

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



ICE CREAM



Everybody loves ice cream!

A game by Joe M. Huber



Crème glacée

Un jeu de Joseph Huber

Rien de meilleur, par une chaude après-midi d'été, qu'un cône de crème glacée. Les joueurs de « Crème glacée » sont des glaciers, et chacun d'entre eux cherche à attirer des touristes, et à vendre le plus possibles de boules de glace, tout au long de quatre chaudes journées estivales.

- Un jeu pour 3 à 5 joueurs
- À partir de 6 ans
- Durée de jeu : 30 minutes

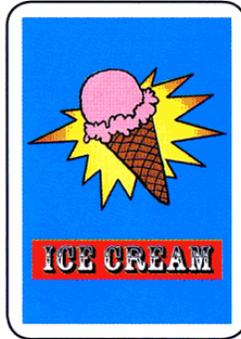
Matériel

- 1 jeu de 30 cartes Bidons de crème glacée.
- 1 jeu de 30 cartes Boule de glace.
- Des jetons de score
- 12 cartes cône.

Dos des cartes



Boule



Crème Glacée



Cornet

Les parfums



Fraise



Cassis



Pépites de
Chocolat



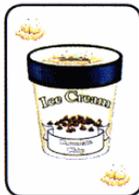
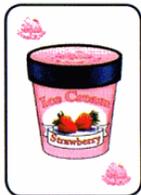
Chocolat



Pistache



Vanille



But du jeu

Le vainqueur est le joueur qui, à l'issue des quatre journées, a vendu le plus grand nombre de boules de glace.

Mise en place

Avant votre première partie, détachez les jetons de score de leur planche. Ils seront distribués aux joueurs à la fin de chaque journée pour noter les scores. On peut aussi noter les scores par écrit.

Divisez les cartes en trois piles distinctes—les Cônes, les Boules et les Bidons de glace.

Si vous jouez à 3 ou 4 joueurs, retirez six cartes au hasard de la pile de cartes Boules. À 5 joueurs, retirez en cinq cartes.

Placez les 12 cartes Cônes en une pile, face visible, au centre de la table. Les joueurs y piocheront chaque fois que nécessaire.

Mélangez les cartes Bidons et placez les en une pioche, face cachée, au centre de la table. Distribuez une carte face visible, à chaque joueur.

Mélangez les cartes Boule et placez les en une pioche, face cachée, au centre de la table.

Le joueur le plus jeune joue en premier, et sera le donneur pour la première journée.

Une journée

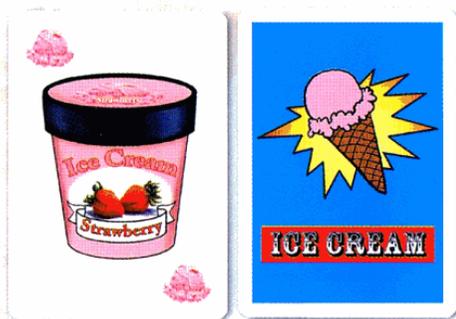
Une partie se compose de quatre manches, ou journées. Chaque journée se compose de quatre phases:

1. Livraison de bidons de glace
2. Préparation des cornets de glace
3. Vente aux consommateurs
4. Score

Phase 1: Livraison des bidons de glace

Durant cette phase, on distribue une carte Bidon de crème glacée, face cachée, à chaque joueur. Chacun regarde sa carte puis, en commençant par le donneur et en poursuivant en sens horaire, décide s'il conserve sa carte ou la rend pour en piocher une autre. Enfin, toutes les cartes Bidon défaussées sont mélangées de nouveau avec la pioche.

Exemple: Joe, le donneur, a devant lui, face visible, un bidon de glace à la fraise. Il distribue une nouvelle carte face cachée à chacun, se donnant à lui-même un nouveau bidon de glace à la fraise. Il décide alors de défausser la carte qu'il vient de recevoir, et en prend une autre. Il doit conserver cette nouvelle carte, même si elle ne lui convient pas, même si c'est encore une glace à la fraise.



