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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

EXEMPLE DE DÉBUT DE PARTIE À 4 JOUEURS

(Andy, Firmin, Cécette, Natila)

1ER TOUR DE JEU :

Cartes jouées :

Andy / 2 Ouassous jaunes / Lac du Haut
Firmin / 1 Ouassou rouge / Lac du Haut
Cécette / Racoon 3 / Lac du Haut
Natila / 2 Ouassous bleus / Lac du Haut

Résolution de la pêche :

Cécette est la seule à avoir joué un racoon, son racoon pêche 3 ouassous au choix. Elle choisit les cartes 2 Ouassous jaunes et le Ouassou rouge qu'elle prend et met dans sa besace.

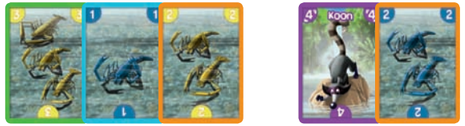
Fin de tour :

Le racoon est défaussé.
La carte 2 Ouassous bleus bascule dans le Lac du Bas.

2ÈME TOUR DE JEU :

Cartes jouées :

Andy / 3 Ouassous jaunes / Lac du Haut
Firmin / 1 Ouassou bleu / Lac du Haut
Cécette / Racoon 4 / Lac du Bas
Natila / 2 Ouassous jaunes / Lac du Haut



Résolution de la pêche :

On commence par le **Lac du Bas** : Cécette est la seule à avoir joué un racoon, elle pêche 4 ouassous au choix. Il n'y a malheureusement que la carte 2 ouassous bleus qu'elle prend et met dans sa besace.
Au **Lac du Haut**, il n'y a que des Ouassous. Rien ne se passe.

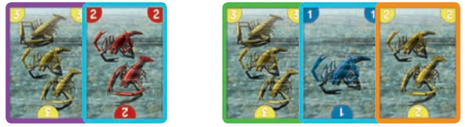
Fin de tour :

Le racoon est défaussé.
Les 3 cartes Ouassous du Lac du Haut basculent dans le Lac du Bas, offrant des perspectives de pêche intéressantes pour le tour suivant.

3ÈME TOUR DE JEU :

Cartes jouées :

Andy / Racoon 5 / Lac du Bas
Firmin / 2 Ouassous rouges / Lac du Haut
Cécette / 3 Ouassous jaunes / Lac du Haut
Natila / Loriquet / Lac du Bas



Résolution de la pêche :

Lac du Bas : Andy est le seul à avoir joué un racoon, mais Natila a joué son Loriquet. Tous les Ouassous s'échappent par la Rivière !
Au **Lac du Haut**, il n'y a que des Ouassous. Rien ne se passe.

Fin de tour :

Le racoon et le Loriquet sont défaussés.
Les 3 cartes Ouassous du Lac du Bas s'enfuient par la Rivière.
Les 2 cartes Ouassous du Lac du Haut basculent dans le Lac du Bas.

4ÈME TOUR DE JEU :

Cartes jouées :

Andy / Racoon 4 / Lac du Bas
Firmin / Racoon 3 / Lac du Bas
Cécette / 3 Ouassous rouges / Lac du Haut
Natila / Racoon 3 / Lac du Bas

Résolution de la pêche :

Lac du Bas : Andy pêche en premier grâce à son racoon de valeur 4. Il ne peut malheureusement que s'emparer de la carte 3 Ouassous jaunes (l'ajoût de la carte 2 Ouassous rouges dépasserait sa capacité de pêche limitée à 4 ouassous). Pour déterminer qui est le racoon qui est prioritaire ensuite, il faut regarder l'ordre du Tour de Jeu. Pour cette manche, Firmin joue avant Natila, c'est donc Firmin qui s'empare de la carte 2 Ouassous rouges. Natila rentre bredouille de sa partie de pêche au Lac du Bas.
Au **Lac du Haut,** il n'y a que des Ouassous. Rien ne se passe.

