

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



OLIVIER SAFFRE



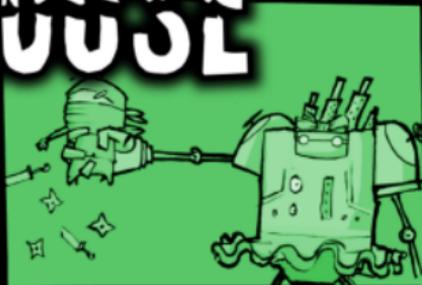
FLATLINED GAMES



RUMBLE

IN THE

HOUSE



ART : KWANCHAI MORIYA



RUMBLE IN THE HOUSE

Un jeu de Olivier Saffre.

©Flatlined Games 2011, tous droits réservés

Difficile de vivre ensemble dans une petite maison. Quand la pression monte, c'est la bagarre! Essayez de garder votre personnage secret le plus longtemps possible dans la maison.

Matériel

12 cartes pièce, 12 pions personnage secret, 12 personnages, 1 piste de score, 6 marqueurs de score et 6 marqueurs de couleur, livret de règles.

Mise en place

Faites une belle maison avec les 12 cartes pièce. Placez un personnage dans chaque pièce. Donnez à chaque joueur deux pions personnage secret face cachée, et un marqueur de couleur. Placez le marqueur de score correspondant près de la piste de score. (fig.1)

Le jeu

Le joueur avec le moins de points commencera le round. Au premier round, tirez au hasard. Les joueurs enchaînent les tours jusqu'à ce qu'un seul personnage reste dans la maison. A son tour, un joueur doit faire une action :

- Déplacer un personnage qui est seul vers une pièce adjacente : Suivre les portes. Un personnage qui n'est pas seul ne peut pas être déplacé.

OU

-Résoudre un combat dans une pièce contenant plusieurs personnages : Choisissez votre victime et sortez-la du jeu! Alignez les victimes au long de la zone de jeu dans l'ordre ou elles sortent, c'est important pour le score. (fig.2)

Conseil : Essayez de deviner qui est qui sans en révéler trop sur vos personnages secrets!

Score

Quand il ne reste plus qu'un personnage dans la maison, chaque joueur révèle ses pions personnage secret et marque des points pour le rang du meilleur personnage. Le premier et second sortis valent zéro point, le troisième 1, le quatrième 2, et ainsi de suite. Le dernier personnage en jeu vaut 10 points. (fig.2) Les joueurs ne marquent que leur meilleur personnage. Une fois les scores notés, remplacez les personnages dans la maison, mélangez tous les pions personnages secrets, donnez de nouveaux pions personnages secrets aux joueurs et jouez un nouveau round de combat. Le gagnant est le joueur qui a le plus de points après 3 bagarres dans la maison!

Credits

Auteur : Olivier 'Ken Rush' Saffre. Illustrations : Kwanchai Moriya.

Playtesting : Esprits Joueurs, Sajou.be, Repos du guerrier, Belgoludique, Bonne Société.

FIG. 1



FIG. 2

