

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



LINCOLN

Se met au vert

Un jeu de Florent Toscano
illustré par Jérôme Jouvray
colorisé par Anne-Claire Jouvray
et scénarisé par Olivier Jouvray



Règles du jeu

1. C'est qui Lincoln ?

LINCOLN C'EST MOI.
JE SAIS, J'AI LE MÊME NOM QU'UN
PRÉSIDENT CONNU MAIS C'EST COMME ÇA.
NE ME FATIGUEZ PAS AVEC VOS
QUESTIONS INUTILES.

MOI JE SUIS UN HÉROS DE
BANDE DESSINÉE, UN JUSTICIER
DE WESTERN PLUS EXACTEMENT.
C'EST DIEU LUI-MÊME QUI M'A
DÉSIGNÉ À CE POSTE ET POUR
TOUT VOUS DIRE, ÇA NE M'A
RAPPORTÉ QUE DES ENNUIS.
SURTOUT QUE LE DIABLE LUI-MÊME
EST VENU METTRE SON NEZ DANS
L'HISTOIRE. ALORS DEPUIS QUELQUES
TEMPS, J'ESSAIE DÉSESPÉRÉMENT DE
ME DÉBARRASSER DE CES DEUX
PÊNIBLES ET DE ME METTRE AU VERT.



DONC, POUR ÊTRE PEINARD, JE
SUIS VENU ME PLANQUER AVEC
QUELQUES POTES DANS UNE
FERME PAUMÉE, LOIN DE TOUT.

LE SOUCI, C'EST QU'ON N'EST PAS
DES PAYSANS, ON EST JUSTE UNE
BANDE DE PLOUCS DU FAR WEST ET
C'EST RAPIDEMENT DEVENU UN
DRÔLE DE BAZAR PAR ICI.
TOUT LE MONDE A PERDU DES
AFFAIRES ET CHACUN ACCUSE
L'AUTRE D'ÊTRE LE RESPONSABLE
DE TOUTE CETTE PAGAILLE.

ALORS ÇA ME FAIT UN PEU MAL DE
LE DIRE, MAIS ON VA AVOIR BESOIN
D'AIDE POUR QUE CHACUN RETROUVE
CE DONT IL A BESOIN AVANT QU'ON
NE S'ENTRETUE.

ON POURRA PEUT-ÊTRE ENFIN SE
LA COLLER DOUCE APRÈS ÇA.

2. Qu'est-ce qu'il y a dans la boîte ?

Vous trouverez d'abord
6 cartes Perso.

Sur le devant de la carte,
vous avez un guignol
venu se planquer à la
ferme et, derrière, les objets
qu'il a paumés et qu'il veut retrouver.
Vous verrez que des personnages différents
peuvent revendiquer les mêmes machins parce que
chacun veut aussi piquer les trucs d'un autre !



Vous trouverez aussi 39 cartes de jeu.
Ce sont les différents coins de la ferme
avec au verso, 1, 2 ou 3
objets éparpillés.



QUAND JE VOUS
DIS QUE C'EST UN
SACRÉ BAZAR !



3. But du jeu

Trouver les objets de sa carte Perso sur 3 cartes de jeu différentes.

4. Comment qu'on se met en place ?

D'abord, il faut mélanger comme il faut les cartes de jeu sans en mettre une dans sa manche sous peine de se retrouver pendu à un arbre. On pose ce tas au milieu de la table, la face qui montre les objets est cachée.

On distribue à chacun au hasard une carte Perso, et le premier qui se plaint de ne pas avoir celui qu'il voulait doit être roulé dans le goudron et les plumes par ses camarades. Chaque joueur pose sa carte Perso devant lui pour que tous les objets qu'il recherche soient visibles de tous, pendant toute la partie.

Si vous êtes moins de six joueurs, jetez les autres cartes perso au feu ou gardez les au chaud dans la boîte.

