

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





**PAR SCHASTAR
ILLUSTRE PAR BOULE DE CRISTAL**

PRESENTATION

ALERTE MAXIMUM !

Une catastrophe critique se produit pendant la réception que Madame la Comtesse donne dans son jardin anglais : Koko le petit singe s'échappe, et se rend au fil à linge pour dérober des dessous coquins en tous genres. Et voilà pas qu'il les distribue aux convives, choqués par la vision de ces objets forts inconvenants ?

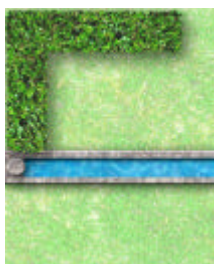


La Comtesse, paniquée, dépêche alors son majordome, et lui ordonne de faire quelque chose, vite, sinon c'est la porte. Alfred n'a plus l'âge des cabrioles, et on ne peut pas compter sur lui pour attraper le petit singe.

Il doit alors prier les nombreux participants de rejoindre le salon, après leur avoir repris les dessous distribués par Koko. Si, d'aventure, il rattrape Koko, il pourra lui extirper plusieurs dessous d'un coup. Il devra dans tous les cas faire en sorte qu'à 17h00, l'heure du thé, plus aucun convive ne détienne d'objet délictueux.

PRECISION IMPORTANTE

Le jardin est constitué de haies et de fontaines. Koko ne peut pas franchir les fontaines, mais passe par dessus les haies. Alfred peut enjamber les fontaines, mais doit contourner les haies.



LE JEU SE DERoule EN 2 MANCHES

Au cours de la première, un joueur incarne Koko, et l'autre, Alfred. Dans la deuxième, les rôles sont inversés. A la fin de chaque manche, le joueur qui incarne Koko marque des points en fonction du nombre de convives qui possède un dessous à la fin de la manche, quand toutes les tuiles ont été placées (1 point par convive). Le gagnant est le joueur qui possède le plus de points au terme des 2 manches.

MATERIEL

30 tuiles jardin (dont 1 tuile « fil à linge », marquée « F »)

36 jetons (1 Koko, 1 Alfred, 15 dessous et 19 caches)

JACK DANIEL'S & COCONUT

Cette petite extension est fournie avec le jeu de base. (règles en fin de document)

Pour vos premières parties, il est recommandé de ne pas l'utiliser. Elle rend le travail d'Alfred plus difficile !

6 tuiles jardin supplémentaires (marquées « J »)

6 jetons supplémentaires (3 bouteilles, 3 noix de coco)

PREPARATION D'UNE MANCHE

La tuile « fil à linge » est placée au centre de la table.

Les autres tuiles sont mélangées face cachées, et placées en tas

Celui qui incarne Alfred place son personnage sur le symbole de la Comtesse, et prend les 19 jetons cache.

Celui qui incarne Koko place son personnage sur le fil à linges, et prend les 15 jetons « dessous ».

Les deux participants jouent alternativement. Koko joue en premier.

DEROULEMENT D'UNE MANCHE

A chaque tour, chaque joueur dispose de 3 points d'action.



Il peut exécuter, dans n'importe quel ordre, n'importe quelle action, en tenant compte des restrictions mentionnées ci-après. Une même action peut être choisie 2 fois, ou même 3 fois dans le même tour.

Koko a le choix entre 3 actions, et Alfred dispose de 5 actions :

ACTIONS COMMUNES AUX DEUX PERSONNAGES (2)

-**Piocher** une tuile : Celle-ci doit alors être immédiatement placée sur la surface du jeu, à coté de la tuile « fil à linge », ou d'une autre tuile, posée auparavant.

-**Déplacer** son personnage vers une zone adjacente.



Note : Une zone est constituée d'une surface de gazon ininterrompue. Les haies et les fontaines encadrent les zones. Les zones peuvent donc s'étendre sur plusieurs tuiles. Elles peuvent contenir plus ou moins de convives.

! Pour avancer, Koko doit franchir une haie, et Alfred doit franchir une fontaine.

! Koko ne peut en aucun cas franchir les fontaines.

! Alfred ne peut en aucun cas franchir les haies.

