

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# **Till Eulenspiegel - Till l'Espiègle**

Un jeu de Karl-Heinz Schmiel  
pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Traduction par François Haffner, à partir de la traduction  
anglaise de Andreas Keirat et Claudia Schlee

## ***Contenu***

16 cartes  
1 plan de jeu  
5 pions  
15 disques avec des chaussures  
1 règle du jeu

## ***Déroulement du jeu***

Placez le plan de jeu sur la table. Chaque joueur reçoit un pion et le place vers la fenêtre ouverte du côté gauche de la corde. Ensuite, retournez les disques de manière à ce que les chaussures soient face cachée et mélangez-les. Maintenant, ramassez-les soigneusement en les gardant face cachées et placez-les sous la corde sur les cases blanches. Retournez face visible le premier disque à gauche.

Ensuite, mélangez les cartes. Distribuez les face cachée en nombre égal à tous les joueurs en les disposant devant chaque joueur en une rangée. Si vous jouez à trois ou cinq joueurs, retirez d'abord la carte « Till l'Espiègle».

Le plus jeune joueur commence la partie. Pendant le tour d'un joueur, tous les joueurs (!) révèlent leur carte la plus à

gauche. Rappelez-vous des chaussures que vous voyez. Puis, les cartes sont à nouveau retournées face cachée et chacun transfère sa carte à son voisin de gauche qui place la carte (toujours face cachée) sur le côté droit de sa rangée.

Maintenant, le joueur actif déplace son pion vers la première case de la corde (marqué d'un "1"). Le disque au-dessous montre un type de chaussure. Essayez de trouver la bonne image sur une carte en la retournant. Peu importe que vous retourniez une de vos cartes ou celle d'un de vos adversaires,

Si vous avez trouvé la bonne carte de chaussure, vous pouvez avancer d'une case supplémentaire.

Vous êtes également autorisé à retourner plus d'une carte pour gagner des points de mouvement supplémentaires (voir plus loin « Avancer de plus d'une case »).

La carte de chaussure est retournée face cachée et le disque est laissé face visible. Si vous atteignez une case avec un disque face cachée, retournez-le. Si vous avez de la chance et que le nouveau disque affiche le même type de chaussure, vous êtes autorisé à retourner la même carte de chaussure et à la montrer à vos adversaires.

Le joueur continue à jouer jusqu'à ce qu'il commette une erreur. Si la carte ne présente pas le même type de chaussure que le disque, son tour se termine et le pion reste au même endroit. La carte est retournée face cachée.

Un nouveau tour commence avec tous les joueurs qui retournent leur carte la plus à gauche puis la passent à leur voisin.

Si vous retournez une mauvaise carte, votre pion reste sur place et le tour passe au joueur suivant.

Une case peut recevoir plusieurs pions.

Si un pion saute par-dessus des disques qui n'ont pas été retournés, ils restent face cachée.

La carte « Till l'Espiegle » ne sera utilisée que pour les parties à deux ou quatre joueurs. Si un joueur retourne cette carte à son tour lorsqu'il cherche la bonne carte de chaussure, il perd son tour.

## ***Fin de la partie***

Lorsqu'un joueur atteint la maison, il gagne la partie.

## **Avancer de plus d'une case**

Chaque type de chaussure existe en trois cartes. Si vous parvenez à mémoriser deux ou trois cartes du même type et à les montrer, vous pouvez avancer de plus d'une case avec votre pion.

- Si votre personnage est sur une case jaune ("1"), vous avancez de 1 case pour une carte, de 3 cases pour deux cartes et 6 cases pour les trois identiques.
- Si votre personnage est sur une case orange ("2"), vous avancez de 0 case pour une carte, 1 de 1 case pour deux cartes et 3 cases pour trois cartes identiques.
- Si votre personnage est sur une case rouge ("3"), vous avancez de 0 case pour une ou deux cartes et de 1 case pour les trois identiques.

## ***Variantes***

Pour que le jeu aille plus vite, adoptez la variante simplifiée suivante :

Ignorez la couleur de la case. Lorsque vous retournez la bonne carte, déplacez-vous toujours d'une case. Pour deux correctes, vous pouvez avancer de trois cases, et pour trois identiques, avancez de six cases. MAIS : Si vous commencez sur une case rouge, vous devez toujours révéler trois cartes, et sur les cases orange, au moins deux cartes.