

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)



# Le Roi Sommeil



La famille royale est sur le point de se coucher, mais le roi, la reine, la princesse, le chambellan et le chien ne savent pas quelle tenue choisir : ils n'arrêtent pas d'en changer ! Et quand le fantôme du château apparaît, tous filent se cacher sous la couverture !

Qui sera capable de dire où est couché le roi, si c'est la reine ou la princesse qui porte une chemise de nuit bleue ? Les deux peut-être ?

Un excellent jeu d'observation et de mémoire simple et idéal pour petits et grands.

## Contenu et mise en place

Les lits\* sont disposés les uns à côté des autres au milieu de la table. La couverture est donnée au joueur le plus âgé. Les cartes sont mélangées et forment la pioche, face cachée, au centre de la table afin que tous les joueurs puissent l'atteindre (Exemple 1). Les pièces d'or sont posées en tas, face cachée, à côté de la pioche.

Chaque joueur reçoit un jeton joker (niveau de jeu « difficile »).

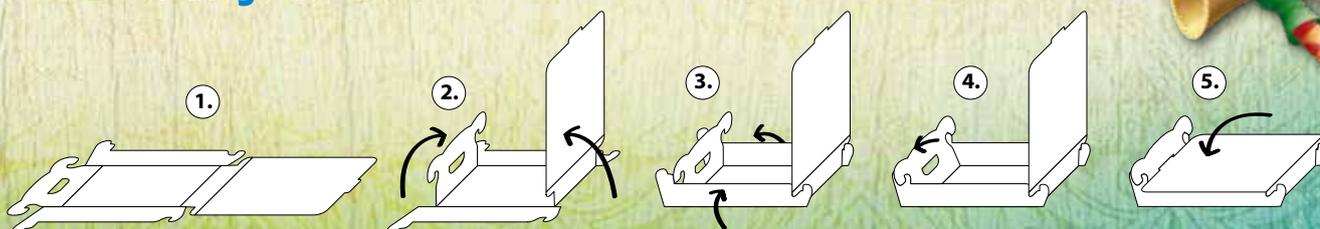
**Différents niveaux de jeu sont possibles :**

<b>Facile</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 lits – sans déplacement des lits</li> <li>• Retirer 2 membres de la famille</li> <li>• Déroulement du jeu : A, C, D</li> </ul>
<b>Moyen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 lits – avec déplacement des lits</li> <li>• Retirer 1 membre de la famille</li> <li>• Déroulement du jeu : A, B, C, D</li> </ul>
<b>Difficile</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 lits – avec déplacement des lits</li> <li>• Avec joker</li> <li>• Déroulement du jeu : A, B, C, D</li> </ul>



Exemple 1

## \* Assemblage des lits



## Déroulement de la partie

Le joueur qui a la couverture commence à jouer. La partie continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

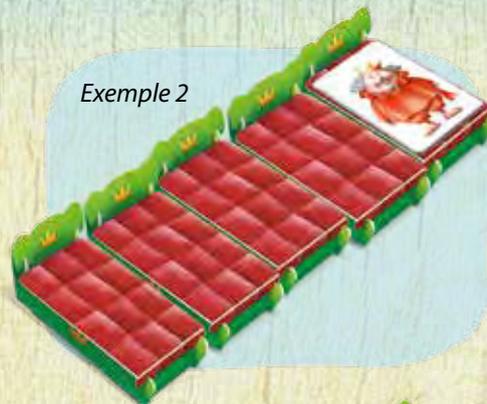
**A. Alternance des vêtements de nuit :** à leur tour les joueurs piochent une carte, la retournent et couchent le personnage royal sur le lit de ce même personnage déjà couché quand cela est possible : la carte du roi est toujours posée sur le roi, celle du chien royal sur le chien, etc.). Au début de la partie, le premier personnage pioché est couché dans le lit situé en tête de file, c'est-à-dire le plus à droite (Exemple 2). Si un bouffon est pioché au début de la partie, sa carte est remise dans la pioche et le joueur prend une nouvelle carte.

**B. Déplacement des lits :** lorsqu'un joueur pioche un personnage qui n'est pas encore couché, il le couche sur le lit libre à gauche du dernier lit occupé puis déplace le nouveau personnage et son lit en tête de file, à droite. Les lits sont ensuite resserrés pour être de nouveau les uns à côté des autres (Exemple 3 et 4).

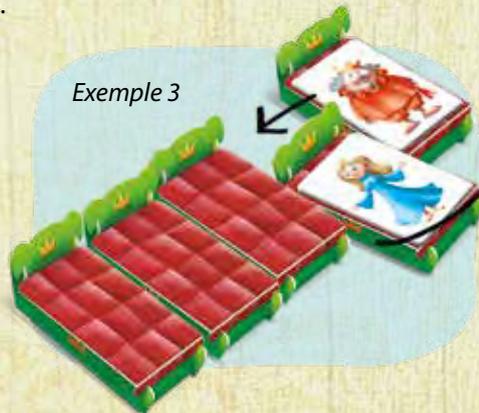
**C. Le fantôme du château :** si un joueur pioche la carte du fantôme du château, elle est immédiatement posée à un endroit bien visible de tous (Exemple 5). Le joueur avec la couverture doit la poser le plus vite possible sur tous les lits afin de les recouvrir (Exemple 6).