Phase 2: Préparation des cornets de glace

Le donneur de la journée retourne la première carte de la pioche de cartes Boules et la place sur une carte cône, formant ainsi le premier cornet de crème glacée. Le joueur suivant, en sens horaire, retourne la carte Boule suivante et soit l'ajoute au premier cornet, soit crée un second cornet de crème glacée. On poursuit ainsi en sens horaire, chaque joueur à son tour pouvant soit ajouter la boule piochée à un cornet déjà en place, soit démarrer un nouveau cornet en prenant une carte cône, jusqu'à ce que toutes les boules de glace aient été placées sur un cornet.

Note: Aucun cornet ne peut avoir plus quatre boules. Une fois que les douze cartes cônes ont été utilisées, aucun nouveau cornet ne peut être créé, et toutes les boules doivent donc être ajoutées à des cornet déjà existants.

Exemple: David doit placer la troisième Boule. Il y a déjà sur la table un cornet avec une boule à la pistache, et un cornet avec une boule aux pépites de chocolat. David pioche une boule chocolat. Comme il a un bidon de glace à la pistache face visible devant lui, et un bidon de glace au chocolat face cachée, il décide de placer la boule au chocolat sur le même cornet que celle à la pistache.

Exemple: Plus tard durant le tour, Dan pioche une boule à la fraise. Ayant devant lui, faces visibles, un bidon de glace à la fraise et un bidon de glace aux pépites de chocolat, il aurait volontiers ajouté cette boule à un cornet comportant déjà deux boules à la fraise et deux aux pépites de chocolat. Il n'en a pas le droit, car chaque cornet ne peut avoir que quatre boules, et doit donc placer cette boule sur un autre cornet.



Phase 3: Vente aux consommateurs

Tout d'abord, chaque joueur révèle la carte Bidon de crème glacée qu'il a reçu en phase 1 et la place à côté des bidons déjà en sa possession. Ensuite, en commençant par le donneur et en tournant en sens horaire, chacun à son tour a la possibilité de répondre à la demande d'un consommateur. Chaque cornet présent sur la table représente la commande d'un consommateur.

Selon les parfums dont vous disposez (les bidons de crème glacée en votre possession), vous pouvez ou non répondre à telle ou telle commande. Chaque bidon peut être utilisé pour un nombre de boules illimité, et il n'est donc pas nécessaire d'avoir un bidon pour chaque boule du même parfum. Si vous disposez de tous les parfums d'une commande, vous êtes

dans le cas A ci-dessous. Si vous ne disposez pas exactement des parfums demandés, vous êtes dans le cas B.

Cas A — Vous avez exactement les parfums demandés pour un cornet

Si vous disposez de tous les parfums nécessaires pour répondre à une commande, vous êtes tenu de le faire. Si vous êtes en mesure de répondre exactement à plusieurs commandes, vous choisissez parmi elles celle de votre choix.

Pour vendre une glace, prenez le cornet de crème glacée choisi et placez chaque carte Boule du cornet face cachée sur votre bidon correspondant. Si vous avez plusieurs bidons du même parfum, placez toutes les boules vendues durant la même journée sur le même bidon.

Exemple: Dan possède un bidon de glace à la fraise, un de glace aux pépites de chocolat et deux de glace au chocolat. Lorsque vient son tour, il reste trois cornets sur la table. Le premier a deux boules à la fraise et une boule aux pépites de chocolat, le second seulement une boule au chocolat, le troisième une boule à la pistache, une au chocolat et deux à la fraise.

Comme il y a des commandes que Dan peut servir exactement (celle pour deux boules à la fraise et une boule aux pépites de chocolat et celle pour seulement une boule au chocolat), Dan doit servir l'une de ces commandes. Il ne peut pas préférer la troisième commande, puisqu'il ne dispose pas de glace à la pistache. Dan pourrait, s'il le souhaitait, servir la commande pour une boule au chocolat, mais il préfère logiquement servir la première commande, et place

les deux boules à la fraise sur son bidon de glace à la fraise et la boule aux pépites de chocolat sur son bidon de glace aux pépites de chocolat.



Oui



Oui



Non

Cas B—Il n'y a pas de cornet pour lequel vous avez exactement les parfums demandés.

