

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



Evgeny Nikitin



Règles
Jouets
à
GO GO GO



CONTENU:

- 64 tuiles Jouet
- 4 tuiles de départ Caisse enregistreuse
- 45 jetons Billet valant 10 pièces
- 16 jetons Récompense :
 - 4 récompenses Collection (1 par couleur, pour la collection complète)
 - 4 récompenses Vitrine pour la majorité de jouets identiques
 - 8 récompenses supplémentaires
- 7 silhouettes Personnage
- 7 supports pour les personnages
- 1 piste de score
- Règles du jeu



DESCRIPTION ET BUT DU JEU

Imaginez-vous à la tête de votre propre magasin de jouets ! Vous devez placer vos jouets à l'endroit le plus judicieux. Plus vous rassemblez de jouets similaires, plus vous gagnerez de pièces. De plus, vous pouvez gagner des récompenses spéciales pour les ensembles de jouets, et des bonus pour les jouets de même type.

MISE EN PLACE

- 1 Placez la piste de score sur la table.
- 2 Chaque joueur choisit un personnage et le place sur la case 1 de la piste. Remettez les personnages inutilisés dans la boîte.
- 3 À côté de la piste de score, placez les jetons Billet, 4 jetons Récompense Collection, 4 jetons Vitrine, et les Récompenses supplémentaires.
- 4 Donnez à chaque joueur une tuile Caisse enregistreuse, au hasard. Pendant la partie, les joueurs connecteront des tuiles Jouet à cette tuile.
- 5 Mélangez toutes les tuiles Jouet et formez une pile, face cachée. Révélez les 4 tuiles du dessus de cette pile et placez-les au centre de la table.

Avant votre première partie, détachez précautionneusement toutes les tuiles de leur planche, et insérez les silhouettes dans leur socle en plastique.



Mise en place pour une partie à 3 joueurs.



Les joueurs commencent à créer leur propre magasin à partir de la caisse enregistreuse. À la fin de la partie, votre magasin doit former un carré de 4 tuiles par 4 tuiles. La caisse enregistreuse peut se situer n'importe où, mais doit être dans les limites du carré.



Il y a quatre types de jouets dans le jeu. Chaque type a un fond et une couleur spécifiques. Toutes les peluches sont bleu clair, toutes les poupées sont violettes, tous les véhicules sont rouges et tous les accessoires de sport sont verts.

Vous trouverez tous les jouets dans la section « Les jouets du meilleur magasin », page 6.



LA PARTIE

Le joueur le plus jeune commence la partie. Ensuite, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, un joueur effectue les étapes suivantes :

Étape 1. Prenez une des quatre tuiles révélées et ajoutez-la à côté d'une autre tuile de votre magasin.

La nouvelle tuile doit toucher au moins un côté d'une tuile précédemment posée. Chaque tuile a un sens de lecture. Il est facile de la reconnaître, grâce à l'orientation des jouets. La tuile ne peut pas être tournée, ni toucher seulement partiellement le côté d'une autre tuile.

Étape 2. Gagnez de l'argent pour vos jouets.

Si, en connectant une tuile, vous étendez une ou plusieurs zones de couleur, vous gagnez une pièce pour chaque jouet dans ces zones (incluant les jouets de la tuile que vous venez de placer). Pour chaque zone de couleur, vous comptez tous les jouets dans cette zone continue, peu importe le nombre de tuiles qui la compose. La caisse enregistreuse peut créer ou connecter des zones de la même couleur, mais ne fait pas gagner de pièce. Cependant, si vous connectez ou constituez une zone qui traverse la caisse enregistreuse, vous gagnez des pièces.



Si la tuile posée ne touche aucune zone de la même couleur sur les tuiles précédemment posées, le joueur ne reçoit pas de pièce pour cette tuile.

Le joueur déplace sa silhouette Personnage sur la piste du nombre de cases correspondant au nombre de pièces gagnées. Lorsqu'un joueur passe la case « 10 », ce joueur prend un jeton Billet valant 10 pièces.

Exemple 1 : Marie vient de placer une tuile avec un lapin, une fusée et un tricycle. Cette tuile donne 5 points à Marie. La zone bleu clair lui donne 2 pièces : une zone se connecte à une zone de la même couleur (le lapin est connecté à l'ourson). La zone rouge rapporte 1 pièce, car la tuile se connecte à la caisse enregistreuse. La zone verte rapporte 2 points, car deux jouets y sont connectés (la bouée flamant rose et le tricycle), via la caisse enregistreuse.

Exemple 2 : lors de son tour suivant, Marie ajoute une tuile comportant un tricycle, un robot et un train. Cette tuile lui rapporte 3 points. Le jouet sur la zone verte (le tricycle) n'est connecté à rien, et ne rapporte donc rien. Le jouet violet (robot) touche la tuile précédemment posée, mais les couleurs sont différentes : Marie ne gagne aucun point pour ce jouet. La zone rouge connecte deux autres zones rouges : il y a 3 jouets (camion de pompiers, train et fusée). Ceci rapporte 3 points.

Étape 3. Lorsqu'un joueur a reçu des pièces pour la tuile posée, une nouvelle tuile est révélée de la pile. C'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.



GAGNER UNE RÉCOMPENSE PENDANT LA PARTIE

Après avoir placé une nouvelle tuile, le joueur observe toutes ses tuiles pour vérifier s'il a effectué une collection complète de jouets. Le premier joueur à rassembler cinq jouets différents du même type gagne la récompense Collection correspondante.

