

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)





Un jeu  
de Sylvain Duchêne  
& Franz LeJeune

Illustré par  
Marion Poinso

# GÉANTS STUPIDES

- 12 cubes Rocher
- 6 pions Géant
- 6 portraits Géant
- 6 petits cubes
- 1 Tête de l'Ancêtre
- 3 dés d'opposition
- 1 planche de stickers
- 1 plateau de score
- 1 règle



## LE PETIT MOT DES AUTEURS...

Ce jeu prophétique est né d'une profonde réflexion sur le genre humain : où allons-nous ? Notre découverte : à force de mutations génétiques, nous deviendrons géants et... stupides ! Ainsi, notre espèce se dirige vers son autodestruction, alors amusez-vous bien : ici, la fin du monde vous appartient !



## ... ET DE L'ILLUSTRATRICE !

Quand j'ai joué aux Géants stupides, j'ai tout de suite accroché à cet humour « drôlistique-fantasy » que j'aime tant et qui est dans l'esprit des BD *Donjon de Naheulbeuk*. Sautez à cœur jouaawaah !

## ILS AURAIENT PU SAUVER L'HUMANITÉ...

An 8888. L'humanité, devenue un peuple de géants, s'éteint. Les dieux, jamais résignés, missionnent une équipe de géants d'élites (vous !) sur l'île de la Montagne de la Nuit, à la recherche de la légendaire sagesse de l'Ancêtre qui y vivait jadis. Arrivés sur place, les géants sont frappés par la majesté de la montagne (c'est grand donc c'est cool !), et surtout par la beauté des astres (ça brille !). Alors pourquoi ne pas juste grimper et sauter pour attraper un max d'étoiles ?

## AVEC VOS DOIGTS

Collez les stickers sur les 3 dés d'opposition, petit, moyen et grand :   
Pliez les portraits des géants en deux (en suivant la ligne en pointillés) pour les transformer en chevalets : 

## C'EST PARTI !

Chacun choisit **son géant**, l'affiche devant soi, et prend le **pion** et le **cube** de la même couleur. 

Avec les 12 rochers, **construisez la Montagne de la nuit** sur le dos de la boîte  comme ceci  
Placez la **Tête de l'Ancêtre** sur l'un des quatre rochers au sommet ! 

Vous êtes prêts? Alors, comptez jusqu'à 3 et....

**Chacun pousse son plus beau cri de Géant stupide !**  **AWAAAARGH !**

Le joueur qui s'est le mieux démarqué commence :

il place son cube **en bas du plateau de score** et son géant sur **une case autour de l'île**.

Dans le sens horaire, chacun fait de même, **sans placer plus de 2 géants par case**. 

## BUT DU JEU

Grimper sur la montagne pour sauter et attraper des étoiles !



Le premier géant à 7 étoiles gagne la partie !

## LA BASE : RESPECTER L'ANCÊTRE !



Le premier joueur fait 2 actions, dans l'ordre ci-dessous. Chaque géant jouera ce **tour initiatique** :

- 1 Il **prie l'Ancêtre et prend un rocher libre** - sans rien dessus - pour le déplacer soit sur une case au sol (jamais dans l'eau), soit sur un autre rocher libre ou occupé **uniquement** par la Tête de l'Ancêtre. Pour finir, il doit prendre la Tête de l'Ancêtre et la poser **sur le rocher déplacé** !



Dès qu'un joueur touche la Tête de l'Ancêtre, il doit dire « **POUET !** » par respect pour l'Ancêtre ! S'il l'oublie, un rival peut dire « **T'as pas dit Pouet !** » : l'action est annulée, son tour s'arrête !

- 2 Il **déplace son géant sur une case voisine** : au sol ou sur un rocher situé **max. 1 niveau plus haut**. Les déplacements de géants ne se font **jamais en diagonale** !



Un géant peut grimper sur **un rocher occupé par la Tête de l'Ancêtre**, mais il doit aussi la saluer et dire « **POUET !** ».



## LES HOSTILITÉS COMMENCENT...

Dès le tour suivant, chacun a d'abord **2 actions gratuites, à répartir librement** : prier l'Ancêtre, puis se déplacer OU l'inverse OU prier deux fois (pour bouger 2 rochers) OU déplacer deux fois son géant.

À l'issue de ces 2 actions, **un géant peut arrêter son tour OU...** montrer sa niaque et **pousser un cri d'effort de géant !** Alerté par ce cri, un autre géant (n'importe lequel) **lance le petit dé d'opposition** :



GAOUAAAH !

 **FLEUR !** Le géant n'est pas stoppé et peut jouer **1 action en plus...**

 **NONOS !** Dans sa face ! Le géant visé s'étale **à plat sur son rocher ou sa case. Son tour est fini !** Il lui faudra **1 action pour se relever** avant de se redéplacer.

