

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 ★★☆☆ modulaire 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





 EN	game rules.....	4
 DE	Spielregeln.....	8
 FR	règles du jeu.....	12
 NL	spelregels.....	16
 RU	правила игры.....	20
 UA	правила гри.....	24
 EE	mängureeglid.....	28
 LV	spēles noteikumi.....	32
 LT	žaidimo taisyklės.....	36

Mange qui peut !

*Toutes ces mouches ont l'air si appétissantes — votre grenouille pourrait toutes les attraper ! Mais c'est une entreprise risquée car le hérisson pourrait s'y attendre, « Miam Miam » et la grenouille a disparu...
Soyez plus malin que vos adversaires, jouez vos cartes prédateurs et faites attention à ne pas vous faire capturer !*

Aperçu du jeu

Vous avez en main des prédateurs et il y a des plateaux remplis de proies. Capturer des proies vous rapporte des points, mais vous allez devoir être astucieux car seuls les joueurs intelligents empêcheront leurs prédateurs de devenir la proie de quelqu'un d'autre.

Contenu

3 plateaux de jeu, 36 cartes (6 sortes d'animaux dans 6 couleurs), 15 dés, un bloc de feuille de score, 1 crayon, les règles du jeu.

Préparation

Mettez les plateaux de jeu au centre de la table les uns à côté des autres. Chaque joueur choisit une couleur et prend les 6 cartes correspondantes. Prenez les dés et placez-les à côté des plateaux de jeu (voir page 2).
Vous êtes prêt pour partir en chasse !

Déroulement d'une partie

La partie se déroule en 3 manches. Chaque manche est divisée en 4 phases — Lancer les dés, Jouer des cartes, Marquer des points et Nettoyer.

Lancer les Dés

Au début de chaque manche, lancez les dés et placez-les sur le plateau en fonction du type de symboles obtenus — mettez tous les lapins dans l'espace des lapins, les souris dans l'espace des souris et ainsi de suite.

Jouer des cartes

Pendant cette phase, les joueurs essayent de capturer, en jouant leurs cartes prédateurs, autant de proies que possible. Remarquez que tous les dés avec les symboles rouges visibles (fromage, carottes et mouches) valent 2 points chacun, mais toutes les autres proies — les cartes ou les dés avec les symboles noirs (souris, lapin et grenouille) valent 1 point chacun.
Pour jouer des cartes, respectez les étapes suivantes :

Choisissez une carte

Chaque joueur choisit secrètement une carte de sa main et la place face cachée devant lui.

Révélés les cartes

Lorsque tous les joueurs ont choisi, ils révèlent simultanément leurs cartes et les placent sur les endroits appropriés des plateaux de jeu.

Résolvez les plateaux

Commencez toujours par résoudre les plateaux à partir du niveau supérieur (voir image 1).

Capturer une proie

S'il n'y a pas de cartes jouées un niveau au-dessus de votre carte, vous capturez la proie (cartes et/ou dés) du niveau qui se trouve en dessous. Prenez votre carte prédateur et placez-la devant vous, placez les dés capturés dessus et les cartes capturées dessous (voir image 1 et 2). S'il n'y a pas de proie dans le niveau du dessous, reprenez juste votre carte prédateur et placez-la face visible devant vous.

Être capturé

Si au moins une carte a été jouée au niveau au-dessus de votre carte sur le même plateau, votre carte se fait capturer (ou défausser — voir ci-dessous) et vous la perdez (dans l'image 1 les souris se font capturer par le chat).