**D. Gagner des pièces :** le joueur avec la couverture prend dans le tas de pièces autant de pièces que de joueurs et les pose faces caractéristiques visibles sur la table. Le verso des pièces présente un personnage ou une couleur (Exemple 7).

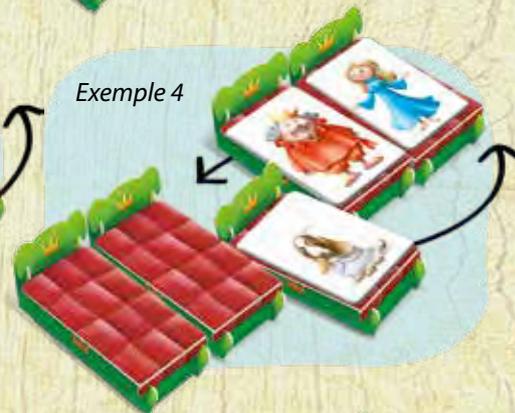
Exemple 2



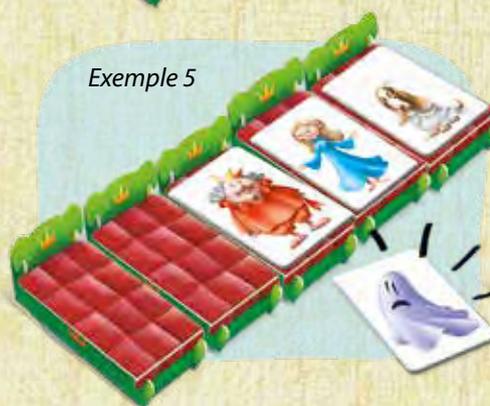
Exemple 3



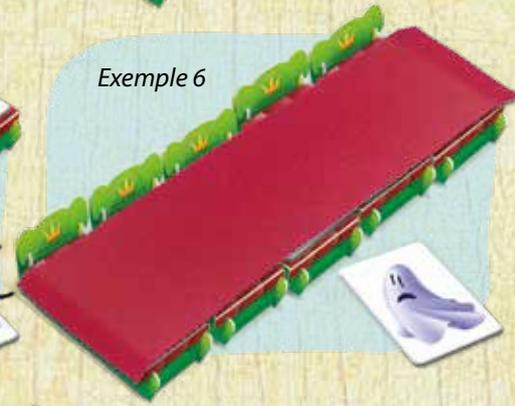
Exemple 4



Exemple 5



Exemple 6



Exemple 7



En commençant par le joueur à gauche du joueur qui a posé la couverture puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une pièce (personnage ou couleur) et la pose devant le lit où il pense trouver soit le bon personnage soit la bonne couleur de vêtement de nuit (Exemple 8).

Si un joueur pense que le personnage/la couleur ne se trouve pas sur les lits recouverts, il pose la pièce devant lui (Exemple 9).

Il est possible de poser plusieurs pièces devant le même lit.

Lorsque tous les joueurs ont posé leur pièce, le joueur qui a posé la couverture sur les lits la retire avec précaution (Exemple 11). Il est maintenant possible de savoir qui a vu juste.

Un joueur qui a bien positionné sa pièce, la garde en guise de récompense. Un joueur qui s'est trompé ne gagne pas de pièce (sa pièce est alors remise dans le tas de pièces).

La carte Fantôme reste face visible sur la table.

