

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 (Saône-et-Loire), 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



3. Les cases spéciales

- 2 cases "BEURK".

Dans le couloir, quand un joueur s'arrête sur une de ces cases, tout le monde doit immédiatement crier "BEURK"! Le dernier à crier prend un carton "CRADOS" s'il en reste : s'il ne reste pas de cartons "CRADOS", les cases "BEURK" redeviennent des cases normales.

- LA CASE 

Quand un joueur s'arrête sur cette case, il doit immédiatement faire en courant autant de fois le tour de la table qu'il y a de points indiqués sur le dé numéroté puis se rasseoir le plus vite possible. Pendant ce temps-là, le joueur à la gauche du coureur, prend le dé numéroté et le lance pour essayer de faire un 6. S'il n'y parvient pas, il passe le dé à son voisin de gauche, qui le lance aussi pour faire un 6, et ainsi de suite...

– Si le coureur a eu le temps d'exécuter le nombre de tours indiqué par le dé avant qu'un des autres joueurs n'ait réussi à tirer un 6, alors le coureur avance de 6 cases.

– Si un joueur sort un 6 avant que le coureur ne se soit rassis, le joueur qui a sorti le 6 lui donne alors un carton.

"DÉFIS" CAS PARTICULIERS

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case occupée par un autre joueur, c'est un "DÉFI". Il prend une carte au talon, et c'est encore celui qui est défié qui devra commencer l'épreuve en premier.

– N.B. Si plusieurs pions se retrouvent sur la même case, on organise alors un "DÉFI" à plusieurs, mais il ne pourra y avoir qu'un seul gagnant qui donnera un de ses cartons "CRADOS" au joueur de son choix.

ET MAINTENANT, ALLEZ-Y LES CRADOS SOYEZ "BEURK".

BEURK®

LE JEU DES CRADOS



BEURK le jeu des Crados : marque et modèle déposés.

© Y. HIRSCHFELD - A. RANVAL & AVIMAGES - TM The Garbage Gang is a trademark of and is licensed by the TOPPS COMPANY Inc.



BEURK LE JEU DES CRADOS

de 3 à 8 joueurs.

Tu viens d'ouvrir la boîte du jeu "BEURK"! Le jeu des "CRADOS"! Je te préviens, c'est pas un jeu comme les autres! Tu vas devoir crier, courir, imiter des animaux, faire des trucs fous avec ta bouche, etc. Alors, si tes parents aiment pas trop les "CRADOS", demande leur poliment de bien vouloir te laisser jouer tranquillos; mais s'ils aiment bien, tu peux accepter éventuellement qu'ils jouent avec toi!...

Le but du jeu est de "dégueulasser" l'appartement représenté sur le plateau de jeu. Mais attention, ce n'est pas si facile, car tu devras d'abord faire des "Défis CRADOS" où ton niveau de "CRADERIE" sera jugé par tes copains, sans oublier quelques bêtises que tu découvriras au fur et à mesure...

Le vainqueur sera celui qui se sera débarrassé le premier de tous ses cartons "CRADOS".

MATÉRIEL DU JEU

- 1 plateau représentant l'appartement très coquet qu'il va falloir "cradouiller".
- 8 pions de couleur.
- 1 paquet de 56 cartes "DÉFI BEURK".
- 1 dé spécial :



Doigt dans le nez.



Tirer la langue.



Se sentir sous les bras.



Moi.



Bouton sur la figure.



Défi.

- 1 dé normal numéroté de 1 à 6.
- 54 cartons "CRADOS" qui ont chacun leur emplacement sur le plateau.
- 1 crayon à maquillage.

PRÉPARATION DU JEU

- Chaque joueur choisit un pion de couleur, et le place à l'entrée de l'appartement.
- Battre les cartes "DÉFI BEURK" et les poser face cachée, sur le toit de la caravane. Elles constituent le talon.
- Bien mélanger les cartons "CRADOS", les retourner face cachée, puis en distribuer 6 à chaque joueur. Chacun étale ensuite ses cartons devant lui, face visible. **ATTENTION!** vous avez intérêt à les regrouper par pièce (les chiffres des dizaines permettant de se repérer).

DÉROULEMENT DU JEU



1. Le dé spécial

Le joueur qui commence, prend les 2 dés et pose la question rituelle et obligatoire : "Est-ce que tous les CRADOS sont prêts?"

A ce moment là, chacun des autres joueurs (et jamais celui qui lance les dés), doit choisir un des 4 gestes qui figurent sur le dé spécial, puis le faire.

- 1^{er} Se mettre un doigt dans le nez. 2^e Tirer la langue. 3^e Se sentir sous les bras.
4^e Prendre le crayon à maquillage, et se mettre **1 bouton** sur la figure.

En faisant son geste, chacun déclare : "Je suis prêt". Alors seulement, le lanceur jette les 2 dés.

ATTENTION seul (s) celui (ou ceux) qui a (ont) fait le geste indiqué sur le dé spécial avancera(ont) du nombre de cases indiqué sur le 2^e dé numéroté.

- Si plusieurs joueurs ont fait le bon geste et doivent avancer, ils devront le faire chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre, à partir du lanceur. Le lanceur passe alors les dés à son voisin de gauche, etc.
- Si personne n'a fait le bon geste, dans ce cas personne n'avance, le lanceur passe également les dés à son voisin de gauche.



- Si le dé tombe sur "MOI", **seul le lanceur** avance mais **du double** du chiffre indiqué par le 2^e dé.

Défi



- Si le dé tombe sur les épées, c'est un "DÉFI BEURK" : Le lanceur n'avance pas, mais prend une "CARTE DÉFI" sur le dessus du talon.

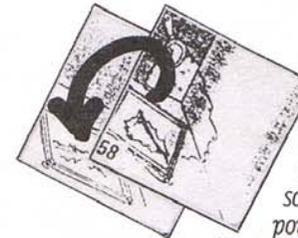
Il la lit à haute voix, et provoque en défi un adversaire de son choix.

ATTENTION celui qui est défié commence l'épreuve mentionnée sur la carte. Puis c'est au tour du "DÉFIEUR" de réaliser l'épreuve.

Lorsque les 2 adversaires ont terminé leur "DÉFI", **on procède au vote**. Tous ceux qui n'ont pas participé au "DÉFI", jugent "en leur âme et conscience". Le vainqueur est celui des 2 qui emporte le plus de voix. En cas d'égalité ou d'indécision, les 2 adversaires lancent le dé. Le plus fort gagne le défi. Le gagnant donne alors un de ses cartons au perdant, puis le lanceur passe les dés à son voisin de gauche.

ATTENTION. Dans les "CARTES DÉFI" se trouvent des "CARTES SURPRISES"... A toi d'avoir la main heureuse.

2. Les "CARTONS CRADOS" : Comment s'en débarrasser ?



Le gagnant étant celui qui se débarrasse le premier de ses cartons "CRADOS", il s'agit d'aller les déposer à leur place dans l'appartement.

Pour poser un carton, il suffit de passer ou de poser son pion sur la case correspondante.

Pour vous aider, chaque carton "CRADOS" porte le même numéro que son emplacement sur le plateau. Au cours d'une même avance, un joueur pourra déposer plusieurs cartons dans la même pièce ou dans 2 pièces

différentes si son déplacement le lui permet.

Important : le déplacement des pions s'effectue horizontalement ou verticalement mais jamais en diagonale. Un pion peut avancer ou reculer selon le désir du joueur, et même faire demi-tour.