

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



• Carte Club des bizarres :

C'est un défi collectif. Celui qui pioche la carte la lit à voix haute et donne le top départ. Le premier joueur qui réussit le défi remporte la carte.

Fin de la partie :

La partie se finit quand il n'y a plus de jetons à retourner.

Le joueur qui a remporté le plus de cartes défis gagne la partie.

S'il y a égalité, une carte défi est piochée et les joueurs à départager réalisent chacun leur tour le même défi. Les autres joueurs votent pour désigner le gagnant.

Variante : pour une partie plus courte, il est possible de placer moins de jetons sur la table en début de partie.

mortelle
ADÈLE

Défis
Mortels



7+

de **2 à 6**
joueurs

durée :
20 min

60 cartes défis,
18 jetons + **1** sablier



But du jeu : remporter le plus de cartes défis.

Règles du jeu :

Les joueurs posent le paquet de cartes défis sur la table, face cachée.

Ils répartissent autour tous les jetons, face cachée, en les espaçant les uns des autres.

Le plus jeune joueur commence la partie, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur choisit un jeton et le retourne :

- Si c'est un jeton *Adèle* ou *Magnus*, le joueur pioche une carte défi dans le paquet, puis tente de le réaliser.

S'il réussit, il remporte la carte, qu'il pose devant lui.

Sinon, il remet la carte sous le paquet.

- Si c'est un jeton *Jade* et *Miranda*, le joueur passe son tour.

- Si c'est un jeton *Ajax*, le joueur pioche une carte défi,

la lit à voix haute puis désigne le joueur de son choix pour réaliser le défi. Si le joueur désigné le réussit, il remporte la carte. Sinon, il la remet sous le paquet.

Quand un joueur réalise un défi sans utilisation du sablier, ce sont les autres joueurs qui décident si le défi est réussi ou non (s'ils ne sont pas d'accord, ils votent).

Les cartes spéciales :

• Carte Parents :

Pas de chance, le joueur qui pioche cette carte perd toutes ses cartes défis remportées! La carte *Parents* est ensuite remise sous le paquet.

• Carte Catapulte :

Le joueur qui pioche cette carte peut, s'il le souhaite, échanger ses cartes défis remportées avec celles du joueur de son choix. La carte *Catapulte* est ensuite remise sous le paquet.