5. On démarre la partie.

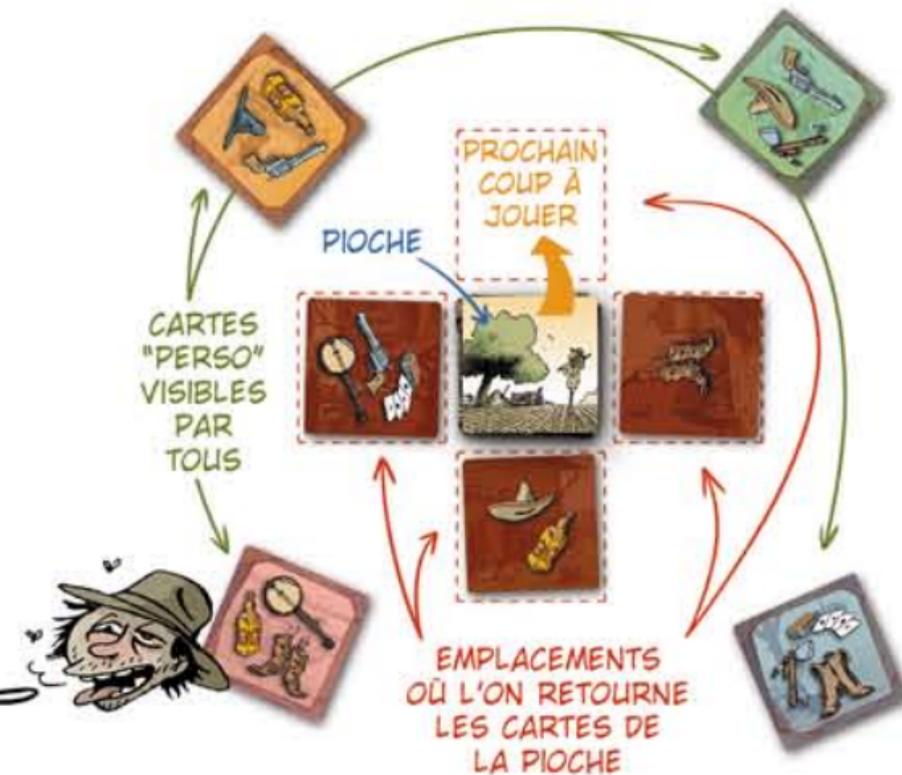
Le dernier à être allé à la ferme commence. On joue chacun son tour et dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour retourne la 1ère carte de la pioche et la dépose sur n'importe lequel des 4 emplacements autour.

Si un emplacement est vide, il faut le remplir. S'il y en a plusieurs qui sont vides, comme en début de partie, il choisit celui qu'il veut. C'est pas compliqué.

Attention... c'est là qu'il faut être attentif, réactif et vif. Si je repère, **sur 3 cartes différentes**, les trois objets que je recherche (ceux de ma carte Perso à moi), je dois rapidement en taper deux avec mes deux mains. Ensuite j'attends qu'un autre joueur tape la 3ème carte contenant **mon** 3ème objet.

LÀ, MES TROIS OBJETS SONT SUR 3 CARTES DIFFÉRENTES, JE PEUX EN TAPER 2 !

Exemple d'une partie à 4 joueurs :



Et là... Plus personne ne bouge ! Une carte tapée est tapée, on ne change pas d'avis sinon on se fait taper par les autres joueurs. Ensuite, on lève les mains en l'air, comme quand le shérif fait une descente au saloon, et on vérifie si tout le monde a bon.

- Si tout le monde a bon (mes 3 objets sont sur les 3 cartes tapées) : je prends les 2 cartes que j'ai tapées et l'autre joueur prend la sienne. On les glisse sous nos cartes Perso.
- Si je me suis trompé quelque part : je dois remettre une carte précédemment gagnée (si j'en ai) sous la pioche. Personne ne gagne de carte.
- Si j'ai bon mais que l'autre joueur s'est planté tout seul (mes 3 objets figurent bien sur 3 cartes différentes, j'en tape 2 bonnes mais un autre joueur en tape une mauvaise) : je prends les 2 cartes que j'ai tapées, l'autre remet une de ses cartes précédemment gagnées (s'il en a) sous la pioche.

Une petite précision tout de même : il est évident que seul le joueur qui a vu ses 3 objets sur 3 cartes différentes est autorisé à utiliser ses deux mains. Les autres ne peuvent en utiliser qu'une. Il faut garder l'autre pour mettre une baffa au voisin s'il triche.

Maintenant soyez vigilants : quand les joueurs gagnants prennent des cartes, ils font apparaître celles qui sont en dessous et donc peut-être de nouvelles combinaisons... Avant même que la prochaine carte de la pioche ne soit retournée...



Il peut arriver que plusieurs joueurs tapent sur la même carte et il faut les départager, c'est vrai. Evidemment, la main qui est en dessous l'emporte et les autres sont enlevées. Mais si les deux mains sont côte-à-côte alors c'est celle qui recouvre le plus la carte qui gagne. S'il y a parfaite égalité, déchirez la carte en deux et chacun repart avec son bout. Ensuite allez acheter une nouvelle boîte pour une prochaine partie.

C'est maintenant au tour du joueur qui a tapé la 3ème carte de jouer. Et si personne n'avait tapé la 3ème carte, c'est celui qui avait tapé les 2 cartes qui doit jouer.

6. Fin de partie

On joue comme ça jusqu'à épuisement de la pioche. Celui qui a le plus de cartes a gagné, il a le droit de faire le malin. En cas d'égalité, débrouillez-vous, faites un bras de fer ou un pierre-feuille-ciseau.