Fin de tour :

Les racoons sont défaussés. La carte Ouassous du Lac du Haut bascule dans le Lac du Bas.

Et ainsi de suite...

NOMBRE DE MANCHES ET PREMIER JOUEUR : le jeu se déroule en autant de MANCHES qu'il y a de joueurs. Lors de la première MANCHE, c'est le joueur le plus jeune qui est le PREMIER JOUEUR. Lors de la MANCHE suivante, ce sera son voisin de gauche et ainsi de suite.

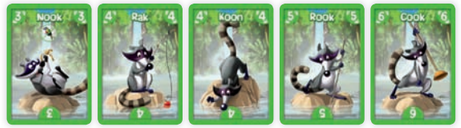
DISTRIBUTION DES CARTES : chaque joueur reçoit un jeu de 15 cartes de même couleur. S'il y a moins de 6 joueurs, les cartes non attribuées sont retirées du jeu.

DESCRIPTION DES CARTES : il existe 3 types de cartes ; les cartes RACOON (5), les cartes OUASSOUS (9) et la carte LORIQUET (1).

La carte LORIQUET : lorsqu'elle est jouée sur un lac, aucun des RACOONS présents ne peut y pêcher de OUASSOUS, à l'exception de NOOK qui est ami avec tous les LORIQUETS de la forêt.

Les cartes OUASSOU : il existe 3 couleurs de OUASSOUS et la valeur des cartes varie de 1 à 3. Le but des joueurs est de réussir à capturer un maximum de ouassous de la même couleur.

Les 5 cartes RACOON : les 5 racoons sont plus ou moins habiles à la pêche. La valeur indiquée sur la carte donne le nombre maximum de OUASSOUS que le racoon est capable de pêcher.



Les 2 lacs : 2 lacs se succèdent au pied de la grande cascade. Nous les appelons LAC DU HAUT pour le premier, et LAC DU BAS pour le second. Les OUASSOUS apparaissent toujours dans le LAC DU HAUT, puis basculent dans le LAC DU BAS avant de s'échapper par la RIVIÈRE. Pour les symboliser sur la table de jeu, placez la carte LAC DU HAUT à droite de la table, la carte LAC DU BAS au centre et la carte RIVIÈRE sur la partie gauche.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE : une MANCHE se joue en 15 TOURS DE JEU qui se succèdent jusqu'à ce que les joueurs aient épuisé toutes leurs cartes.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU : les joueurs jouent simultanément. Ils choisissent 1 carte dans leur main qu'ils posent soit devant le LAC DU HAUT, soit devant le LAC DU BAS face cachée. (Les cartes OUASSOUS entrent en jeu obligatoirement par le LAC DU HAUT).

On commence par révéler toutes les cartes du LAC DU BAS, on résoud les PÊCHES éventuelles. Puis on fait de même au LAC DU HAUT. Différents cas de figure peuvent se présenter.

Cas n°1 Toutes les cartes d'un même lac sont des cartes OUASSOU : il n'y a pas de PÊCHE, les OUASSOUS sont sauvés. S'ils étaient dans le LAC DU HAUT, ils basculent dans le LAC DU BAS pour le prochain tour. S'ils étaient déjà dans le LAC DU BAS, ils s'échappent définitivement par la RIVIÈRE.
On joue immédiatement le TOUR DE JEU suivant.

Cas n°2 Toutes les cartes d'un même lac sont des cartes RACOON ou LORIQUET : la pêche est râtée ! Les cartes RACOON et LORIQUET sont défaussées. On passe au TOUR DE JEU suivant.

Cas n°3 Les cartes révélées mélangent cartes RACOON et cartes OUASSOU : la PÊCHE peut commencer !

LA PÊCHE : il est important de suivre scrupuleusement l'ordre des priorités suivantes pour attribuer les cartes OUASSOU capturées.