Le joueur qui reçoit une récompense Collection prend le jeton associé. Les autres joueurs ne pourront plus l'acquérir. À la fin de la partie, chaque récompense donne 5 pièces (voir « Score final », page 6).



« Les peluches les plus mimi » – pour une collection complète de peluches.



« Les poupées les plus cool » – pour une collection complète de poupées.



« Les véhicules les plus modernes » – pour une collection complète de véhicules.



« La boutique la plus sportive » – pour une collection complète d'accessoires de sport.



Exemple de calcul des points et de gain de récompenses :

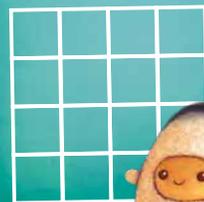
Marie vient de placer une nouvelle tuile avec un lapin, une voiture et une bouée flamant rose. Cette tuile lui fait gagner 2 pièces (pour les peluches). Les jouets rouge et vert (voiture et flamant rose) n'apportent pas de pièces, car ils ne sont pas connectés à des tuiles placées précédemment. Cependant, Marie a remarqué qu'elle était la première à collecter un ensemble

de véhicules dans son magasin (voiture, train, fusée, grue, camion de pompiers). Elle prend la récompense Collection « Les véhicules les plus modernes ». À la fin de la partie, elle aura 5 points supplémentaires. Les autres joueurs ne peuvent plus récupérer cette récompense Collection, mais peuvent en récupérer d'autres.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont créé leur magasin de 4x4 tuiles.



GAGNER UNE RÉCOMPENSE À LA FIN DE LA PARTIE

Avant de marquer les scores finaux, les joueurs regardent leurs magasins et vérifient s'ils gagnent une récompense pour une majorité de jouets identiques. Comptez qui a le plus de jouets identiques du même type.

Par exemple, commençons avec les peluches. Le joueur qui a le plus d'animaux identiques de ce type gagne la récompense « Vitrine de peluches ». Continuez à procéder ainsi pour les poupées, les véhicules et les accessoires de sport. Les joueurs recevront les récompenses correspondantes. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent les récompenses : le joueur le plus jeune prend le jeton correspondant, et les autres joueurs à égalité prennent un jeton Récompense supplémentaire. Toutes les récompenses valent cinq pièces.



« Vitrine de peluches » – pour la plus grande collection de peluches identiques.

« Vitrine de poupées » – pour la plus grande collection de poupées identiques.

« Vitrine de véhicules » – pour la plus grande collection de véhicules identiques.

« Vitrine d'accessoires de sport » – pour la plus grande collection d'accessoires de sport identiques.



Exemple : Les joueurs comptent qui a le plus de peluches identiques. Marie a 5 ours, 4 licornes, 4 lapins, 2 chats. Paul a 7 chiens, 3 licornes et 3 chats, mais ni lapin, ni ours. Avec ses 7 chiens, Paul a plus de peluches identiques que Mary. Il reçoit la récompense « Vitrine de peluches ». Ensuite, les joueurs comptent les autres catégories de jouets.

Lorsque les joueurs ont reçu leurs récompenses, décomptez le score final de chacun.

SCORE FINAL

Référez-vous au Rappel de score et calculez votre score. Si un joueur a des récompenses, ajoutez autant de pièces qu'indiqué au dos de chaque jeton. N'oubliez pas de faire bouger votre silhouette le long de la piste de score, et de prendre un jeton Billet lorsqu'elle dépasse la case 10 !

LES JOUETS DU MEILLEUR MAGASIN



Oursou



Licorne



Chat



Lapin



Chien

Peluches



Princesse



Infirmier



Ballerine



Robot



Sirène

Poupées



Train



Voiture



Grue



Camion de pompier



Fusée

Véhicules modernes



Ballon



Patins à roulettes



Raquettes



Tricycle



Bouée flamant rose

Accessoires de sport

DÉTERMINER LE GAGNANT

Les joueurs comptent leurs jetons Billet. Le joueur avec le plus de billets gagne la partie. Si des joueurs ont autant de billets, comparez qui a avancé le plus sur la piste de score (qui a le plus de pièces). S'il y a à nouveau égalité, les joueurs concernés gagnent tous la partie.



RAPPEL DE SCORE

- 1 Si vous avez des récompenses, gagnez autant de pièces qu'indiqué au dos des jetons. N'oubliez pas de déplacer votre silhouette sur la piste de score et de récupérer un jeton Billet à chaque fois que vous passez la case 10 !
- 2 Comptez combien de jetons Billet vous avez accumulés pendant la partie.
- 3 Le joueur avec le plus de jetons Billet gagne. En cas d'égalité, comparez le nombre de pièces sur la piste.

Auteur : Evgeny Nikitin
Illustratrice : Eugenia Smolenceva
Cheffe de projet : Anastasia Ermakova
Directrice artistique : Anastasia Durova
Maquette : Anna Medvedeva

Responsable de production : Yuri Khmelevskoy
Traduction : Mathieu Rivero
Responsable localisation : Bertrand Arpino
Remerciements spéciaux : Alexander Peshkov & Ekaterina Pluzhnikova.



Jeu édité par Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2021 Tous droits réservés. 7-6 2nd Fil'yovskaya street, 1st floor, hall III, room 6A, Moscow 121096, Russia.
Tel. +7 495 510 0539, contact@lifestyle-boardgames.fr
WWW.LIFESTYLE-BOARDGAMES.FR



Distribution exclusive en France : Blackrock Games 10 rue des pâles, 63540 Romagnat France
www.blackrockgames.fr