S'il n'y a sur la table aucun cornet pour lequel vous avez exactement tous les parfums demandés, vous devez:

- soit servir un cornet pour lequel il n'y a qu'une seule boule dont vous ne disposez pas. La boule que vous ne pouvez pas servir est alors remise dans la pioche, et ne rapportera aucun point à personne.
- soit piocher une carte bidon de glace supplémentaire. Vous prenez la première carte de la pioche et la posez, face visible, devant vous.

Exemple: C'est au tour de Joe, qui joue immédiatement après Dan, dont le tour a été décrit dans l'exemple précédent. Joe a l'un bidon de glace à la fraise et un bidon de glace aux pépites de chocolat. Il reste deux cornets sur la table, un avec uniquement une boule au chocolat, l'autre avec une boule à la pistache, une boule au chocolat et deux boules à la fraise. Joe pourrait choisir de servir le cornet avec une boule au chocolat, et de défausser la carte boule, mais il préfère piocher une carte bidon de crème glacée, et pioche un bidon de glace à la pistache. Si la commande pour une boule à la pistache, une boule au chocolat et deux boules à la fraise n'est pas servie avant son prochain tour, Joe pourra vendre ce cornet, plaçant alors la boule de pistache sur son bidon de glace à la pistache et les deux boules de fraise sur son bidon de glace à la fraise, et défaussant la boule de chocolat.

La Phase 3 se termine immédiatement lorsque survient l'un des deux événements suivants:

- le dernier cornet disponible est servi, ou bien
- Un joueur ne peut effectuer aucune action lorsque vient son tour. Cela n'est possible que si d'une part la pioche de bidons de glace est épuisée et d'autre part le joueur ne peut servir aucun des cornets restant sur la table, car chacun d'entre eux a au moins deux boules de parfums dont le joueur ne dispose pas.



Phase 4: Score

Chaque joueur commence par défausser tous ses bidons entamés, c'est à dire ses cartes bidons de crème glacée sur lesquelles se trouve au moins une carte Boule de glace.

Ensuite, chaque joueur marque autant de points qu'il a vendu de Boules durant la journée qui s'achève. Les cartes Boules de glace sont défaussées et remélangées dans la pioche pour le jour suivant.

Chaque joueur doit ensuite défausser les cartes de Bidon de crème glacée qu'il a en plusieurs exemplaires, de manière à n'en garder qu'une de chaque. Chaque Bidon de glace ainsi défaussé rapporte également 1 point au joueur.

Exemple: Dan a vendu 6 boules et a trois bidons de glace au chocolat non entamés, tandis que Larry a servi quatre boules et a deux bidons de glace à la vanille non entamés. Dan marque 6 points pour ses boules, et défausse deux bidons de glace au chocolat, marquant un total de 8 points. Larry marque 4 points pour les boules vendues, plus un pour le bidon de glace à la vanille qu'il défausse, soit un total de 5 points.

Chaque joueur reçoit, pour indiquer les points marqués, des jetons de score qu'il ajoute à ceux gagnés lors des journées précédentes.

Les bidons de crème glacée restants sont conservés par les joueurs pour les journées suivantes. Tous les bidons qui ne sont pas conservés par les joueurs sont mélangés pour constituer la pioche du tour suivant, et les 12 cartes cônes sont placées de nouveau sur la table pour le tour suivant.

On désigne enfin le donneur du tour suivant. C'est en principe le joueur ayant le score total le plus faible. En cas d'égalité, c'est le premier en sens horaire des joueurs ayant le plus faible score en commençant par le joueur à gauche du dernier à avoir joué dans la phase 3.



Fin du jeu

Le jeu se termine immédiatement à la fin de la quatrième journée. Le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex-æquo ayant le plus grand nombre de bidons de crème glacée non entamés.

Credits

Designers: Joe M. Huber

Editing: David K. Hurd and Amy Langlois

Graphics: Paul (Prof) Herbert

Graphic Design: Lawrence Whalen Jr.

Traducción española de JC Alvarez

한국 번역 Dive Dice

Japanese Translation by Takuya Ono

日本語訳：小野卓也 (U-more • Table Games in the World)

Traduction française par Bruno Faidutti.

© 2004 Face 2 Face Games,



Face2Face
Games

36 The Arcade
65 Weybosset Street
Providence, RI 02903
www.face2facegames.com