

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 ★★☆☆ modulaire 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**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**





Un jeu frénétique pour  
2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.  
De Peter Jürgensen.

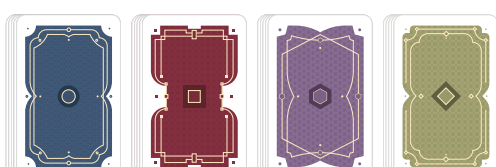


Pour plus de ressources sur le jeu, rendez-vous  
sur : [www.act-in-games.com](http://www.act-in-games.com)

## L'introduction

Plongez toutes et tous simultanément dans la Guerre des Mondes et Pinocchio en passant par Don Quichotte et Alice au Pays des Merveilles... mais n'y perdez pas la tête !

## Les protagonistes



Le jeu est composé de 120 cartes qui sont réparties en **4 paquets** selon leurs dos de couleurs. Prenez un paquet de **30 cartes** par joueur et mélangez-le.

Couleur du cadre

Couleur du cercle



Un aperçu plus précis  
des cartes est  
présenté en fin de  
règle.



Au recto de chaque carte, vous trouvez une combinaison de 2 couleurs différentes parmi les 6 couleurs possibles. L'une d'elle est la **couleur du cadre**, l'autre est la **couleur du cercle**. Dans chaque paquet, chaque combinaison de couleurs possible n'est présente qu'une seule fois.

Paquet  
individuel

Paquet  
individuel

3 piles de  
défausse  
communes

Paquet  
individuel

Dans cet exemple à 3 joueurs,  
chacun place une carte de son  
paquet au centre de la table.

## La mise en scène

Placez 3 cartes au centre de la table, faces visibles et à distance égale de toutes et tous pour constituer les **3 piles de défausse communes**.

- à 2 joueurs : un joueur place 2 cartes, l'autre n'en place qu'une seule. Avec des enfants, le plus jeune place une carte de plus ; entre adultes, le dernier à avoir lu "Alice aux pays des merveilles" place une carte de plus.
- à 3 joueurs : chaque joueur place 1 carte.
- à 4 joueurs : trois joueurs placent 1 carte. Avec des enfants, le plus âgé n'en place aucune ; entre adultes, celui qui n'a jamais lu "Alice aux pays des merveilles" n'en place aucune.

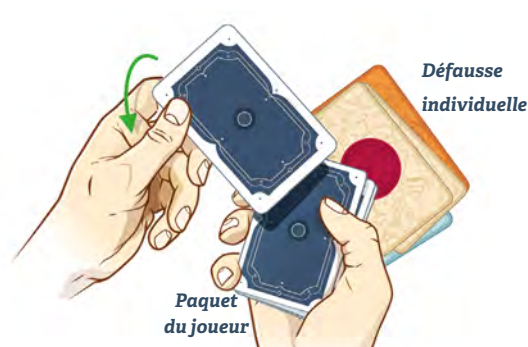
## L'intrigue

Placez correctement une à une les cartes de votre paquet sur les piles de défausse communes en respectant les critères de couleurs !

## La situation initiale

Tous les participants jouent **en même temps, sans ordre défini** !

Prenez votre paquet individuel face cachée dans une main. Le ou la plus jeune donne le signal de départ. Avec votre main libre, retournez et empilez vos cartes une à une devant vous pour former **votre (pile de) défausse (individuelle)**.



Défausse  
individuelle

Paquet  
du joueur

Défausse  
individuelle

Pile de  
défausse  
commune

Paquet  
du joueur

Lorsque la **couleur du cadre** d'une de vos cartes correspond à la **couleur du cercle** d'une carte se trouvant au-dessus d'une des **3 piles de défausse communes**, vous pouvez la poser sur cette pile.

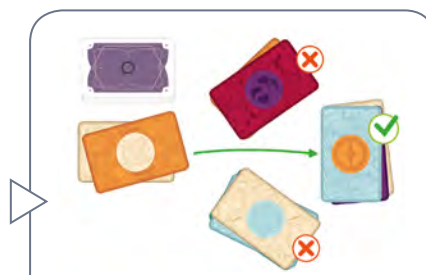
Vous devez toujours toucher votre défausse avec cette carte avant de pouvoir la défausser sur une pile commune ! Veillez à bien recouvrir la carte précédente.

Il est strictement interdit de reprendre une carte qui est posée sur une défausse commune.

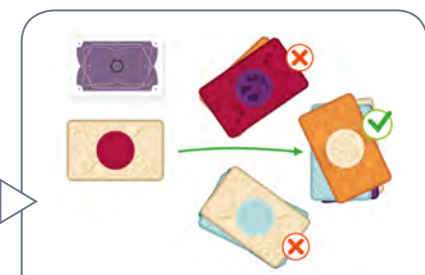
Vous pouvez poser **plusieurs cartes** d'affilée venant de votre **défausse individuelle**.



