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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

doggy Bag

Londres, début du XIX^eme^ siècle. Des chiens des rues se retrouvent sous la coupe du terrifiant Fagin, qui les contraint à voler des os un peu partout dans la ville. La nuit venue, ils tentent de récupérer une partie du savoureux butin… mais Fagin ne dort que d'un œil.

But du jeu :

Être le chien ayant volé le plus d'os à Fagin !

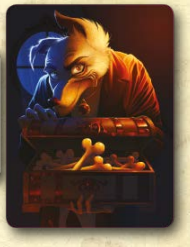
Matériel :

1 sac de Fagin, 1 tuile "Coffre de Fagin", 8 jetons "Rôle", 101 os en bois, 6 paravents, 1 jeton "premier joueur", 2 pièces "Fagin"

Préparation

• Placer la tuile "coffre de Fagin" au centre de la table.

• Placer les 8 jetons "Rôle" au centre de la table, rangés dans l'ordre croissant, face "Effet" visible.



• Mettre 1 os de chaque couleur dans le sac de Fagin et le placer au centre de la table.

• Chaque joueur prend un paravent et le place devant lui. Il cache derrière son paravent :

Osselet — *Os de poulet* — *Os de boeuf* — *Os faisandé* — *Os à moelle*

• Les os non utilisés sont remis dans la boîte, ils ne seront pas utilisés pendant la partie.

• Le joueur qui imite le mieux l'aboiement du chien prend le jeton «premier joueur» et les 2 pièces "Fagin"; il commencera la partie.

Un jeu d'Antonin Boccara, illustré par Aline Kirrmann.

BLAM!*

IMPORTANT :

Durant toute la partie, les joueurs disposeront des os derrière (A) et devant (B) leur paravent.

A • Les os placés *derrière* le paravent (donc cachés) représentent les butins qui seront rapportés à Fagin en début de tour. Ces os doivent rester cachés à tout moment de la partie.

B • Les os placés *devant* le paravent (visibles de tous) représentent les os que chaque chien des rues a réussi à récupérer dans le sac de Fagin. A la fin de la partie, chacun de ces os (exceptés les os noirs) rapporte des points.

Déroulement du jeu

Une partie est une succession de tours de jeu. Un tour de jeu est divisé en 3 phases : Le butin, la répartition des rôles, le larcin.

1 – Le butin

Chaque jour, Fagin oblige les chiens à lui ramener des os et à les rajouter à son butin.

Le joueur qui a le jeton “premier joueur” lance les 2 pièces “Fagin” et fait la somme des valeurs obtenues. Chaque joueur prend de derrière son paravent autant d’os qu’indiqué et les met secrètement dans le sac (sans en regarder le contenu).

Remarque : vers la fin de la partie, si la somme indiquée par les pièces “Fagin” est supérieure au nombre d’os derrière les paravents des joueurs, chaque joueur met tous ses os restants dans le sac de Fagin (ce sera le dernier tour de la partie).

Exemple Artful lance les 2 pièces “Fagin”: elles tombent sur les faces 1 et 2. Tous les joueurs prennent 3 os parmi ceux derrière leur paravent et les ajoutent secrètement dans le sac.

2 – La répartition des rôles

Durant la nuit, les chiens des rues essaient de récupérer une part du butin. Ils s’organisent afin de pouvoir approcher Fagin. Mais il faut faire preuve d’un vrai courage car il ne dort que d’un œil !

Chaque joueur, en commençant par le 1er joueur, puis dans le sens horaire, prend et place devant lui l’un des huit jetons “Rôle” (numérotés de 0 à 7) encore disponible. Ces jetons indiquent combien d’os un joueur pense pouvoir tirer du sac sans tirer d’os noir.

Lorsqu’un joueur récupère un jeton “Rôle”, il doit (si possible) effectuer immédiatement l’effet associé (voir le dos de la règle).

« Nous vous conseillons de faire une première partie sans les effets des jetons “Rôle” afin de bien apprendre les bases du jeu (cf variante “débutant” au dos de la règle) ».

LA TÊTE BRÛLÉE

Lorsqu’un joueur récupère un jeton “Rôle“, il peut le retourner avant de le placer devant lui. Dans ce cas, il annonce un nombre supérieur à 7. Il n’utilise pas l’effet du jeton et devra piocher autant d’os qu’il a annoncés. Le jeton “Rôle” qu’il a retourné n’est plus disponible. **Un seul joueur peut retourner un jeton “Rôle” par tour** : celui-ci sera forcément le premier à aller fouiller dans le sac (voir plus loin “Le larcin”).

Une fois que chaque joueur a pris un jeton “Rôle”, le larcin peut commencer.

