

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



CROBÊTE



Un jeu de Reiner Knizia illustré par Paletti-Grafik

Nombre de joueurs : 2 à 4 - À partir de : 6 ans

Durée d'une partie : environ 15 minutes



Contenu

33 cartes



29 cartes Action



4 cartes Monstre



24 pions Bestiole

13 pions Monstre



12 monstres (2 de chaque)



1 pion Monstre grouillant

1 pion «C'est mon tour!»



Idée du jeu

Débarassez-vous des bestioles qui grouillent partout sur vous ! Faites des grimaces monstrueuses, cuisinez des soupes spéciales, résolvez des énigmes ou faites de drôles de bruits d'animaux pour vous aider à vous débarrasser de ces nuisibles. Le premier qui n'en n'a plus gagne la partie.

Mise en place

Chaque joueur reçoit une carte Monstre, la place devant lui et place des pions Bestiole dessus en fonction du nombre de joueurs :

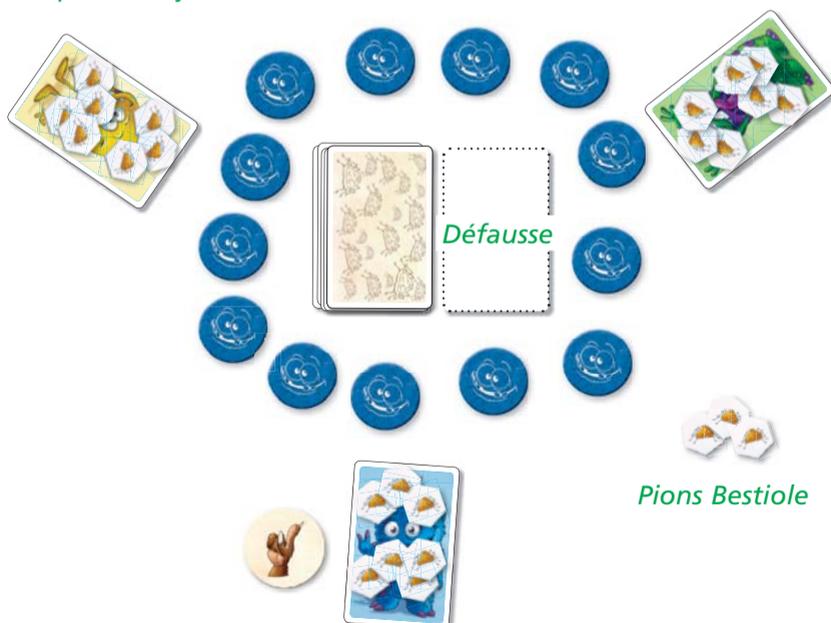
- à 2 joueurs : chacun reçoit 10 pions Bestiole
- à 3 joueurs : chacun reçoit 7 pions Bestiole
- à 4 joueurs : chacun reçoit 5 pions Bestiole

Les pions Bestiole restant sont mis de côté à portée des joueurs.

Mélanger les 29 cartes Action et les placer en pile, face cachée, au milieu de la table. Garder un espace pour créer par la suite une pile de défausse.

Placer les 13 pions Monstre (dont le pion Monstre grouillant) face bleue visible, les mélanger puis les disposer en cercle autour de la pile de cartes.

Mise en place à 3 joueurs



Le joueur le plus jeune prend le pion «C'est mon tour» et commence la partie.

Déroulement du jeu

Le joueur qui détient le pion «C'est mon tour» retourne la première carte action de la pile de cartes et la place sur la pile de défausse. Il réalise l'action indiquée sur la carte puis passe le pion «C'est mon tour» au joueur à sa gauche qui à son tour retourne et réalise une carte action etc.

Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que l'un d'eux n'ait plus de pion Bestiole sur sa carte Monstre après avoir réalisé son action.

Conseil : vous pouvez commencer à jouer tout de suite et découvrir les actions au fur et à mesure qu'elles apparaîtront.