*Un nonos... et bim !*

Ensuite, il **décide de nouveau** s'il arrête son tour OU... pousse un autre cri d'effort ! Un autre géant (n'importe lequel) lance alors **le dé d'opposition moyen** :

 **FLEUR !** C'est gentil. **1 action en plus...**

 **NONOS !** Et bim ! (voir au-dessus)



**CARCASSE** : le choc est violent, la chute inévitable. Le géant qui a tiré fait tomber le géant **sur une case voisine**, à plat ventre. **Son tour est fini !** Il lui faudra **1 action pour se relever** lors d'un prochain tour.

*Chute de Kabonana*

Ensuite, il **peut arrêter son tour OU... pousser encore un cri !** Un autre géant (n'importe lequel) lance alors **le gros dé d'opposition** : Tant que le géant reçoit des fleurs, il peut continuer ! À chaque nouveau cri, c'est le gros dé d'opposition qui sera lancé...



En bref, le tour d'un géant s'arrête quand le joueur le décide OU... quand il reçoit un nonos ou une carcasse dans sa face OU encore... quand il a attrapé des étoiles OU quand il a perdu une baston (voir page de droite). La partie continue dans le sens horaire.

## LES RÈGLES SACRÉES DE LA MONTAGNE DE LA NUIT

- 1 POSER LA TÊTE DE L'ANCÊTRE SUR LE DERNIER ROCHER DÉPLACÉ ET LA RESPECTER : « **POUET !** »



- 2 JAMAIS PLUS DE 2 PERSONNAGES PAR CASE



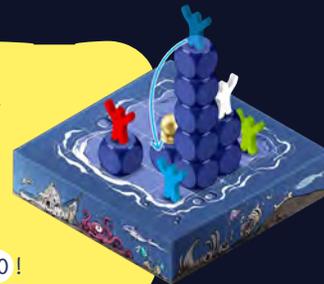
- 3 HAUTEUR MAXIMUM DE LA MONTAGNE: 5 ROCHERS



## COMMENT ATTRAPER DES ÉTOILES ?

En sautant ! Un géant qui dépense une action pour se déplacer sur une case voisine située plus bas de **2, 3 ou 4 rochers**, effectue un saut. Il attrape respectivement **2, 3 ou 4 étoiles** et avance son petit cube sur le plateau de score ! **Son tour est fini.**

- ➔ Descendre d'1 seul rocher n'est pas sauter, cela s'appelle marcher pour un géant et son tour continue...
- ➔ La chute d'un géant (coup de carcasse, défaite à la baston) ne permet **jamais** d'attraper des étoiles.
- ➔ **Si un géant saute de 5 rochers** (la hauteur max) **il n'attrape pas d'étoiles, mais entre dans la légende !** La partie est alors immédiatement terminée, les autres géants se lèvent et applaudissent sa victoire par **KO !**



Spatiti saute de 5 !

## COMMENT RÉGLER UNE BASTON ? À lire dès que deux géants se rencontrent dans la montagne.

Un géant qui **arrive sur un rocher où se situe un autre géant** peut l'attaquer (s'il le souhaite). L'attaquant lance le **gros dé** et son adversaire - qu'il soit debout ou à plat - le **petit dé** :



**FLEUR vs. FLEUR !**

**OU**



**NONOS vs. NONOS !**

**➔**

**Égalité : l'attaquant poursuit son tour.**



**OU**



**NONOS vs. FLEUR :** le géant avec le nonos étale l'autre sur place !

**Si l'attaquant a gagné, il poursuit son tour.** Sinon, son tour est fini.

Cas particulier : Si le géant attaqué était déjà à plat, l'attaquant le fait chuter.



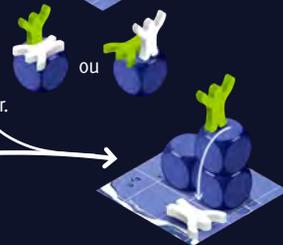
**OU**



**CARCASSE vs. FLEUR OU NONOS :** l'attaquant fait chuter l'autre géant, à plat ventre, sur une case voisine de son choix. **Il poursuit son tour.**



*La baston, c'est gratuit.  
Elle ne coûte aucune action.*



**Rappels** ➔ 2 personnages max par case, pas de baston à 3.

➔ Une baston n'est pas possible au sol ou lorsqu'on démarre son tour sur la case d'un autre géant (il faut se déplacer sur le rocher occupé).

## QUAND PASSER EN MODE GRRREUH ? À lire dès qu'un joueur a atteint les étoiles dorées.

Dès qu'un joueur atteint les étoiles dorées sur le plateau de score (4 étoiles ou plus), il devient un véritable Géant stupide... **Il ne peut plus prononcer un seul mot sauf « POUET ! » !**

Un géant en mode GRRREUH peut grogner et beugler autant qu'il veut pour se faire comprendre... Mais, si un rival l'entend dire un autre mot que « POUET ! » et le signale, **il perd immédiatement 1 étoile** et recule son cube sur le plateau de score !