ACTION QUI NE PEUT ETRE CHOISIE QUE PAR KOKO (1)

-**Poser** un jeton « dessous » sur chaque convive présent dans la zone occupée par Koko.

! Cette zone doit ne pas être occupée par Alfred.

! Cette zone doit absolument être fermée, c'est-à-dire entièrement encadrée de haies et/ou de fontaines.

ACTIONS QUI NE PEUVENT ETRE CHOISIES QUE PAR ALFRED (3)

-**Poser** un jeton cache sur chaque convive présent dans la zone occupée par Alfred.

! Cette zone doit absolument être fermée.

! Cette zone ne doit contenir aucun dessous.

Note : Le caches servent à signaler que les convives en question ne sont plus présents (il sont au salon, où la comtesse a organisé un petit tournoi de Age of Steam pour noyer le poisson). A l'avenir, Koko ne pourra plus rien donner à ces convives cachés.

-**Prendre** 1 et 1 seul dessous à un convive présent dans la zone occupée par Alfred.

-**Prendre** 3 dessous dans la réserve de Koko ! Il faut impérativement que Koko et Alfred soient dans la même zone, qu'elle soit fermée ou non.



FIN DE LA MANCHE

La manche s'achève dès que la dernière des 30 tuiles est piochée.

(Elle s'achève aussi si Alfred a réussi à récupérer tout les jetons « dessous »)

Koko Compte alors le nombre de dessous encore présents dans le jardin. Ce nombre constitue son score. Puis il compte le nombre de dessous qu'il lui reste en main. Ce nombre pourra départager les deux joueurs s'ils sont ex-aequo.

FIN DE LA PARTIE

Après 2 manches, le gagnant est celui qui a fait le plus haut score.

En cas d'égalité, c'est celui a qui il restait le plus de dessous à la fin de la manche dans laquelle il était Koko qui l'emporte.

Si l'égalité persiste, les joueurs doivent recommencer la partie au début, sans quoi leur partie ne sera pas validée par la fédé.



EXTENSION JACK DANIEL'S & COCONUT

Au début, les 6 tuiles de l'extension sont incorporées au tas de tuile jardin.

Dès qu'une de ces tuiles est piochée, un jeton correspondant est placé dessus :

On place les bouteilles de whisky sur les tables. (1/par table)

On place une noix de coco sur les cocotiers. (1/cocotier)

-Les jetons bouteilles doivent être pris par Alfred, si celui-ci se trouve dans la zone de la table. (0 pt d'action)

Tant que Alfred possédera 1 bouteille de whisky, il ne pourra plus poser de cache, ni prendre de dessous. Pour s'en débarrasser, il devra absolument rejoindre une zone fermée qui ne contient aucun convive. Il dépensera alors 1 point d'action pour défausser son jeton (hips !).

-Les jetons noix de coco peuvent être pris par Koko, si celui-ci se trouve dans la zone du cocotier. (1 pt d'action)

En dépensant 1 noix de coco (pour 0 pt d'action) alors qu'il se trouve dans la même zone que Alfred, Koko pourra assommer Alfred pendant 1 tour. Koko pourra donc dépenser 3 points d'actions supplémentaires, dans le même tour. Koko ne peut lancer qu'une seule noix de coco par tour. (FIN)



CONFECTION DU JEU

Le jeu de base contient :

30 tuiles jardin (dont 1 tuile « fil à linge », marquée « F »)
36 jetons (1 Koko, 1 Alfred, 15 dessous et 19 caches)

La petite extension contient :

6 tuiles jardin supplémentaires (marquées « J »)
6 jetons supplémentaires (3 bouteilles, 3 noix de coco)

Remarque : Sur les planches, l'extension est « mélangée » au reste.
Pour les premières parties, il est recommandé d'écarter les 6 tuiles supplémentaires (marquée d'un « J »), et les 6 jetons supplémentaires.

En JPG comme en PDF (au choix), **IMPRIMEZ** les 4 planches fournies.

