueurs.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

La partie se déroule en 5 tours.

A chaque tour, les joueurs doivent rechercher, sur leur scène, des objets correspondant aux tuiles "Objets". Chaque scène inclut les 160 objets du jeu. Ils sont illustrés différemment selon la scène.

### - Mode de jeu débutant -

Comptez 3 loupes par joueur et disposez-les au centre de la table.

Au top départ, les joueurs retournent en même temps leur plateau côté illustration et lancent le sablier.

Quand un joueur repère l'un des objets dans sa scène, **il crie le nom de celui-ci** afin que les autres joueurs l'entendent.

Il s'empare de la tuile correspondante, la pose à côté de son plateau et **utilise une loupe pour marquer l'emplacement** sur sa scène.

Les objets trouvés sont protégés et **ne peuvent plus être réclamés** par d'autres joueurs.

Le tour se termine lorsque tous les objets ont été trouvés ou que le temps est écoulé. Chaque joueur fait alors vérifier son plateau par son voisin de droite. L'emplacement des loupes doit correspondre aux tuiles "Objets" collectées.

En cas d'erreur, défaussez la tuile.

Après chaque tour, **repiochez autant de tuiles que nécessaire pour retrouver le nombre de départ** et lisez-les à voix haute. Les loupes retournent au centre de la table.

On passe alors sa scène (face cachée) au voisin de gauche et on se prépare pour un nouveau tour.

Après 5 tours, le joueur ayant collecté le plus d'objets remporte la partie !

## - Mode de jeu expert -

*Vous voilà chineur pro ! Les choses vont se compliquer car la concurrence ne va pas vous faire de cadeau !*

*Collectez des objets que vous pourrez vendre aux collectionneurs afin de vous enrichir... tout en ralentissant vos adversaires !*

Le jeu se déroule en 5 tours. Chaque tour se découpe en 3 phases :

1. Pioche des cartes
2. Phase de recherche
3. Phase de vente

Comme pour le mode débutant, distribuer 1 scène (face cachée) à chaque joueur. Piocher 3 tuiles "Objets" par joueur, plus une. **Exemple** : pour 4 joueurs piocher 13 tuiles (4x3) + 1.

Lire chaque tuile à voix haute avant de la placer au centre de la table. Disposer à proximité un nombre de jetons "Ordre du Tour" correspondant au nombre de joueurs. **Exemple** : pour 4 joueurs, utiliser les jetons 1, 2, 3 et 4.

Contrairement au mode débutant, les loupes sont distribuées aux joueurs. Chacun en prend 3 et les place à côté de son plateau.

Mélanger les cartes Transaction et formez une pile face cachée à conserver à portée de main.

### 1. PIOCHE DES CARTES

Piocher 2 cartes "**Transaction**" par joueur et les placer dans un coin de table visible de tous. Il existe 2 types de cartes : "**Collectionneur**" et "**Action**". Rempporter ces cartes vous rapporte de l'argent.

### 2. PHASE DE RECHERCHE

Chaque scène inclut **les 160 objets du jeu**. Ils sont illustrés différemment selon la scène.

Quand un joueur repère l'un des objets dans sa scène, **il crie le nom de celui-ci** afin que les autres joueurs l'entendent.

Il s'empare de la tuile correspondante, la pose à côté de son plateau et **utilise une de ses 3 loupes** pour marquer l'emplacement sur sa scène.

Chaque tuile "Objet" affiche le nom de l'objet ainsi qu'un symbole qui sera utile lors de la phase suivante. Les objets correspondent aux 4 catégories suivantes Sport , Loisirs , Quotidien , Histoire .

Attention ! **Un joueur peut, à tout moment, décider d'arrêter sa phase recherche**. Soit parce qu'il a placé sa dernière loupe, soit pour finir avant les autres. Il se saisit alors du jeton "**Ordre du Tour**", encore disponible, avec le chiffre le plus bas.

La phase de recherche se termine quand le temps est complètement écoulé.

