

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 ★★☆☆ modifiable 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



DOUBLE'S DREAD

(2 à 4 joueurs, dès 12 ans)

THÈME

Les riverains d'un lagon mettent aux enchères le monopole de la pêche ; leur différent est arbitré par le monstre des profondeurs.

MATÉRIEL

- Dans 4 couleurs différentes, 6 pions portant sur une face de 1 à 6 harpons, plus un pion Chaman (figuré par un cercle de valeur 7) et un pion Chef (figuré par un double cercle de valeur 8). Dans chaque série de couleur on trouve 2 pions magiques (pions en couleur) ;
- 5 barques de 8 cases :
- 1 plateau figurant le monstre du lagon.

BUT DU JEU

Récupérer un maximum de points.

PARTIE À 2 OU 3 JOUEURS

Préparatifs

On place le plateau au centre. On dispose aléatoirement les pions sur les cases des quatre barques (cinquième barque non utilisée).

Enchères

Pour pouvoir choisir les barques les plus performantes (contenant les valeurs les plus hautes), les joueurs procèdent à un ou plusieurs tours d'enchères.

L'enchère minimale est de 33 points sur le maximum de 64 que peut rapporter la récupération des pions.

Les joueurs qui ont enchéri conservent le droit de surenchérir au tour suivant. Le joueur dont l'enchère l'a emporté gagne le pouvoir de répartir les barques.

Répartition des barques

Le joueur qui remporte les enchères se place côté sud (le tapis orienté avec la tête du monstre à sa gauche), puis place les barques autour du tapis, en

sud, ouest, nord, est.

- à 2 joueurs l'adversaire de «Sud» jouera avec les barques «Est» et «Ouest». Dans ce cas, chacun à son tour jouera deux pions par tour, un par barque.
- à 3 joueurs, «Sud» joue avec les barques «nord» et «sud» contre les joueurs «Est» et «Ouest».

Déroulement d'une manche

Une manche s'effectue en huit tours de table (appelés aussi levées).

Déroulement des levées

«Sud» décide qui entame la première levée.

Chacun à son tour, dans le sens horaire, pose sur le tapis un pion de la couleur du premier pion joué. Si un joueur ne peut répondre par la couleur demandée, il a le choix entre deux possibilités :

- Soit fournir, dans une autre couleur, un pion de même force qu'un des pions déjà présents sur le tapis ; dans ce cas le monstre avale les pions de la couleur précédente (on les retourne face cachée). La nouvelle couleur devient la couleur demandée.
- Soit « jeter » un pion d'une force autre que celles déjà présentes sur le tapis ; dans ce cas c'est ce pion défaussé qui est avalé par le monstre.

Le joueur qui a fourni le pion le plus fort dans la couleur demandée remporte le tour. Il récupère les pions restés face visible et les aligne devant lui hors plateau ; les pions avalés seront restitués par le monstre au vainqueur du dernier tour.

Le joueur qui a remporté le tour a le choix :

- soit entamer le tour suivant avec un pion de la barque gagnante ;
- soit désigner la barque suivante pour entamer le tour.

Fin d'une manche et décompte des points

Le vainqueur du dernier tour récupère en prime tous les pions avalés par le monstre.

Chacun comptabilise ses points :

- 1 point par pion ordinaire
- 5 points par pion magique

Le joueur «Sud» doit avoir atteint ou dépassé le total auquel il s'est engagé.

S'il l'a atteint, il est le seul à marquer des points.

Sinon «Sud» ne marque rien et son (ses) adversaire(s) additionne(nt) à leurs points le total de l'enchère de sud.

Exemple

À trois joueurs l'enchère de «Sud» était de 42 et il n'a fait que 36, «Est» a fait 12 et «Ouest» 16. «Est» marque $12 + 42$ et «Ouest» $16 + 42$.

PARTIE À 4 JOUEURS

On utilise les 5 barques, à raison de 6 pions par barque, les deux derniers pions étant directement retournés sur le corps du monstre.

L'enchère minimale passe à 27 points.

Lors de la répartition des barques, le joueur qui a remporté les enchères se réserve deux barques et place l'une d'elles soit entre «Ouest» et «Nord», soit entre «Nord» et «Est». Il y aura donc 5 pions joués à chacune des six levées, «Sud» jouant deux fois par levée, et totalisant à son profit les gains de l'une et de l'autre de ses barques.

PARTIE COMPLÈTE

Elle se joue en autant de manches qu'il y a de joueurs, chacun ayant été le premier à proposer une enchère.