

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



PECKING ORDER



Dans les brumes d'une jungle épaisse émergent les ruines d'une civilisation oubliée. Au dessus des décombres planent des oiseaux puissants, intelligents et féroces : ce sont deux clans de la forêt tropicale, qui rivalisent pour contrôler le perchoir.

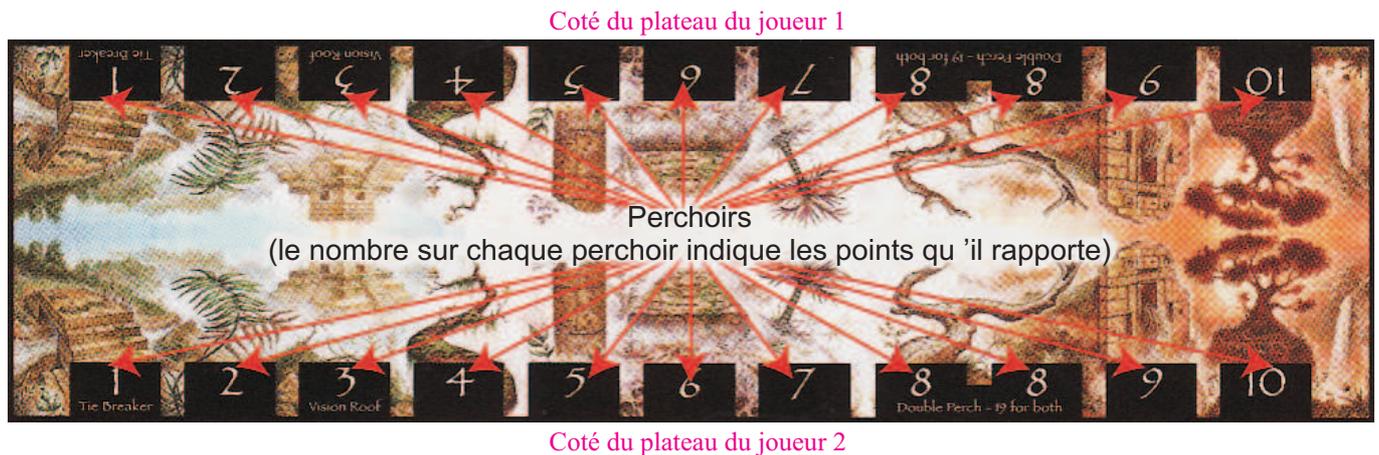
Ce que l'homme a perdu et oublié, les oiseaux se battent pour le conquérir. Dans cet endroit hors du temps et de la mémoire, une bataille féroce prend place. La victoire reviendra au clan qui saura arbitrer au mieux entre stratégie, chance, tactique et ruse.

Aperçu

Chaque joueur essaie de placer ses cartes oiseaux sur les perchoirs les plus recherchés. Les perchoirs sont matérialisés par les zones noires sur le plateau; à chaque perchoir correspond un nombre de points. Le jeu se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées ; le joueur qui a le plus de points gagne.

Contenu

- 2 jeux de 13 cartes ; 12 cartes oiseaux, numérotées de 1 à 12, et la carte jaguar
- Un plateau de jeu



Déroulement de la partie

Les deux joueurs mélangent leurs cartes face cachée.

Tirez au sort pour déterminer qui commence à jouer. A chaque tour, le joueur retourne sa carte du dessus, la regarde sans la montrer à son adversaire. Ensuite il choisit un perchoir sur lequel se placer.

- Si le perchoir est inoccupé des deux côtés : Placez la carte face cachée sur le perchoir choisi, de votre côté sur le plateau. Votre oiseau contrôle maintenant ce perchoir. C'est au tour du joueur suivant.
- Si le perchoir en vis à vis est déjà occupé par une carte : Il y a affrontement.

Affrontement

Il y a affrontement chaque fois qu'un joueur tente de prendre le contrôle d'un perchoir déjà occupé par l'adversaire. Le joueur qui initie l'affrontement est l'attaquant. L'autre est le défenseur. Le défenseur est tenu de retourner sa carte (et de la laisser face visible). L'oiseau qui a la carte la plus forte remporte l'affrontement. L'attaquant ne dévoile son oiseau à aucun moment de l'affrontement. Il se contente de dire quel est l'oiseau qui remporte. L'oiseau perdant est retiré du jeu. S'il y a égalité, c'est l'attaquant qui gagne.

Exception : le joueur qui contrôle le perchoir « tie-break » est toujours vainqueur en cas d'égalité lors d'un affrontement, et ceci sur tous les perchoirs.