Actions

La plupart des actions sont réalisées par plusieurs joueurs jusqu'à ce qu'elles soient terminées et en commençant toujours par le joueur qui détient le pion «C'est mon tour».



Trouver un monstre

Chacun leur tour les joueurs cherchent le monstre qui apparaît sur la carte Action. Le joueur dont c'est le tour retourne un pion Monstre du centre de la table et le montre aux autres joueurs. Si c'est le bon monstre, le joueur retire un pion Bestiole de sa carte Monstre puis retourne le pion Monstre face cachée et l'action prend fin. Si ce n'est pas le bon monstre, il retourne le pion Monstre face cachée puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche de retourner un pion Monstre, jusqu'à ce que le bon monstre soit découvert.



Trouver 2 monstres

Cette action se déroule de la même façon que la précédente. Mais cette fois les joueurs retournent 2 pions Monstre à chaque tour. Il faut trouver les 2 monstres indiqués par la carte Action. Le joueur qui trouve les 2 monstres lors d'un même tour retire 2 pions Bestiole de sa carte Monstre.



Trouver tous les monstres

Les joueurs cherchent les 6 monstres différents. À leur tour les joueurs retournent un pion Monstre du centre de la table. S'il indique bien un monstre, le joueur place l'un de ses pions Bestiole sur la carte Action du tour. Le pion Monstre reste face Monstre visible. Puis le joueur à sa gauche retourne un pion Monstre etc. L'action prend fin quand :

- un joueur retourne un monstre qui a déjà été révélé (il y en a deux de chaque) ou un joueur retourne le pion Monstre grouillant. Ce joueur doit prendre tous les pions Bestiole qui sont sur la carte Action du tour et les placer sur sa carte Monstre.
- les joueurs ont réussi à dévoiler les 6 monstres différents. Dans ce cas, les pions Bestiole qui sont sur la carte Action du tour sont défaussés dans la pile de pions Bestiole.

Une fois l'action terminée tous les pions Monstre sont retournés faces cachées.



Le monstre grouillant !

Pas de chance ! Le joueur qui retourne cette carte doit prendre un pion Bestiole de la pile et le placer sur sa carte Monstre.



Une bestiole s'enfuit !

Le joueur qui retourne cette carte Action, prend l'un des pions Bestiole qui se trouve sur sa carte Monstre et le donne à un autre joueur qui doit le placer sur sa carte Monstre.

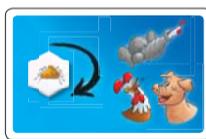
Mini jeux

Les mini jeux fonctionnent tous de la même façon. Le joueur qui détient le pion «C'est mon tour» commence par dire ou faire quelque chose, puis le joueur à sa gauche le répète et ajoute un nouvel élément. Le joueur suivant répète l'ensemble dans le bon ordre et ajoute également quelque chose etc. Dès qu'un joueur se trompe le tour s'arrête. Ce joueur prend un pion Bestiole sur la carte Monstre de son voisin de droite et le place sur sa propre carte Monstre.

Voici les différents mini jeux :



Concours de Grimaces : faire une grimace, un geste ou un mouvement : lever un bras, tirer la langue, levez les yeux au ciel, etc.



Cacophonie : faire un bruit animal, aboyer comme un chien, hénir comme un cheval, faire des bulles comme un poisson, etc.



La soupe des Monstres : ajouter un ingrédient, champignon, vinaigre, nez de sorcière, aile de chauve-souris, etc.

Note : si la pile de cartes Action est épuisée, mélanger la pile de défausse et la remettre face cachée au centre de la table.

Fin de partie

Le jeu prend fin dès qu'un joueur n'a plus de Bestiole sur sa carte Monstre à la fin d'un tour. Il est déclaré vainqueur.



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



Adaptation et
distribution française :



ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux - France
www.gigamic.com



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 02-2017