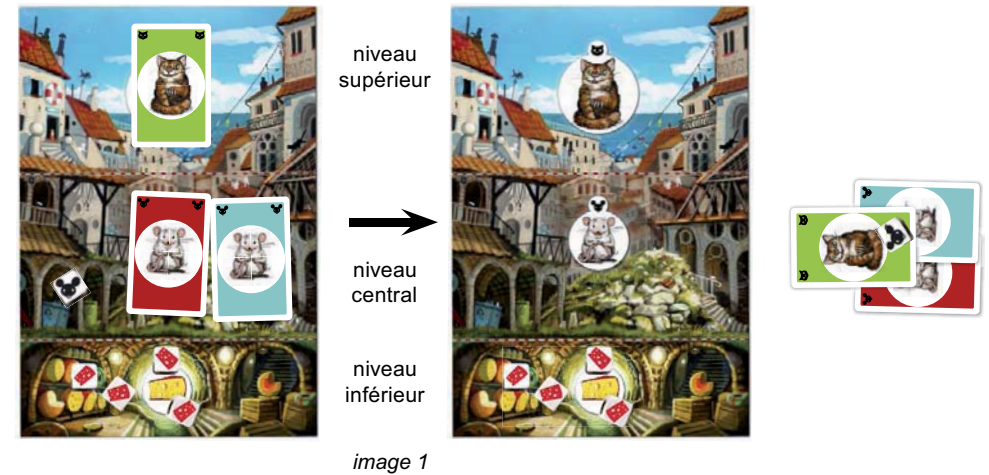


image 1

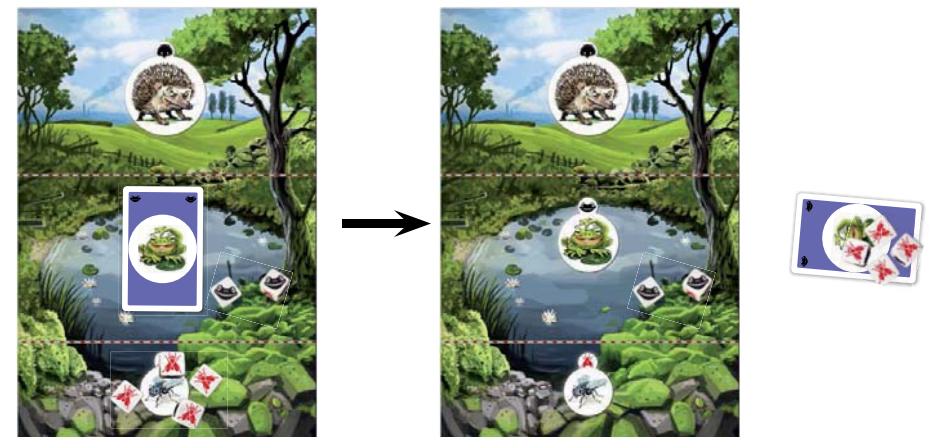


image 2

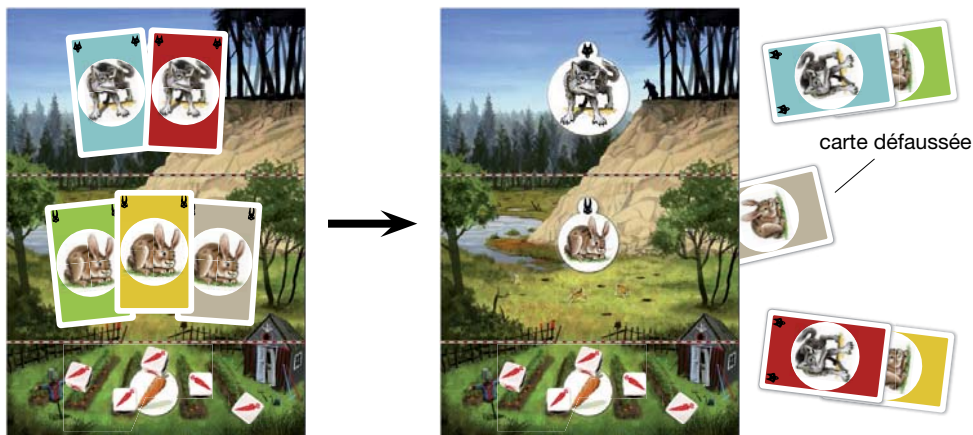


image 3

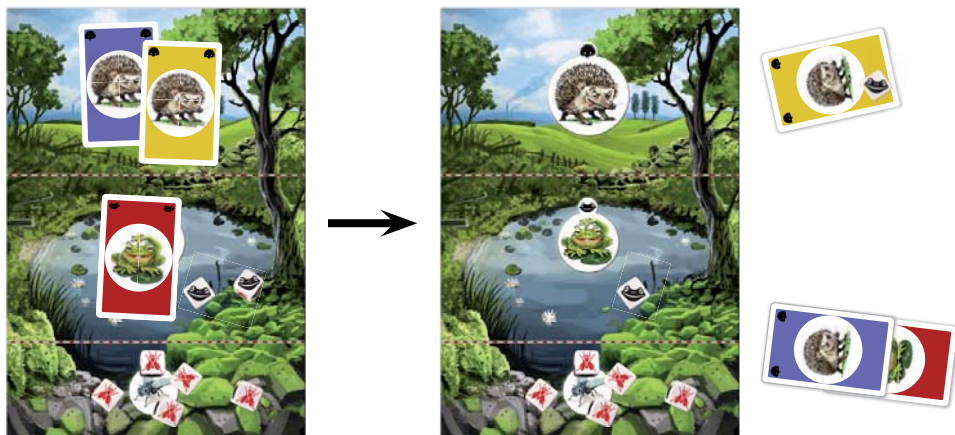


image 4

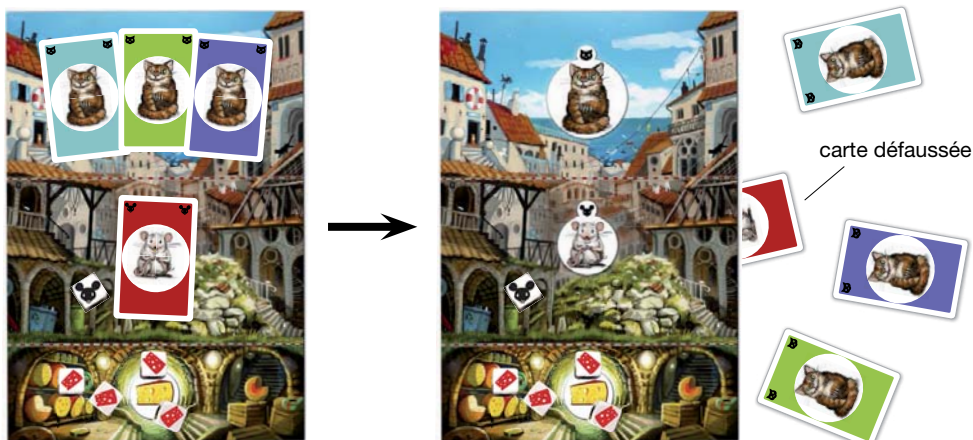


image 5

Répartir les proies entre plusieurs prédateurs

Les proies sont toujours réparties de manière égale entre les prédateurs — chaque prédateur reçoit le même nombre de proies.

- **S'il y a plus de proies que de prédateurs sur un plateau** — lors de la capture, prenez d'abord les cartes proie, et ensuite seulement les dés. Les proies en surplus (non capturées) restent sur le plateau, mais les cartes proie en surplus sont défaussées en les mettant partiellement sous le plateau de jeu (voir images 3 et 4)
- **S'il y a plus de prédateurs que de proies sur un plateau** — aucun prédateur ne capture de proie. Les dés des proies restent sur le plateau de jeu, les cartes proie sont défaussées (voir image 5).

Important:

- Répétez la phase Jouer des cartes 6 fois, pour que chaque joueur joue toutes ses cartes.
- Ne relancez pas les dés entre les phases Jouer des cartes.

Marquer des points

Dès que les joueurs ont joué leurs 6 cartes, chaque joueur va marquer des points pour cette manche:

- **1 point** pour chaque carte (ses propres cartes et celles capturées) ;
- **1 point** pour chaque dé qui a un symbole noir (lapins, grenouilles et souris) ;
- **2 points** pour chaque dé avec un symbole rouge (carottes, mouches et fromage).