Exemple Artful prend le jeton “Rôle” 5 et utilise son effet (cf. dos des règles). Ensuite Betty, voulant jouer la prudence, prend le jeton “Rôle” 3 et utilise son effet. Pour finir Rose, sûr d’elle, prend le jeton “Rôle” 4, le retourne et annonce 9 (elle n’effectue pas l’effet du jeton).

3 – Le larcin

Chaque chien de rue tente de s’approcher de Fagin, mais attention, l’odeur des os faisandés peut le réveiller. Si un chien en récupère un, Fagin se réveille et punit le voleur.

Le joueur qui a pris le jeton “Rôle” de plus grande valeur (ou la tête brûlée s’il y en a une), commence à fouiller le sac.

Il tire un par un des os du sac (sans en avoir regardé au préalable le contenu) jusqu’à ce que l’un de ces deux cas se produise :

▷ **Il tire un os noir**

L’odeur réveille Fagin ! Il récupère et cache dans son coffre tous les os, exceptés les osselets que le chien a eu le temps de cacher sur lui. Pendant que Fagin punit le voleur, les autres chiens en profitent pour s’approcher à leur tour du butin.

Le joueur place devant son paravent l’os noir (qui représente la punition de Fagin) ainsi que les os gris qu’il a éventuellement tirés. Il pose tous les autres os sur la tuile “Coffre de Fagin” au centre de la table, visibles de tous : ils sont perdus.

Son tour est terminé, c’est alors au joueur suivant de tenter sa chance, c’est-à-dire au joueur dont le jeton « Rôle » a la plus

grande valeur parmi les joueurs qui n'ont pas encore fouillé le sac lors de ce tour. De même, si ce joueur échoue, ce sera au joueur suivant et ainsi de suite.

▷ **Il réussit à tirer le nombre d'os correspondant à la valeur de son jeton "Rôle" sans prendre d'os noir.**

Le chien a réussi son larcin. Il emporte les os et les garde pour lui. Histoire de ne pas trop éveiller les soupçons de Fagin, les autres chiens décident d'attendre la prochaine nuit pour tenter à nouveau de récupérer des os.

S'il le souhaite, ce joueur peut tenter la Gourmandise (voir ci-dessous). Sinon il remporte tous les os ainsi tirés, qu'il place devant son paravent. Le tour prend alors fin pour tous les joueurs (plus personne ne fouille dans le sac à ce tour).

LA GOURMANDISE

Lorsqu'un chien arrive à voler les os, tout le monde l'encourage à en faire plus.

Lorsqu'un joueur tente la Gourmandise, il fouille encore dans le sac de Fagin car il lui semble qu'il a encore le temps de trouver quelque chose d'intéressant :

▷ **S'il tire un os noir,** c'est la catastrophe : il perd tous les os qu'il a tirés auparavant lors de ce tour, hormis les os gris et place l'os noir devant son paravent ; son tour est terminé ! C'est alors au joueur suivant de fouiller le sac (toujours dans l'ordre décroissant des jetons "Rôle").

▷ **Sinon, il remporte cet os** ainsi que tous les os qu'il a tirés auparavant lors de ce tour. En plus, en récompense de sa bravoure, il peut prendre un os situé devant le paravent d'un autre joueur, strictement identique à celui tiré lors de la Gourmandise (même couleur). Le tour prend fin immédiatement pour tous les joueurs.

Remarques :

▷ *Si un joueur doit tirer un os et qu'il n'y a en plus dans le sac, il doit s'arrêter. Il remporte les os qu'il a tirés lors de ce tour et il les place devant son paravent. Le tour prend fin immédiatement.*

▷ *Si, lors d'un tour, tous les joueurs ont tiré un os noir, le tour s'achève.*

Exemple Rose est la première à fouiller le sac de Fagin car c'est elle qui a pris le jeton "Rôle" le plus élevé (elle a annoncé 9 en retournant un jeton "Rôle"). Elle tire, les uns après les autres, 3 os blancs et un os gris, avant de tirer un os noir. Elle place l'os noir et l'os gris devant elle et place tous les autres os qu'elle a tirés lors de ce tour sur la tuile "Coffre de Fagin" au centre de la table.

C'est alors à Artful de tenter sa chance, car il possède le jeton "Rôle" suivant, selon l'ordre décroissant (jeton "Rôle" 5). Artful réussit à tirer cinq os sans tirer un os noir. Il tente la Gourmandise : il pioche un os de plus dans le sac. C'est un os blanc ! Il a réussi son pari et peut voler un os blanc devant le paravent du joueur de son choix : il choisit Rose.