Voilà, c'est tout. C'est quand même pas compliqué.

7. Les variantes, que vous pouvez combiner comme vous voulez :

• Le Diable :

Dans le paysage de certaines cartes de jeu, vous verrez parfois apparaître le Diable, souvent discrètement. À ce moment, il est interdit à quiconque de taper sur quoi que ce soit à part son voisin. Si quelqu'un a tapé une ou plusieurs cartes, il doit rendre une de ses cartes précédemment gagnées sous la pioche et les autres se moquent de lui. Le Diable sera content.



• Dieu :

Parfois c'est Dieu que vous verrez intervenir sur une carte de jeu. Comme il n'aime pas que vous vous détestiez les uns les autres, ne tapez sur rien pour l'instant. Chacun devra d'abord donner sa carte Perso à son voisin de gauche. Comme ça, Dieu sera content.



CES DEUX LÀ
PEUVENT ÊTRE TRÈS PÉNIBLES
ALORS NE LES CONTRARIEZ PAS,
C'EST UN CONSEIL D'AMI.

• La flèche :

Il arrive aussi qu'un guignol apparaisse avec un panneau indiquant une flèche. Il montre l'emplacement sur lequel vous devrez obligatoirement retourner la carte. Sauf si une pile est vide, évidemment, on ne laisse pas une pile vide... C'est énervant une pile vide.



• Pan dans le nez :

Si un joueur voit la combinaison d'un autre joueur un peu distrait avant lui, il tape la pioche en gueulant "Pan dans ta face" ou "Pan dans le nez" ou un autre truc ridicule du même ordre, au choix. Celui qui a oublié de taper doit rendre une de ses cartes déjà gagnées sous la pioche. C'est alors à son tour de jouer et de retourner la nouvelle carte sur un des objets qu'il convoitait. Ça lui apprendra à être distrait.



8. Il est propre, mon jeu, il est propre !

LINCOLN EST UN JEU CONÇU, RÉALISÉ, ÉDITÉ ET FABRIQUÉ INTÉGRALEMENT EN FRANCE, EN RÉGIONS RHÔNE-ALPES ET LIMOUSIN :

- CONÇU ET RÉALISÉ PARCE QUE L'AUTEUR DU JEU TRAVAILLE À LYON, AINSI QUE L'ILLUSTRATEUR, LE SCÉNARISTE ET LA COLORISTE DU JEU ET DE LA BANDE DESSINÉE LINCOLN !
- ÉDITÉ PARCE QUE LES JEUX OPLA HABITENT À LYON.
- FABRIQUÉ PARCE QUE LA BOITE EST FABRIQUÉE DANS LA DRÔME, À ROMANS-SUR-ISÈRE, LA COUVERTURE EST IMPRIMÉE DANS LE RHÔNE, À LYON, LES CARTES ET LE LIVRET EN CORRÈZE, À BRIVE-LA-GAILLARDE. L'ASSEMBLAGE ET LE CONDITIONNEMENT ONT ÉGALEMENT ÉTÉ RÉALISÉS À LYON !

AINSI ON MINIMISE L'IMPACT ENVIRONNEMENTAL DE LA PRODUCTION DU JEU, QUI EST TRÈS LOIN DE TRAVERSER LA PLANÈTE POUR ARRIVER DANS VOTRE FERME !

DE PLUS, NOUS ATTACHONS UNE GRANDE IMPORTANCE À CE QUE TOUTS LES ÉLÉMENTS DU JEU SOIENT ENTIÈREMENT ÉCO-CONÇUS !



9. Remerciements

OLIVIER THEILLAUMAS, JOHANNA PONCET, YVES RENOÛ, ANNIE TOSCANO, MARC ET MANÉE PONCET, TOUT L'ATELIER KCS, LES ÉDITIONS PAQUET, ALEXANDRE DROIT ET NICOLAS BOURGOIN ET LEURS NANAS ET LÉA SUAUD ET FRÉDÉRIC VUAGNAT, THIBAUT PONCET (LE VRAI LINCOLN), TOUTES LES BOUTIQUES ET BARS À JEUX ET FESTIVALS QUI NOUS VOIENT RÉGULIÈREMENT, ET TOUTS CEUX QUI ONT JOUÉ UNE FOIS AU PROTOTYPE DE CE JEU, OÙ QUE CE SOIT, OU MÊME AILLEURS !



LINCOLN : WWW.BD-LINCOLN.COM
L'ATELIER KCS : WWW.KCS-PRODUCTION.COM
PAILLE ÉDITIONS : WWW.PAILLE-EDITIONS.COM
CHAMBOULTOU : WWW.CHAMBOULTOU.FR
PAQUET : WWW.PAQUET.LI

JEUX OPLA : WWW.JEUX-OPLA.FR