N'oubliez pas : Vous pouvez toujours attaquer une carte oiseau déjà découverte.



Le joueur 2 tire une carte. C'est la carte oiseau de force 6. Le joueur 2 décide d'affronter le joueur 1 pour prendre le contrôle du perchoir 4. Ce qui signifie que le joueur 2 est l'attaquant pendant cet affrontement (et le joueur 1 le défenseur).



Le défenseur dévoile sa carte : c'est l'oiseau de force 5. Puisque la carte de l'attaquant est plus forte, celui-ci se déclare vainqueur.



Le défenseur retire sa carte oiseau de force 5 du jeu. L'attaquant maintient sa carte oiseau face cachée, sur le côté du perchoir 4. Le joueur 2 contrôle maintenant le perchoir 4.

Si l'attaquant gagne, il ne dévoile pas sa carte. Celle-ci reste face cachée sur le perchoir. Si la carte oiseau du défenseur gagne, elle reste face dessus et la carte oiseau de l'attaquant est retirée du jeu sans avoir été vue. L'oiseau qui gagne contrôle maintenant le perchoir.



Le Jaguar

Principe : le jaguar dévore l'oiseau ennemi et quitte le perchoir après l'affrontement. Le jaguar se place comme les oiseaux mais, s'il est impliqué dans un affrontement, il sort du jeu en même temps que la carte que l'on retire. Le jaguar ne permet pas de gagner les points du perchoir sur lequel il se situe à la fin du jeu : il est dévoilé et retiré au moment du décompte.

Double perchoir (sur le 8)

L'emplacement 8 est spécifique car il comporte 2 perchoirs pour 2 oiseaux distincts. Les joueurs peuvent chacun positionner un oiseau sur les côtés du perchoir 8, sans pour autant provoquer un affrontement tant qu'ils ne sont pas l'un en face de l'autre. En d'autres termes, il n'y a pas d'affrontement si les oiseaux sont diagonalement opposés. En cas d'affrontement, seul l'oiseau perdant est retiré du jeu. De même, si un affrontement est provoqué par un jaguar, il tue uniquement l'oiseau qui a été attaqué. A la fin du jeu, si un joueur contrôle les deux perchoirs rattachés à l'emplacement 8, il obtient 9 points au lieu de 16 (8 points par perchoir plus 3 points de bonus).

Pas d'affrontement



Affrontement



Perchoir Tie-break

C'est le perchoir n° 1. Le joueur qui contrôle cette position (même si c'est avec la carte jaguar) remporte tous les affrontements sur tous les perchoirs lorsqu'il y a égalité, aussi bien quand il attaque que quand il défend.

Promontoire

C'est le perchoir n° 3. Lorsqu'un joueur contrôle cet emplacement, il a la possibilité de regarder immédiatement une carte face cachée de son adversaire déjà installée sur un perchoir. Ceci n'est possible qu'au moment de la prise de contrôle du promontoire. Après avoir regardé la carte de l'adversaire, elle est replacée sur son perchoir, face cachée. Si un joueur prend le contrôle du promontoire mais oublie de regarder l'une des cartes cachées de son adversaire à ce moment là, il n'aura pas la possibilité de le faire lors d'un prochain tour.

Score

La partie se termine lorsque la dernière carte de chaque joueur a été placée. Chaque joueur décompte le nombre de points total des perchoirs qu'il contrôle. Le joueur qui contrôle les deux perchoirs du n°8 obtient 19 points au lieu de 16. Les cartes jaguar sont retirées du jeu avant le contrôle des points, elles ne permettent pas de marquer des points.

Gain de la partie

Le gagnant est le joueur qui a accumulé le plus de points à l'issue des 4 manches.

Observez la technique de jeu de votre adversaire et adaptez-vous. Observez comment votre propre approche évolue, au fur et à mesure que vous découvrez les subtilités du jeu et la tactique de votre adversaire.

PECKING ORDER™ is a trademark of Winning Moves, Inc. All Rights Reserved. © 2006 Winning Moves, inc.
IMMORTAL EYES GAMES™ is a trademark of Winning Moves, Inc. All Rights Reserved. ® 2006 Winning Moves, Inc.
Colors & Parts may vary. Made in USA.

Winning Moves Games
100 Conifer Hill Drive, Suite 102
Danvers, MA 01923
(800) 664-7788
* * *

Created by: Richard Garfield
Product Development: Philip C. Orbanes
Product Testing: Joe Sequino
Cover Art, Game Board Art & Card Art: Doug Kovacs
Logo Design & Theme: Hope Carpenter