C'est donc la fin du tour, Betty ne fouillera pas le sac de Fagin puisque Artful a réussi à voler des os avant elle.

La punition de Fagin

La patience de Fagin a des limites. S'il se rend compte qu'un chien le vole trop souvent, il va le mettre à la porte.

Dès qu'un joueur récupère son 3eme os noir devant lui, il a perdu et est éliminé de la partie.
Tous les os placés devant son paravent sont mis sur la tuile "Coffre de Fagin" au centre de la table. Les os encore derrière son paravent ne seront pas mis dans le sac : ils doivent cependant rester secrets jusqu'à la fin de la partie.
Si le joueur avait le jeton "premier joueur", il le passe au joueur suivant encore en jeu, dans le sens horaire.

Tour suivant

Lorsqu'un joueur réussit son larcin, un nouveau tour commence. Chaque joueur replace au centre de la table le jeton "Rôle" qu'il avait pris. Les os qui n'ont pas été tirés restent dans le sac et s'ajouteront à ceux que les joueurs introduiront lors de ce nouveau tour.

Le jeu se poursuit ensuite comme précédemment : le premier joueur lance les 2 pièces "Fagin".

Fin de la partie

La partie s'arrête :

▷ S'il ne reste plus qu'un joueur en jeu (cela peut être au milieu d'un tour) ; ce dernier remporte immédiatement la partie !

▷ Si, à la fin d'un tour, les joueurs encore en jeu n'ont plus d'os derrière leur paravent, le joueur encore en jeu ayant le plus de points avec les os devant son paravent remporte la partie.

En cas d'égalité, gagne celui qui a le moins d'os noirs devant lui.

▷ La partie prend fin également (cas rarissime), quand, à la fin d'un tour, tous les os noirs ont été tirés (à 2 joueurs 7 ; à 3 joueurs 10 ; à 4 joueurs 13 ; à 5 joueurs 16 ; à 6 joueurs 19). Le joueur encore en jeu ayant le plus de points remporte alors la partie.

VARIANTE DÉBUTANT (DÉS 6 ANS)

Lorsqu'un joueur prend un jeton "Rôle", il n'effectue pas l'effet correspondant.

Le jeton "premier joueur" change de joueur à la fin de chaque tour : il passe au joueur suivant encore en jeu, dans le sens horaire.

RÉSUMÉ DU TOUR

1. **Le butin** : on lance les pièces "Fagin" et chaque joueur ajoute les os dans le sac.

2. **La répartition des rôles** : chaque joueur récupère un jeton "Rôle" et effectue l'effet associé.

3. **Le larcin** : du plus grand au plus petit rôle, chaque joueur essaie de récupérer des os dans le sac de Fagin.
   Dès qu'il pioche un os noir : son tour est terminé, il perd tous les os à l'exception des os gris et l'os noir qu'il place devant son paravent.
   S'il réussit à récupérer autant d'os que son jeton "Rôle" : il pose tous les os devant son paravent et on recommence un nouveau tour (à moins qu'il ne décide de tenter la Gourmandise).

Les jetons "Rôle"

A chaque jeton "Rôle" est associé un effet : lorsqu'un jeton est pris par un joueur, son effet s'active immédiatement.

Le fayot Le joueur prend un os noir qui est devant son paravent et le place sur la tuile "Coffre de Fagin".

Le guetteur Le joueur regarde secrètement à l'intérieur du sac de Fagin, puis pioche un os au hasard dans le sac. Si c'est un os noir il le remet dans le sac sinon il le conserve devant son paravent.

Le meneur Le joueur prend le jeton "premier joueur" et le donne à tout joueur encore en jeu, y compris lui-même.
(*Remarque : Si, lors d'un tour, aucun joueur n'a pris le jeton 2, alors le jeton "premier joueur" ne change pas de joueur).*

Le pickpocket Le joueur pioche un os au hasard dans le sac. Si c'est un os noir il le remet dans le sac sinon il le conserve devant son paravent.

La taupe Le joueur regarde secrètement à l'intérieur du sac de Fagin.

L'éclaireur Le joueur tire trois os du sac de Fagin et les montre aux autres joueurs. Il en place un sur la tuile "Coffre de Fagin", puis remet les deux autres dans le sac de Fagin.

L'intendant Le joueur prend deux os de la tuile "Coffre de Fagin" et les place dans le sac de Fagin.

Le crack Le joueur échange un os de derrière son paravent avec un os de la tuile "Coffre de Fagin".

Remerciements : l'auteur tient à remercier sa famille pour ses conseils et son flair légendaire ainsi que Max, Louis, Gaspard, Clément et Clément (ils sont deux !), sans oublier tous les autres qui ont mis leurs pattes dans les tests.