

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 ★★☆☆ modulaire 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



**RÈGLE
DU JEU**



Un jeu de **Jean-François Rochas**
Illustré par **Stéphane Escapa**

Contenu

5 cartes Trou, 37 cartes Action, 1 règle du jeu.

Préambule

Avant de débiter chaque manche, un joueur est déclaré «Troubadour.» Le Troubadour ne met pas son doigt dans les trous. Il annonce les cartes, décide des pénalités et surtout, change à chaque manche.

Mise en place

Chaque joueur choisit une carte Trou qu'il pose devant lui. Les cartes Trou restantes sont posées au centre des joueurs et superposées si nécessaire de façon à former un seul trou au milieu :

- 2 joueurs + Troubadour : 3 cartes Trou superposées
- 3 joueurs + Troubadour : 2 cartes Trou superposées
- 4 joueurs + Troubadour : 1 carte Trou au milieu

- 5 joueurs + Troubadour : poser au milieu une carte Action retournée, qui fera office de trou du milieu.

Chaque joueur pose son index dans le trou devant lui.



Le Troubadour mélange les cartes Action et en prélève 5 par joueur. Si l'on joue à 4 joueurs + 1 Troubadour, il prend donc 20 cartes (5x4). Ces cartes sont posées devant le Troubadour, les autres cartes constituent la pioche des pénalités.

La partie peut commencer.

Déroulement d'une partie

Le Troubadour retourne la première carte Action de son tas et la place au centre en annonçant clairement l'action demandée.

Une fois la carte retournée, tous les joueurs se dépêchent de déplacer leur doigt pour le placer dans le bon Trou. Attention, les cartes Trou superposées continuent d'exister, elles partagent juste la même place.

**A chaque fois qu'une carte Action
est retournée,
il faut déplacer son doigt !!!**

Sauf si celui-ci est déjà dans le bon trou quand les cartes «chacun son trou» et «trou du milieu» sont annoncées. Si le doigt d'un joueur est dans le trou d'un autre joueur et que la carte «trou des autres» est annoncée, il doit changer de trou !

Les cartes Action

Elles sont divisées en 2 catégories : les cartes sur fond vert indiquent **ce qu'il faut faire** et les cartes sur fond orange, **ce qu'il ne faut pas faire**.

Les cartes sur fond vert :



Doigt : la carte indique quel doigt mettre dans un nouveau trou. A la carte suivante, il faudra jouer à nouveau avec l'index (3 cartes différentes).



Trou du milieu : il faut vite mettre son doigt dans le Trou du milieu, et seulement lui.



Trou des autres : Il faut vite mettre son doigt dans le Trou d'un autre joueur. Le Trou du milieu est donc interdit.

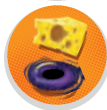


Chacun son trou : Il faut vite mettre son doigt dans son Trou. Le Trou du milieu est donc interdit.

Les cartes sur fond orange :



1 Trou : il ne faut pas mettre son doigt dans le Trou indiqué (*5 cartes différentes : trou noir, trou de nez, trou de serrure, trou de souris et trou de fromage*).



2 Trous : il ne faut pas mettre son doigt dans les 2 Trous indiqués (20 cartes différentes).

Pénalités

Un joueur reçoit une carte de pénalité dès qu'il :

- **se trompe de Trou**
- **se trompe de doigt**
- **ne change pas de Trou** (sauf s'il est déjà dans le bon Trou)
- **met son doigt en dernier dans un Trou déjà occupé**

La carte de pénalité est prise dans la pioche des pénalités par le Troubadour. Plusieurs joueurs peuvent être pénalisés en même temps. Seul le Troubadour peut appliquer ces pénalités, il est seul juge.

Fin de partie

Quand les cartes Action du Troubadour sont épuisées, la manche est terminée.

Les joueurs comptent les cartes de pénalité qu'ils ont récoltées et les additionnent à celles des manches précédentes.

Une nouvelle manche est lancée et le joueur à la gauche du Troubadour devient le nouveau Troubadour.

A la fin des manches (compter autant de manches que de joueurs autour de la table), le joueur qui a eu le moins de pénalités gagne la partie, **il est vraiment Trou Trou Fort !**



Remerciements

L'auteur, Jean-François, tient à remercier Catherine, Lucie, Lili et Nicolas. Il tient à remercier également Colinette sans qui ce jeu n'existerait pas.

L'éditeur, Nicolas, tient à remercier Amandine, Jules, sa famille et les amis de la CAL.

Illustrations : Stéphane Escapa



12 rue Henri Pensier
69008 Lyon
www.banana-smile.com
contact@banana-smile.com