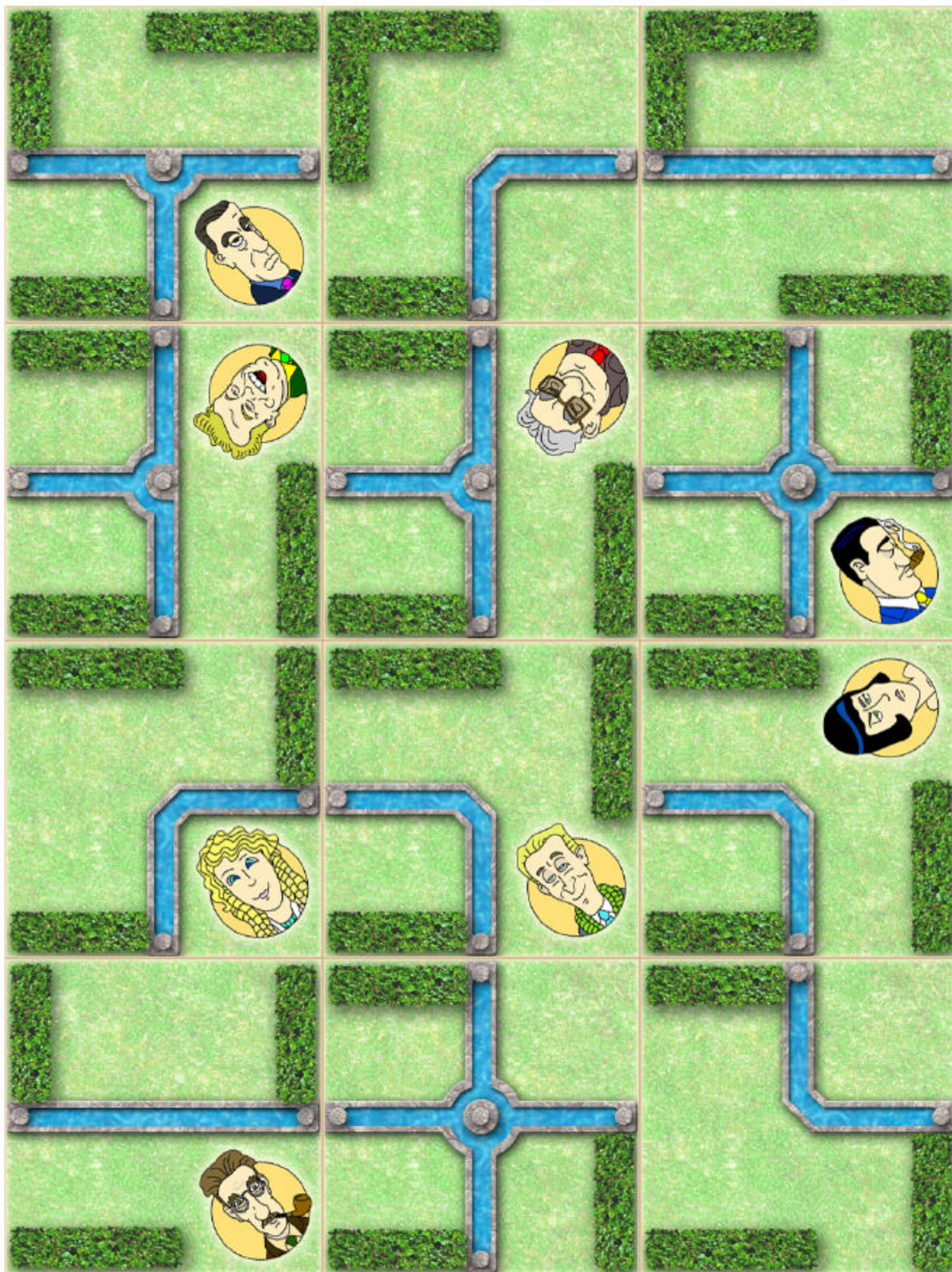
(pour faire des jetons double-face, imprimez le fichier « jetons » en 2 exemplaires – Consultez la rubrique appropriée sur le site « Faites vos jeux »).