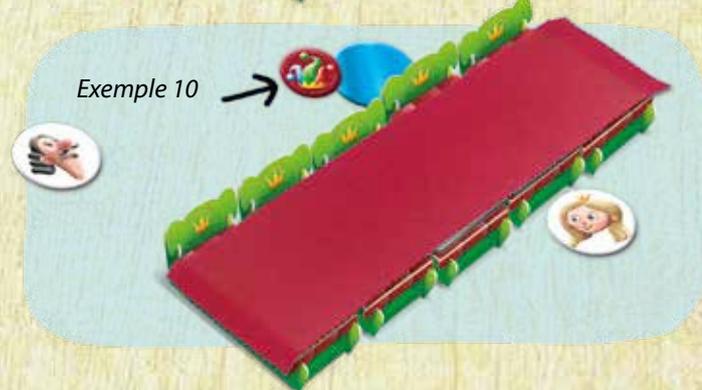
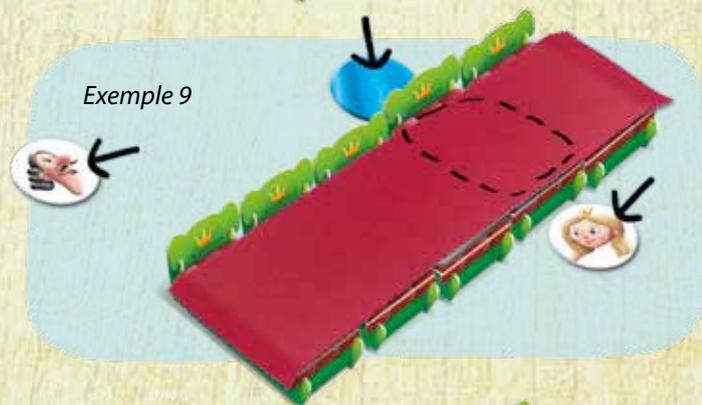
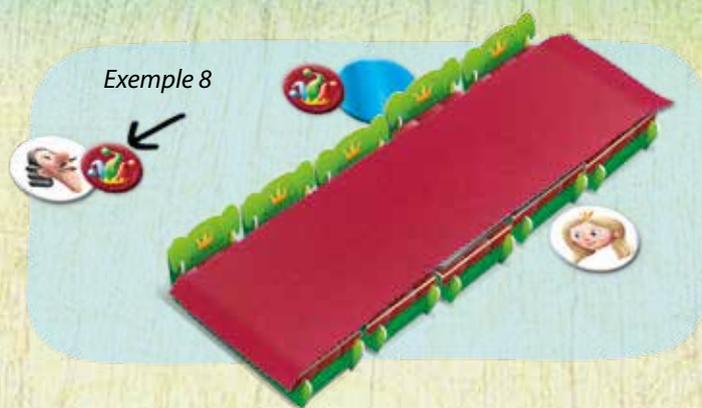
La couverture passe ensuite au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre et la partie reprend par le joueur qui a reçu la couverture. Les cartes des personnages restent en place sur les lits.

#### **Variante Difficile avec Joker :**

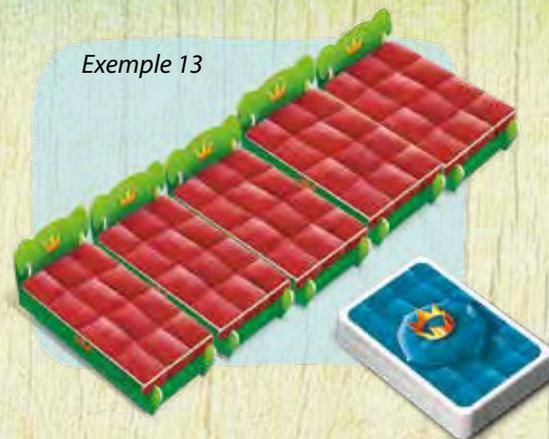
Un joueur peut poser son joker avec sa pièce devant un lit ou devant lui pour tenter de doubler son gain. Il gagnera alors deux pièces s'il a vu juste, (la pièce supplémentaire est prise dans le tas de pièces).

Mais s'il s'est trompé alors qu'il avait posé son joker, sa pièce est mise de côté et il doit rendre en plus une pièce précédemment gagnée, (s'il en a).

A la fin du tour chacun récupère son joker.



**Le bouffon :** lorsqu'un joueur pioche la carte du bouffon, tous les membres de la famille royale sautent de leur lit pour voir son spectacle. On enlève alors toutes les cartes placées sur les lits. Elles sont mises de côté puis la partie se poursuit normalement (exemples 12 à 13).



## 👑 Fin de la partie

La pioche du septième et dernier fantôme déclenche le dernier tour (dernière possibilité d'obtenir des pièces). À la fin de ce dernier tour le joueur qui a le plus de pièces gagne (exemple 14).

La partie se termine également lorsqu'il ne reste plus de cartes ou de pièces.



## 👑 Variante dès 3 ans

**Préparation :** trois lits sont disposés au centre de la table. Le tas de cartes est trié et deux personnages sont retirés pour n'en laisser que trois. Les cartes sont mélangées et forment la pioche, face cachée, au centre de la table afin que tous les joueurs puissent l'atteindre. La couverture est donnée au joueur le plus âgé. Les pièces d'or sont posées en tas, face cachée, à côté de la pioche. Les jetons joker ne sont pas nécessaires dans cette variante du jeu (Exemple 15).

Le déroulement de la partie est le même que dans le jeu de base, mais il ne faut pas déplacer les lits.



**Auteur :** Dirk Andreas Taube  
**Illustrations :** Gediminas Akelaitis

**LOGIS**<sup>TM</sup>

© SAVAS TAKAS IR KO  
Palangos g. 4, LT-01402 Vilnius  
info@logis.lt  
www.logis.lt



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 02-2019



**Adaptation et distribution françaises :**

ZAL Les Garennes  
F 62930 - WIMEREUX  
FRANCE  
www.gigamic.com