1° - Le joueur qui a joué le RACOON qui a la valeur plus élevée pêche en premier : il s'empare d'autant de OUASSOUS (1 ou plusieurs cartes) que la valeur de sa carte RACOON. (Si plusieurs joueurs ont joué la même carte RACOON, l'attribution des OUASSOUS se fait carte après carte dans l'ordre du tour de jeu en fonction du PREMIER JOUEUR de la MANCHE : le joueur le mieux placé choisit 1 carte OUASSOU, puis le joueur suivant choisit 1 carte à son tour et ainsi de suite à concurrence de la valeur de leur RACOON). Bien sûr, il peut arriver que certains RACOONS ne puissent plus pêcher de carte OUASSOUS si tous les OUASSOUS ont déjà été capturés par d'autres RACOONS prioritaires, mais c'est la dure loi de la nature !

2° - les joueurs qui ont joué un RACOON de la valeur inférieure se servent à leur tour s'il reste des cartes OUASSOU, et ainsi de suite.
3° - les OUASSOUS non attribués sont sauvés, ils basculent dans le LAC DU BAS ou dans LA RIVIÈRE en fonction de leur emplacement d'origine. Les cartes RACOON sont défaussées.

INTERVENTION DU LORIQUET : la présence d'une carte LORIQUET empêche les RACOONS de pêcher. Les cartes RACOON et LORIQUET sont défaussées et les OUASSOUS basculent dans le LAC DU BAS ou dans LA RIVIÈRE en fonction de leur emplacement d'origine.
EXCEPTION : NOOK n'est pas affecté par la carte LORIQUET. Dans ce cas, il est le seul à pêcher.

On passe au TOUR DE JEU suivant, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la MANCHE.

FIN DE LA MANCHE : la MANCHE est finie lorsque les joueurs ont joué leurs 15 TOURS DE JEU et qu'ils n'ont donc plus de cartes en mains. A la fin de la MANCHE, les OUASSOUS qui n'ont pas été pêchés lors du dernier Tour de Jeu finissent dans la RIVIÈRE.
On procède alors au décompte des points : chaque joueur fait le total des points de CHAQUE COULEUR DE OUASSOUS qu'il a réussi à pêcher. Chaque joueur marque pour cette MANCHE les points obtenus grâce à sa COULEUR LA PLUS FORTE.

Avant de passer à la MANCHE suivante, chaque joueur s'assure qu'il a bien récupéré les 15 cartes de sa couleur.

FIN DU JEU : à la fin de la dernière MANCHE, les joueurs font le cumul des points marqués à chaque MANCHE. Le joueur qui obtient le plus grand total remporte la partie.

VARIANTE DE RÈGLE POUR LES RACOONS EXPÉRIMENTÉS

Avant de débuter la manche, chaque joueur choisit à l'aide des jetons fournis dans la boîte, une couleur de OUASSOU qu'il garde secrète jusqu'à la fin de la manche. (Les jetons non choisis sont écartés du jeu.)

À la fin de la manche, lors du décompte, chaque joueur révèle la couleur de ses OUASSOUS préférés, la valeur des cartes OUASSOUS de cette couleur qu'il a réussi à pêcher est doublée.

VARIANTE DE RÈGLE DU LORIQUET TRIOMPHANT

Pour les joueurs avisés, la règle du LORIQUET triomphant permet de jouer à la fois sur les OUASSOUS qu'on a pêché mais aussi sur les OUASSOUS qui ont réussi à s'échapper par la RIVIÈRE.
Comme dans la variante précédente, pariez en début de manche sur une couleur de OUASSOU.
En fin de manche, vous marquez au choix :
soit le nombre de OUASSOUS de cette couleur que vous avez pêché soit le nombre de OUASSOUS de cette couleur qui ont réussi à s'échapper par la RIVIÈRE.

Ce jeu est édité par Sweet November dans les collections TI PANDA et bleu outre-mer

Un jeu conçu et développé par Sweet November, 14 rue de l'Aleu 78730 Saint-Arnoult en Yvelines France © 2012 Sweet November