

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





Matériel du jeu

- **70 cartes** avec le portrait des différents membres de la famille (35 hommes / cartes à bord bleu et 35 femmes / cartes à bord rose) avec 3 signes particuliers sur le côté gauche (oreilles bleues, lunettes jaunes, nez vert, lèvres rouges, mèche de cheveux orange)
- **1 piste de score** (en 3 morceaux)
- **5 tuiles de signe particulier**
- **5 marqueurs de points** (de 5 couleurs différentes)

Idée du jeu

La famille Ohrenstaufen est assez fière de ses oreilles. Pour le clan Zinken Zollern, rien n'est plus important que leur nez impressionnant. La famille Rothaarowitz raffole de ses magnifiques mèches de cheveux rouge-orange. Les Blindsors sont très attachés à leurs lunettes distinguées. Evidemment, la famille Mundlingen rit de toutes ces bravades, pour elle, seules leurs larges lèvres présentent un intérêt. Bien que des mariages aient réuni ces familles, chacune espère que ses traits caractéristiques soient portés par ses descendants. Les joueurs, qui représentent secrètement une de ces familles, rusent pour y arriver, en accumulant des points et en essayant de remporter la partie.

Préparation

Les trois parties de la piste de score sont réunies et posées sur la table. Les marqueurs de points sont placés en haut de cette piste. Les 5 tuiles de signe particulier sont mélangées face cachée. Chaque joueur en pioche une, en prend connaissance et la place devant lui, face cachée. Un premier joueur est désigné par les joueurs. Celui-ci mélange les cartes de portrait et pose 3 cartes en rang face visible en haut à droite de la piste de score (cf. illustration 1).

Les cartes représentent les individus de la première génération. Cinq cartes sont distribuées à chaque joueur. Les cartes restantes forment la pioche, face cachée, à gauche de la piste de score.



Pioche



Piste de score



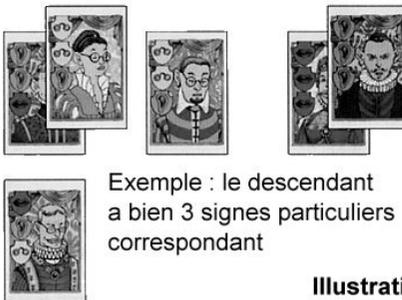
Illustration 1

Déroulement du jeu.

Le premier joueur commence. Chaque joueur, à son tour, effectue l'un des trois actions suivantes :

1. Célébrer un mariage : un joueur peut placer une carte de sa main sur une carte seule, déjà posée sur la table. Les cartes doivent être de genres opposés et se superposer, en léger décalage pour laisser les signes particuliers visibles. Le joueur prend alors une carte dans la pioche. Un mariage ne rapporte aucun point.

2. Créer une descendance : un joueur peut jouer une carte de sa main sous un couple marié. Un descendant doit partager 3 des 6 signes particuliers de ses parents. Ainsi, si un descendant comporte 2 nez sur sa carte, les cartes des parents doivent comporter au moins 2 nez (cf. illustration 2.) Après avoir créé une descendance, le joueur peut défausser une carte face cachée et en piocher une nouvelle. Il n'est pas obligé de le faire, mais c'est souvent intéressant.



Exemple : le descendant a bien 3 signes particuliers correspondant

Illustration 2

Des parents peuvent avoir plusieurs descendants. Ceux-ci ne sont pas forcément placés sous leurs parents, mais dans la rangée (génération) en dessous d'eux (cf. illustration 3).

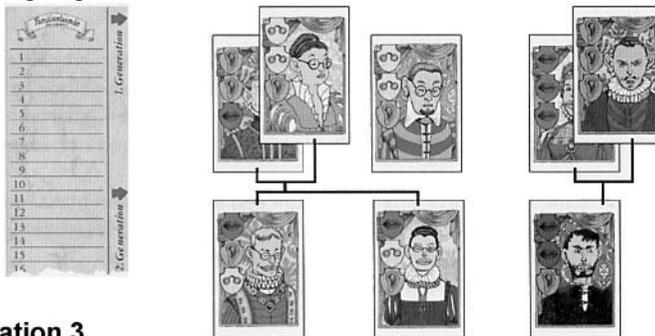


Illustration 3

Un joueur qui place un descendant ne pioche aucune carte mais marque des points (voir plus bas).

3. Passer : un joueur peut passer, il ne pose pas de carte mais en pioche une.

Par conséquent :

- Le joueur célébrant un mariage aura le même nombre de cartes à la fin de son tour (il en pose une et en pioche une)
- Le joueur posant un descendant aura une carte de moins à la fin de son tour (il ne pioche pas)
- Le joueur qui passe aura une carte de plus à la fin de son tour (il pioche mais ne pose pas).

Ce point est important puisqu'à la fin du jeu, les cartes restant en main font perdre des points (voir plus bas)

Génération suivante

Aussitôt qu'un descendant est joué, il peut se marier puis avoir des descendants. Chaque génération est plus nombreuse que la précédente : la première génération comporte 3 membres, peuvent créer 3 couples et avoir au maximum 4 descendants. La seconde peut avoir 5 descendants et ainsi de suite. Dès que le nombre de descendants est atteint, on retourne les cartes de la génération précédente. Les célibataires de cette génération doivent également être retournés et ne se marieront jamais.

Précisions

Des descendants ne sont pas forcément joués sous leur parent. Le joueur pose la carte dans la rangée de la génération suivante en indiquant de quel couple il est le descendant. Ainsi, chacun peut vérifier s'il s'agit d'un enfant légitime. Un descendant peut correspondre aux signes particuliers de plusieurs couples (mais ne compte qu'une fois) ou d'un seul.

Il n'y a pas de règle selon laquelle une génération doit être complète avant que la suivante ne se développe. Des mariages peuvent s'effectuer dans une génération qui a déjà des descendants.

Dans chaque génération, des célibataires endurcis peuvent exister. Le jeu peut s'achever sans que toutes les générations soient complètes (seule la 5^{ème} doit l'être obligatoirement).

Fin du jeu

Le jeu s'arrête à la 5^{ème} génération, dont aucun membre ne se marie.

Calcul du score

Pour chaque descendant joué, on calcule le score et les marqueurs de points sont avancés sur la piste de score.

Pour chaque descendant de la deuxième génération, 2 points sont attribués à chaque caractéristique. Pour la troisième génération : 3 points et ainsi de suite.

Par exemple, un descendant légitime est joué dans la troisième génération. Il possède les signes particuliers suivants : nez (vert) / nez (vert) / oreille (bleu).

Le marqueur vert est par conséquent avancé de 6 points (3+3) et le marqueur bleu de 3 points.

Gagnant du jeu

Quand les sept portraits ont été placés dans la 5^{ème} génération et que les scores ont été calculés, tous les joueurs révèlent leur signe particulier.

Les joueurs soustraient alors du total de leur signe particulier un nombre de point déterminé par le nombre de cartes qu'ils ont en main : 1 point pour la première carte, 2 pour la deuxième et ainsi de suite. Par exemple, un joueur avec 4 cartes en main déduira 10 points (1+2+3+4) de son total.

Après cette déduction, le joueur dont le signe particulier a le plus de point est déclaré vainqueur.

© Winning Moves 2003.

Traduction française : Benoît CHRISTEN

Relecture et correction : François HAFFNER - <http://escalejeux.fr>