Depuis sa main, Dinah retourne une carte de son paquet - dont le cadre est beige - qu'elle pose sur sa défausse. Il n'y a aucun cercle beige parmi les piles communes et ne peut donc pas la défausser au centre.



Elle retourne la carte suivante dont le cadre est orange et correspond au cercle d'une des piles de défausse. Elle peut donc depuis sa défausse individuelle, la défausser définitivement au centre...

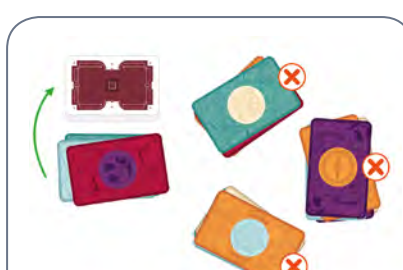


...et peut donc immédiatement poser la carte au cadre beige qu'elle vient à nouveau de révéler depuis sa défausse individuelle vers la pile de défausse commune adéquate.

## L'élément perturbateur

À n'importe quel moment, vous pouvez replacer, une par une, les **cartes du dessus** de votre **défausse individuelle** dans votre main, ceci afin de pouvoir jouer celles qui se trouvent en-dessous.

Si toutes vos cartes se trouvent dans votre défausse individuelle, reprenez-les en main faces cachées **sans les mélanger** et continuez à jouer.



Le Capitaine Achab voudrait défausser la carte au contour bleu mais elle n'est pas accessible. Il fait donc marche arrière en replaçant la dernière carte de sa défausse dans sa main...



...la carte précédente devient ainsi la première carte de sa défausse, et il peut la jouer sur la pile correspondante (cadre bleu sur cercle bleu).

## Fin de l'histoire

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a placé toutes ses cartes sur les piles de défausse communes. Ce joueur n'a donc plus aucune carte ni en mains ni dans sa défausse individuelle. Elle/il est désigné-e "Reine de coeur"! Les autres joueurs additionnent leur total de cartes restantes (en mains et dans leur défausse individuelle) et sont successivement désignés "Don Quichotte", "Moby Dick" et enfin, celui ou celle à qui il reste le plus de cartes, "Pinocchio".

- Il peut arriver (rarement) que plus personne ne puisse jouer de cartes au cours de la partie. Si cela se produit, celui ou celle avec le moins de cartes en main est désigné-e "Reine de coeur", etc.
- À 2 joueurs, la partie se termine dès qu'un joueur n'a plus qu'une seule carte.

## Epilogue

Vérifiez chacune des piles de défausse communes en les prenant face cachée et en retournant les cartes une à une (voir l'illustration ci-contre).

Dès qu'une erreur apparaît, le dos de la carte désigne le ou la joueuse ayant commis l'erreur. Les erreurs sont comptabilisées.

Le gagnant est le personnage ayant commis le moins d'erreur dans l'ordre désigné en fin de partie :

1. Reine de coeur
2. Don Quichotte
3. Moby Dick
4. Pinocchio

Il est donc tout à fait possible que Pinocchio gagne la partie !



La couleur du cadre ne correspond pas à la couleur du cercle de la carte précédente. La Reine de Coeur perd son avantage bien qu'elle ait posé toutes ses cartes en premier ! Si derrière elle un des personnage ne commet aucune erreur, c'est ce dernier qui sera le gagnant.

Pour un mode *Challenge*, jouez autant de manches que de joueurs. Mélangez soigneusement les cartes avant de jouer une nouvelle manche.

Le "Pinocchio" de la manche précédente place le moins de cartes lors de la mise en place suivante.



Moby Dick



Le tour du monde en 80 jours



La guerre des mondes



Alice au Pays des Merveilles



Pinocchio



Don Quichote

**Auteur :** Peter Jürgensen,  
**Illustration & Mise en page :** Christian Schupp  
**Chefs de projet :** Julian Steindorfer & Roman Rybizka

La reproduction ou la publication de ce livret, du matériel de jeu ou des illustrations nécessite un accord préalable. Tous droits réservés.

**Edition reloaded**

© 2018 Act in games (from Spielwiese)  
168, rue Emile Féron, 1060 Bruxelles-BE  
[www.act-in-games.com](http://www.act-in-games.com)

**Distribution France, Belgique et Suisse**

Blackrock Games, 10 rue des Pâles  
63540 Romagnat - FRANCE  
[www.blackrockgames.fr](http://www.blackrockgames.fr)

