

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 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



FIN DU JEU ET GAGNANT :

Si un joueur tire la dernière carte de la pioche, le jeu continue sans que personne ne pioche de cartes supplémentaires. Dès qu'un créateur est découvert, les joueurs gagnent les cartes concernées et la partie s'arrête. Les cartes encore en main sont défaussées.

Chaque joueur compte ses points pour chaque carte gagnée grâce à la découverte d'un créateur. Hugo Moss rapporte 3 points. Urs Zerutti rapporte 7 points, etc. Chaque « Supermodel » rapporte le même nombre de point qu'une autre carte de ce créateur (ses points ne sont pas doublés).

Le jeu peut se poursuivre durant plusieurs manches. Le premier joueur de la manche précédente devient le donneur.

Jouez jusqu'à ce qu'un des joueur obtienne plus de 100 points. Vous pouvez également jouer un nombre défini de manches (autant que de joueur par exemple). Le joueur qui a le score le plus élevé remporte la partie.

© 2000 Spiele Spass
traduction non-officielle : Benoît Christen

Trendy

Un jeu de Reiner Knizia pour 2 à 5 joueurs de 8 ans et plus.

Durée : 20 minutes

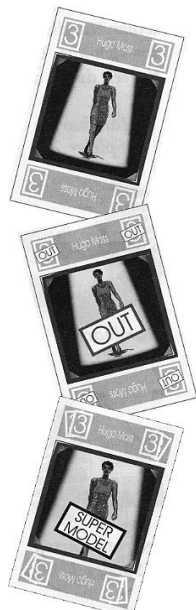
Matériel : 65 cartes (17 vertes, 15 bleues, 13 violette, 11 rouges et 9 jaunes)

Allez à la conquête du monde de la mode.

Envoyez vos modèles sur les podiums. Est-ce que les tendances actuelles continueront à avoir un large succès ? Est-ce que la découverte d'un créateur va créer une nouvelle mode ? Si vous ne suivez pas la tendance, créez-en une autre !

Les cartes :

Elles montrent un modèle des 5 créateurs. Il y a également une carte « Supermodel » et une carte « Out » pour chaque créateur.



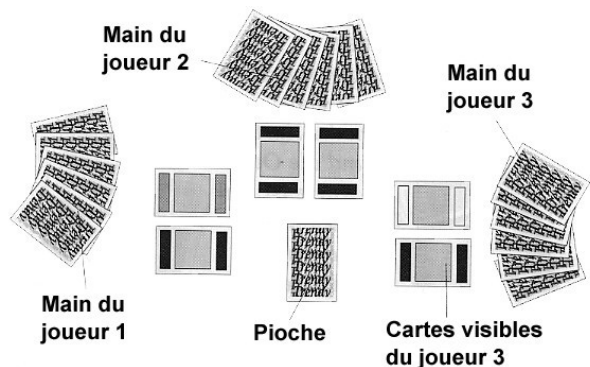
PREPARATION :

Les 65 cartes sont mélangées et chaque joueur en reçoit 6. Les cartes restantes sont placées face cachée et forment la pioche. Le joueur à gauche du donneur joue en premier.

DEROULEMENT DU JEU :

Les joueurs se succèdent dans le sens horaire.

A son tour, un joueur place une carte de sa main sur la table face visible, devant et tire une carte de la pioche. Les cartes de chaque créateur sont groupées devant soi.



DECOUVERTE D'UN CREATEUR :

Quand il y a autant de cartes d'un créateur sur la table (parmi tous les joueurs) que le chiffre qui est imprimé sur la carte, on assiste à la découverte d'un créateur. Par exemple, 3 cartes Hugo Moss ou 7 cartes Urs Zerutti sont nécessaires.

Chaque joueur gagne les cartes de ce créateur posées devant lui et les mets de côté. Toutes les autres cartes jouées sont défaussées et le joueur suivant joue pour lancer une nouvelle tendance.

CARTES « SUPERMODEL » ET « OUT » :

Chaque carte « Supermodel » compte comme 2 cartes pour ce créateur. Par exemple, deux 4-Kurt Feldlager et la carte « Feldlager Supermodel » permettent de découvrir ce créateur. Si un joueur joue la carte « Out » d'un créateur, alors elle est défaussée immédiatement, ainsi que toutes les cartes de ce créateur qui sont sur la table. Les autres cartes restent sur la table et le jeu continue normalement.