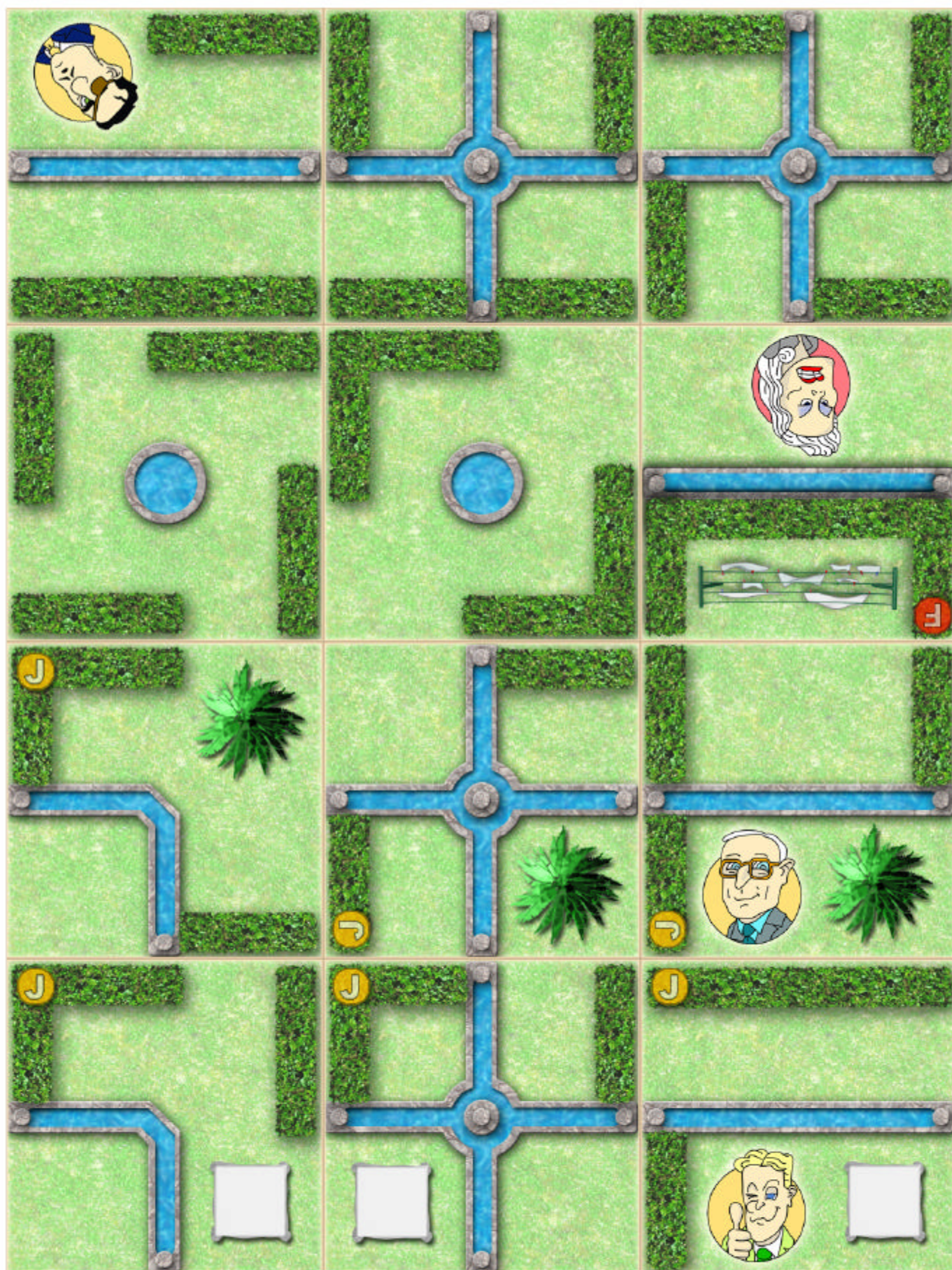
COLLEZ ces 4 planches sur un carton épais.

DECOUPEZ les éléments (36 tuiles – 42 jetons)

C'est tout. Have fun.







LA TUILE MARQUEE "F" EST LA TUILE DE DEPART
LES 6 TUILES MARQUEES "J" SONT CELLES DE L'EXTENSION.

IMPRIMER UNE FOIS POUR RECTO SEULEMENT
IMPRIMER DEUX FOIS POUR RECTO-VERSO