### 3. PHASE DE VENTE

À tour de rôle, les joueurs utilisent les tuiles "Objet" en leur possession pour remporter des cartes Collectionneur or Action. L'ordre du tour est déterminé par leur jeton "Ordre du Tour".

Le joueur avec le jeton 1 commence. Il peut soit **s'offrir une carte**, soit **passer**. C'est ensuite au tour du joueur avec le jeton 2, puis 3, 4 et ainsi de suite avant de reprendre par le joueur 1 etc.

Un joueur qui passe, retourne son jeton "Ordre du Tour" côté "Pass" et ne peut plus changer d'avis.

- Pour obtenir une carte "Collectionneur", il faut **l'échanger contre 1 objet de la même catégorie**. Vérifiez le symbole affiché sur la carte. Certaines cartes nécessitent 2 objets.

- Pour obtenir une carte "Action", il faut l'échanger contre **3 objets avec un même symbole**. Le pouvoir d'une carte "Action" ne peut servir **qu'une seule fois**. Voir paragraphe POUVOIR DES CARTES ACTION.

Les tuiles "Objets" ayant servi sont écartées du jeu.

**Le tour prend fin si tous les joueurs passent ou s'il ne reste plus de carte.**

Les pions "Ordre du Tour" retournent au centre de la table.

Piocher autant de cartes que nécessaire pour reconstituer la réserve de cartes (2 par joueur).

Les joueurs conservent leurs loupes et passent leur scène (face cachée) au voisin de gauche avant d'entamer un nouveau tour.

Les joueurs ne doivent jamais rejouer une même scène. Si le cas se présente, en piocher de nouvelles.

Repiocher autant de tuiles "Objet" que nécessaire pour refaire le compte et les lire à voix haute.

## FIN DE PARTIE :

A l'issue du 5ème tour de jeu, la partie est terminée.

Les joueurs additionnent la valeur affichée en euros de leurs cartes. Les objets toujours en leur possession rapportent 10 euros.

Le vainqueur est le joueur ayant fait le plus de bénéfice.

## PRÉCISIONS :

- Si un joueur se rend compte qu'il a fait une erreur avant que le temps ne soit écoulé, il remet la tuile là où il l'a prise et récupère sa loupe.

- Pour vous simplifier le jeu, rangez les tuiles "Objet" par catégorie identique avant la phase de recherche.

## POUVOIR DES CARTES ACTION

Pour utiliser le pouvoir d'une carte action en votre possession, tournez-la à l'horizontale. Les cartes ne peuvent être activées qu'une seule fois.



### Chiffon :

Choisissez un adversaire. Après qu'il a retourné sa scène et avant de commencer à jouer, lancer le chiffon sur son plateau (d'une distance d'environ 40 cm) afin de cacher un maximum de détails. Il est interdit de déplacer le chiffon avant la fin du tour.



### À l'envers :

Choisissez un adversaire qui devra retourner sa scène de 180 degrés. Le plafond doit se trouver à la place du sol.



### Debout :

Choisissez un adversaire qui devra jouer debout, tout en gardant une main sur la tête. Il n'est pas autorisé à se pencher en avant !



### Objet réservé :

Choisissez une tuile "Objet" parmi celles révélées et placez-la face à vous. Vous seul pouvez trouver cet objet. Si vous y parvenez, prenez la tuile, sinon, remettez-la dans le sac.



### Double dose :

Pour la durée de la vente, vous pourrez, à chacun de vos tours, acheter jusqu'à 2 cartes au lieu d'une.



### Loupe supplémentaire :

Prenez une loupe supplémentaire. Vous pouvez la conserver tant qu'elle n'a pas servi à remporter un 4ème objet (3+1).

© 2019 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Fabriquée en Chine. Les couleurs et les détails peuvent varier. Photos non contractuelles.

Auteurs : Konstantinos Karagiannis, George Halkias. © 2017 Desyllas Games. Tous droits réservés.



Attention.



Danger d'étouffement. Petits éléments.



VALABLE POUR LA FRANCE (ANCIENNEMENT CONSIGNE POUR VARIER LOCALEMENT) > WWW.CONSIGNESETTRI.PE