

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Jeu Habermäß n° 4505

# Toc, toc !

Un jeu de réaction « frappant » pour 3 à 8 joueurs  
de 4 à 99 ans.

Avec une variante « duel ».

**Idée :** Markus Nikisch

**Illustration :** Eva Czerwenka

**Durée de la partie :** ca. 10 Minuten



Il fait nuit noire dans la forêt enchantée ! Les trois petits cochons  
vaquent tranquillement à leurs occupations dans leur  
maisonnette quand soudain on frappe à la porte : « TOC ! ».

« Qui peut bien venir aussi tard ? » se demande le premier petit  
cochon. « C'est peut-être un terrible géant ! » suppose le  
deuxième petit cochon. « Ou bien c'est mon petit ami le nain ! »  
pense le troisième petit cochon. Et voilà qu'on frappe encore une  
fois à la porte : « TOC, TOC ! ».

Est-ce que vous allez pouvoir aider les petits cochons ? Trouvez  
qui frappe à la porte en pleine nuit s!

## Contenu

---

- 1 battant de porte
- 1 carte de conte
- 15 cartes à attraper (illustrées des deux côtés)
- 30 cartes nain de couleur rouge
- 30 cartes géant de couleur bleue (pour la variante pour experts)
- 1 règle du jeu

## But du jeu

---

Qui reconnaîtra en premier quel personnage de conte frappe à la porte et réagira le plus vite ?

## Préparatifs

---

Poser les 15 cartes à attraper au milieu de la table de manière à ce qu'elles montrent les trois personnages de conte. Elles doivent être accessibles à tous les joueurs et posées à écart les unes des autres.

Mélanger les cartes nain, faces cachées, et en faire une pile.

Poser la pile au bord de la table. Préparer le battant et la carte de conte.

Les cartes géant ne seront utilisées que pour la variante pour experts et sont laissées dans la boîte.

## Déroulement de la partie

---

Le joueur qui a frappé en dernier à une porte commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

C'est toi qui frappe à la porte en premier. Pose la carte de conte devant toi et prends le battant dans la main.

Prends la carte nain du dessus de la pile et regarde discrètement les personnages de conte qui y sont dessinés.

Sur la carte de conte posée devant toi, on voit cinq personnages de conte. Avec le battant, frappe alors sur les trois personnages qui sont aussi dessinés sur la carte nain.

**N.B. :**

- Quand tu frappes, tu décides toi-même dans quel ordre et à quelle vitesse tu vas frapper.

- Pour chaque personnage de conte, tu frappes une fois. Si un personnage est dessiné deux fois sur la carte nain, tu frappes donc deux fois sur le personnage correspondant.

Dès que tu as frappé sur le dernier personnage, les autres joueurs se mettent tous à chercher la carte correspondante au milieu de la table.

Celui qui la trouve met vite sa main dessus. Si un autre joueur pense que la bonne carte n'a encore pas été trouvée, il a le droit de continuer à chercher.

**Attention :** On ne joue qu'avec une seule main et dès qu'on a touché une carte, on laisse sa main dessus.

Tous les joueurs, sauf celui qui frappe, ont leur main sur une carte ou pensent que la bonne carte a déjà été trouvée ? Alors, on vérifie.

### **Vérification :**

Le joueur qui a frappé pose la carte nain sur la table de manière à voir l'illustration. Comparez-la aux cartes qui ont été « attrapées » par les joueurs.

- Le joueur qui a posé sa main sur la bonne carte prend la carte de nain en récompense. La carte à attraper reste dans le jeu.
- Si aucun joueur n'a trouvé la bonne carte, personne ne prend la carte de nain. Elle est glissée sous la pile.
- Si le joueur s'est trompé en frappant, on recommence le tour. La carte de nain est mise sous la pile retournée et le joueur qui frappe tire une nouvelle carte de nain.

### **Nouveau tour :**

Le joueur qui a frappé passe le battant et la carte de conte au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui-ci tire la carte nain du dessus de la pile et un nouveau tour commence.

## **Fin de la partie**

---

La partie est terminée dès qu'un joueur récupère sa quatrième carte nain. Il gagne la partie et est le plus grand nain de tous les temps.

## **Variante pour joueurs bons observateurs**

---

La partie se joue comme ci-dessus en tenant compte cependant des différences suivantes :

Les cartes à attraper sont posées au milieu de la table de manière à montrer les quatre personnages de conte.

Les cartes nain restent dans la boîte.

On joue maintenant avec les 30 cartes géant de couleur bleue.

Elles montrent chacune quatre personnages de conte.

Qui va relever ce défi et devenir le plus grand géant de tous les temps ?

# Le duel

---

Un jeu pour deux joueurs aux réactions super rapides, de 4 à 99 ans.

## But du jeu

---

Qui aura récupéré le plus de cartes nain à la fin du duel ?

## Préparatifs

---

Poser les 15 cartes à attraper au milieu de la table, face qui montre les trois personnages de conte tourné vers le haut. Elles doivent être bien accessibles aux deux joueurs et être posées à écart les unes des autres.

Mélanger les cartes nain, faces cachées, en distribuer 15 à chaque joueur. Chaque joueur les empile sans les regarder.

Les cartes de géant, la carte de conte et le battant ne sont pas nécessaires et sont laissés dans la boîte.

## Déroulement de la partie

---

Jouez à tour de rôle. Le joueur qui saura frapper le moins fort commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Retourne la carte du dessus de ta pile et montre-la. Fais vite pour que vous voyiez la carte tous les deux en même temps.

Vous cherchez alors la carte correspondante au milieu de la table et posez votre main dessus.

**Attention** : On ne joue qu'avec une seule main et dès qu'on a touché une carte, on laisse sa main dessus.

Le joueur qui a trouvé la bonne carte en premier et qui a posé sa main dessus prend la carte nain en récompense et la pose devant lui, face visible. La carte à attraper reste dans le jeu.

**N.B.** : Si aucun joueur n'a « attrapé » la bonne carte, personne ne prend la carte nain. Elle est mise dans la boîte.

C'est ensuite au tour de l'autre joueur de retourner la carte du dessus de sa pile.

## **Fin de la partie**

---

La partie est terminée quand la dernière carte nain a été retournée. Les deux joueurs empilent les cartes nain qu'ils ont récupérées. Celui qui a la plus grande pile remporte le duel. En cas d'égalité, ils gagnent tous les deux.

## **Variante pour joueurs bons observateurs**

---

On joue comme dans le premier jeu, avec les différences suivantes :

Les cartes à attraper sont posées au milieu de la table, face qui montre quatre personnages de conte vers le haut. On joue maintenant avec les 30 cartes géant de couleur bleue. Les cartes nain sont laissées dans la boîte.

Qui va remporter ce duel des géants ?