

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





Le Matériel



12 Cartes **VICTOIRE**



7 Cartes **MISSION**



9 Cartes **DUGLY**



40 Cartes **OBJET**



32 Cartes **ACTION**



Règles



1 But du Jeu

Le but du jeu est de regrouper les objets cachés par Dugly qui sont présents sur la carte MISSION de chaque joueur. Le premier joueur qui a retrouvé les 4 cartes OBJET et 1 carte DUGLY correspondant à sa carte MISSION les dépose devant lui, c'est le gagnant de la manche et il reçoit une carte VICTOIRE.

Le premier joueur qui possède 3 cartes VICTOIRE gagne la partie !

2 Préparation

- Retirer les cartes VICTOIRE de la pile et les mettre de côté.
- Retirer les cartes MISSION, les mélanger et en faire tirer une à chaque joueur en commençant par le plus jeune sans la montrer aux autres joueurs.
- Mélanger les cartes restantes et distribuer cinq cartes à chaque joueur.
- Placer le reste des cartes au milieu de la table, c'est la pioche !



3 Déroulement



C'est le plus jeune joueur qui commence, il prend la carte située sur le haut de la pioche puis se débarrasse d'une des cartes de son jeu en la posant à côté de la pioche:

-Il peut choisir de se débarrasser d'une carte OBJET qui ne lui sert à rien, c'est alors le joueur situé à sa gauche qui joue.

-Il peut choisir d'utiliser une de ses cartes ACTION pour obtenir un bonus ou pour gêner les autres joueurs. Il mime ce qui est indiqué sur la carte (si c'est une carte ACTION individuelle, il choisit aussi sa «victime») avant de réaliser l'action. Le joueur visé peut renvoyer l'action avec une carte DÉFENSE (voir détails page 14).

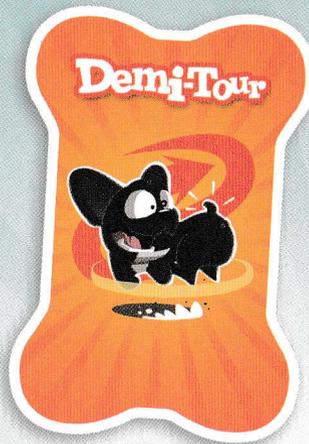
Dès qu'un joueur possède 4 cartes sur les 5 de sa mission (OBJET ou DUGLY), il doit crier FETCHIT! pour prévenir les autres joueurs qu'il est tout près de gagner la manche, évidemment ceux-ci vont tout faire pour l'empêcher de gagner....

Un joueur ne peut pas poser ses 5 cartes, et donc gagner la manche, si il n'a pas crié FETCHIT! lors d'un tour précédent.

Les cartes ACTION

Adeptes des coups tordus et des pièges maléfiques? Les cartes ACTION sont faites pour toi. Elles te permettront de renverser de nombreuses situations délicates...

Il te faudra être un fin stratège pour jouer la bonne CARTE ACTION au bon moment et choisir ta victime avec soin!
...et attention aux cartes DÉFENSE qui permettent à ta victime de te renvoyer l'action.



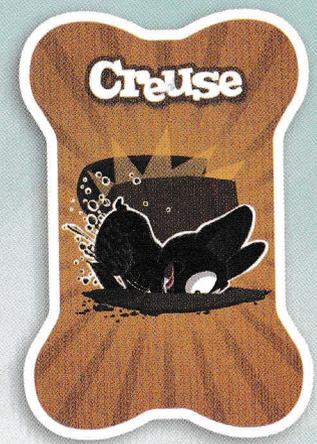
ACTION : Tourne sur toi-même pour changer le sens du jeu.

DÉFENSE : Chacun des autres joueurs peut poser une carte DÉFENSE pour annuler le changement de sens.



ACTION : Fais un bruit de prout destructeur pour bloquer tous les autres joueurs et rejoue !

DÉFENSE : N'importe quel autre joueur peut poser une carte DÉFENSE et le joueur qui a posé la carte PROUT doit passer le tour suivant.



ACTION : Imité un chien qui creuse pour aller chercher 3 cartes dans la pioche.

DÉFENSE : N'importe quel autre joueur peut poser une carte DÉFENSE qui lui donne le droit de piocher 3 cartes à ta place.



ACTION : Fais-toi un regard attendrissant et demande une carte à un autre joueur en échange d'une des tiennes. Si il n'a pas celle que tu veux, tu peux en demander une autre (3 essais).

DÉFENSE : Le joueur visé par la carte MENDIANT peut poser une carte DÉFENSE pour forcer l'autre joueur à lui donner une de ses cartes.



ACTION : Imité le ronflement d'un chien pour endormir un autre joueur qui devra passer son tour.

DÉFENSE : Le joueur visé par la carte RONFLE peut poser une carte DÉFENSE pour faire passer un tour à celui qui a posé la carte RONFLE.



ACTION : Mime une personne qui vient de mettre le pied dans une crotte et choisis un autre joueur qui devra jeter 3 cartes de son jeu et piocher 3 cartes.

DÉFENSE : Le joueur visé par la carte CROTTE peut poser une carte DÉFENSE pour faire changer trois cartes à celui qui a posé la carte CROTTE.





ACTION : Renifle les fesses d'un joueur pour qu'il te montre son jeu.

DÉFENSE : Le joueur visé par la carte CURIOSITÉ peut poser une carte DÉFENSE pour voir le jeu de l'autre joueur sans lui montrer le sien.



Une carte DÉFENSE permet de renvoyer une action contre le joueur qui l'a posée. Elle peut se jouer n'importe quand face à une carte ACTION collective (DEMI-TOUR, PROUT, CREUSE) et seulement quand on est la «victime» dans les autres cas. Après l'utilisation d'une carte défense par un joueur, c'est le joueur situé à sa gauche qui joue.

