

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

ou Châlon-sur-Saône, 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 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

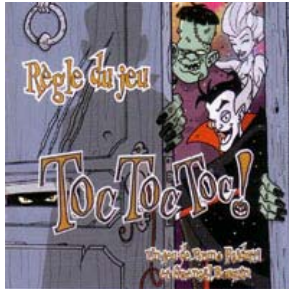
09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



Toc Toc Toc



Une règle importante est fréquemment oubliée par les joueurs : la pioche doit être face visible !

Un jeu de Bruno Faidutti & Gwenaël Bouquïn

3 à 5 joueurs, à partir de 7 ans
Durée : 15 minutes

Matériel :

- Un jeu de 56 cartes, dont
- 15 monstres : 7 normaux, 2 brutes, 1 musicien, 5 vamps
- 15 fantômes : 7 normaux, 2 brutes, 1 musicien, 5 vamps
- 15 vampires : 7 normaux, 2 brutes, 1 musicien, 5 vamps
- 5 jeunes enfants
- 3 taxi-corbillards
- 2 épouvantails à tête de citrouille
- Un livret de règles

Principe du jeu :

Chaque joueur est l'organisateur

d'une soirée Halloween qui cherche à avoir les meilleurs invités.

Malheureusement, en ces temps troublés, on ne sait jamais bien qui frappe à la porte, et quand il convient d'ouvrir.

Mise en place :

À 3 joueurs, retirez du jeu une brute de chaque type (un vampire, un monstre et un

fantôme), et remettez les dans la boîte. 12 cartes invités normaux, (4 monstres, 4 vampires, 4 fantômes), sont mélangées, et on distribue deux de ces douze cartes à chaque joueur. Chacun place ses deux premières cartes face visible, devant lui; ce seront les premiers invités de sa soirée. Les cartes personnages non distribuées (le cas échéant) sont remises avec les autres cartes du jeu.

Toutes les cartes du jeu sont soigneusement mélangées pour constituer la pioche. On distribue à chacun cinq cartes, face cachée, qui constituent la main de départ.

Les cartes restantes de la pioche sont placées en une pile, face visible, au centre de la table. Dans la suite des règles, quand il est question de la main d'un joueur, ou de ses cartes, cela désigne les cartes qu'il a en main, et qui sont en principe inconnues des autres joueurs. Quand il est question des invités d'un joueur, cela désigne les cartes représentant les invités de sa soirée, et qui sont posées face visible devant lui. Chacun doit toujours garder ses invités bien visibles des autres joueurs, en rangeant chaque type d'invité dans une colonne différente. La partie peut alors commencer. Chacun joue à son tour, en sens horaire, en commençant par le joueur chez qui se déroule la partie les effets, selon la nature de la carte.

Le tour d'un joueur :

Le tour d'un joueur se déroule comme suit :

- Le joueur choisit l'une des cartes de sa main et la pose, face cachée, devant un autre joueur, en disant « toc, toc, toc! »
- Le joueur devant lequel la carte a été posée peut accepter d'ouvrir, ou refuser.
- S'il accepte, il révèle la carte et l'ajoute à ses invités ou en applique effets, selon la nature de la carte.

• S'il refuse, le joueur qui avait proposé la carte la reprend, la pose devant lui, la révèle et l'ajoute à ses invités ou en

applique les effets, selon la nature de la carte.

• Le joueur pioche la première carte, visible, de la pioche de manière à en avoir de nouveau cinq en main.

Fin du jeu :

Lorsque la pioche est épuisée, on continue à jouer sans piocher, jusqu'à ce que plus aucun joueur n'ait de carte en main. La partie est alors terminée.

Score :

Lorsque plus aucun joueur n'a de carte en main, chacun calcule son score. Le score d'un joueur est calculé comme suit :

- Chaque invité monstre, vampire ou fantôme (y compris les brutes) dans la soirée du joueur lui rapporte 1 point.
- Un musicien compte comme un invité, et double les points rapportés par les invités du même type, lui y compris.
- Épouvantails : chaque épouvantail rapporte 3 points. Le vainqueur est le joueur ayant le total le plus élevé.

Les différentes cartes :

Les cartes sur fond rouge ne sont pas placées parmi les invités des soirées, et sont retirées du jeu immédiatement après avoir été jouées. Toutes les autres cartes, à l'exception des vamps, sont destinées à faire partie des soirées des joueurs.

• Monstre, vampire ou fantôme normal : lorsqu'un joueur révèle un monstre, un vampire ou un fantôme, il l'ajoute aux invités de sa soirée. S'il est toujours dans la soirée à la fin de la partie, il lui rapportera un point.

• Brute : lorsqu'un joueur révèle une brute, il l'ajoute aux invités de sa soirée. Tant que la brute est dans la soirée, le type de créature est protégé contre les jeunes enfants et les taxi-corbillards. Si la brute est toujours dans la soirée à la fin de la partie, elle lui rapportera un point.

• Musicien : lorsqu'un joueur révèle un musicien, il l'ajoute aux invités de sa soirée. S'il est toujours dans la soirée à la fin de la partie, chacun des invités de même type, lui y compris, rapporteront 2 points.

• Vamp : lorsqu'un joueur révèle une vamp, l'un de ses invités du type correspondant quitte sa soirée pour se rendre dans la soirée concurrente (celle du joueur qui lui a proposé ou à qui il avait proposé la carte vamp). L'invité est choisi par l'organisateur de la soirée d'arrivée, et peut bien sûr être une brute ou un musicien. La vamp est ensuite retirée du jeu.

• Épouvantail : lorsqu'un joueur révèle un épouvantail, il l'ajoute aux invités de sa soirée. À la fin de la partie, il lui rapportera 3 points.

• Jeune enfant : lorsqu'un joueur révèle un jeune enfant, il perd tous ses invités du type (fantômes, vampires ou monstres) sans brute le plus nombreux. Ces invités s'enfuient dans la soirée concurrente (celle du joueur qui lui a proposé ou à qui il avait proposé la carte jeune enfant). En cas d'égalité, le joueur concurrent choisit lequel des deux types de créatures s'enfuit. Le jeune enfant est ensuite retiré du jeu.

• Taxi-corbillard : lorsqu'un joueur révèle un taxi-corbillard, il perd tous ses invités du type (fantômes, vampires ou monstres) sans brute le plus nombreux. En cas d'égalité, le joueur concurrent choisit lequel des deux types retourne chez lui. Ces invités, accompagnés par le taxicorbillard, sont retirés du jeu, tout comme le taxi.

Règle générale : si l'effet d'une carte ne peut pas être appliqué (par exemple, l'effet d'un jeune enfant sur un joueur dont tous les types de créatures sont protégés par une brute, ou d'une vamp sur un joueur qui n'a pas de cartes du type correspondant) cette carte est sans effet.