## FIN DE PARTIE

Le premier géant qui a attrapé **7 étoiles** ou plus est déclaré **vainqueur** et peut passer le reste de sa vie sur l'île... La partie peut aussi se finir avec un saut de 5 rochers. Une telle victoire par **KO** mérite une **standing ovation** ! Enfin, plusieurs options permettent de prolonger ou renouveler le plaisir d'une partie de Géants stupides...

À découvrir page suivante.

## LE MENU GARGANTUESQUE DES OPTIONS ENCORE PLUS STUPIDES MAIS PAS QUE !

	Suppléments de punitions délirantes	Additions à peu près stratégiques	Ajouts giga-ambitieux
<b>NIVEAU 1</b>	<b>STUPIDE MAIS POLI</b> Un géant arrivant sur le rocher d'un autre géant doit dire « <b>Bonjour + Nom du géant</b> ». S'il l'oublie, c'est malpoli ! L'autre peut alors le saluer et l'attaquer avec le gros dé. Inversement, le géant malpoli aura le petit dé pour sa défense. Mode GRRREUH : dites « Bonjour » en grognant !	<b>MONTAGNE SUR MESURE</b> Démarrez avec rien sur l'île ! En commençant par le premier joueur, chacun place son géant sur une case autour de l'île. Puis, à tour de rôle, <b>chacun place un rocher où il veut sur l'île jusqu'à ce que les 12 rochers soient placés</b> (hauteur max. = 5 !). La Tête de l'Ancêtre est posée sur le dernier rocher.	<b>LA BONNE GROSSE VICTOIRE</b> Le premier géant qui atteint ou dépasse 7 étoiles peut se contenter de cette victoire de petit géant... ou prolonger la partie jusqu'à une <b>bonne grosse victoire à 10 étoiles !</b>
<b>NIVEAU 2</b>	<b>À BON ENTENDEUR</b> Quand un géant saute, il doit <b>crier son nom de Géant</b> pour que tout le monde entende ! S'il l'oublie, il gagne 1 étoile de moins... Ben oui, puisque personne ne l'a entendu !	<b>POUSSTOA</b> Lors d'une prière, un géant peut <b>envoyer un rocher sur un géant qui est seul sur une case au sol</b> , à condition de pouvoir repousser ce géant sur une case voisine, au sol ou dans l'eau.	<b>PLOUF PSCHITT</b> Un géant qui saute dans l'eau attrape 1 étoile de moins que prévu... Normal, <b>l'eau, c'est pour les faibles.</b>
<b>NIVEAU 3</b>	<b>GNIIIII HIN HIN</b> Si un géant saute sur un autre géant et qu'il crie en même temps « <b>Ariooooon !</b> », <b>il aplatit l'autre géant sur place</b> . Si cet autre géant était déjà à plat, il lui vole une étoile ! Et si ce géant n'a pas d'étoiles, pourquoi l'avoir attaqué ? Vilain, va !	<b>CHUTES EN CHAÎNE</b> Quand un géant chute sur un rocher où se situe un autre géant, il s'aplatit sur ce rocher, mais fait chuter l'autre géant, qui - s'il tombe sur un rocher avec un troisième géant - le fait chuter également, etc. <b>jusqu'au bout de la tragédie !</b>	<b>LE SAUT ULTRA-LÉGENDAIRE</b> Avant un saut de 5 rochers, si un géant exige que soit jeté le gros dé d'opposition et qu'il reçoit des fleurs et saute, il devient... <b>un dieu !</b>

Avec ce menu, vous pouvez progresser dans le jeu **par niveau** (ligne) ou **par goût** (colonne), mais... c'est juré sur la Tête de l'Ancêtre : toutes ces options peuvent aussi être adoptées et cumulées **une par une, selon vos désirs de vengeance et quêtes de gloire géante !**

## LE DROIT DE PERDRE : DÉCOUVREZ NOS JEUX INSOLITES !



Retrouvez toutes les infos de la maison d'édition Le Droit de Perdre sur :



[facebook.com/ledroitdeperdre](https://facebook.com/ledroitdeperdre)



[www.ledroitdeperdre.com](http://www.ledroitdeperdre.com)

Nos jeux sont fabriqués en Europe à partir de matériaux naturels, généralement issus de l'arbre (papier, bois, carton). Pour les remercier, nous adoptons le principe **1 arbre coupé = 2 arbres plantés**.

Chaque année, nous estimons le nombre d'arbres nécessaires à notre production, puis organisons la plantation d'arbres avec un partenaire associatif en Amazonie - **Ishpingo** - et les populations indigènes locales. À découvrir et soutenir sur **www.ishpingo.org**