Les cartes défaussées ne comptent pour aucun joueur. Inscrivez le score de chaque joueur sur une feuille de score.

Dans cet exemple le joueur vert marque 16 points :

1 point pour chaque carte = 7 points,
1 point pour chaque dé noir = 3 points,
2 points pour chaque dé rouge = 6 points.



Nettoyage

Pendant la phase de nettoyage / rangement, les joueurs reprennent en main les six cartes de leur couleur et on remet tous les dés dans la réserve, pour qu'ils soient prêt à être relancés.

Fin de la partie

La partie se termine après 3 manches et le joueur qui a le total de points le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur, parmi ceux à égalité, qui a marqué le plus de points dans une manche l'emporte. S'il y a encore une égalité, les joueurs à égalité remportent conjointement la partie.

Variante Solo

Dans la variante solo vous affrontez des adversaires imaginaires. Prenez les 6 cartes d'une couleur pour vous, et choisissez 2 (niveau facile) ou 3 (niveau difficile) autres couleurs qui seront vos adversaires. Mélangez séparément les cartes de chaque couleur et formez des piles, faces cachées. Vous jouez la partie comme avec les règles de base, avec l'exception suivante — pendant la phase Jouer des cartes, vous choisissez toujours votre carte en premier et ensuite vous révélez la carte du dessus de la pile de vos adversaires virtuels. Après ceci, résolvez les plateaux comme d'habitude, avec chaque adversaire qui rassemble ses points. Après la fin de la première manche, inscrivez les scores de chaque joueur, et jouez deux manches supplémentaires de la même manière.