

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 (Saône-et-Loire), 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)



# BILL 2 JEUX DE CARTES



## LA CHASSE AUX CADEAUX

### But du jeu.

Avoir la plus grande valeur en cadeaux à la fin de la partie.

### Mise en place du jeu.

Faire deux pioches distinctes, une pour les cartes cadeaux et l'autre pour les cartes événements et épreuves. Chaque joueur prend une des cartes personnages. Le plus jeune joueur choisissant en premier.

### Déroulement d'une partie.

En commençant par le joueur le plus jeune, chaque joueur va tirer à son tour une carte du tas événements et épreuves.

Il y a alors 2 possibilités :

- a) soit le joueur tire une carte événement.
- b) soit le joueur tire une carte épreuve.

#### a) Le joueur tire une carte événement.

Dans ce cas, le joueur peut conserver sa carte jusqu'à son utilisation. Dès qu'il l'utilise, il s'en défausse.

Les cartes événements influencent le jeu et peuvent se révéler très utiles pour sortir d'une situation difficile ou pour ralentir un de vos adversaires.

Utilisez-les avec circonspection car une fois jouer la carte est défaussée et pourra être récupéré plus tard par un de vos adversaires. Le nombre maximum de cartes que vous pouvez avoir en main est de 4.

Si vous ne faites pas d'actions particulières, vous avez fini votre tour de jeu et c'est au tour de votre voisin de gauche de jouer.

#### b) Le joueur tire une carte épreuve.

Si vous tirez une carte épreuve, vous devez la jouer immédiatement et tenter de passer l'épreuve.

En cas de réussite, vous pouvez prendre la carte du dessus de la pioche cadeaux. Après avoir tenter l'épreuve, vous avez fini votre tour. Pour chaque épreuve, des règles particulières s'appliquent.

Il existe 7 épreuves différentes :

#### 1) L'épreuve du mime.

Déterminez au hasard le mime à effectuer par un lancement de dé.

Vous devez faire deviner ce que vous mimez aux autres joueurs. En cas de réussite, vous pouvez piocher une carte cadeaux.

#### 2) Le quiz.

Déterminez au hasard l'une des questions.

Vous devez poser cette question au joueur situé à votre gauche.

S'il réussit à répondre correctement il peut prendre une carte cadeaux.

#### 3) L'artiste.

Déterminez au hasard l'un des desseins que vous devez accomplir.

Si les autres joueurs devinent ce que vous avez dessiné, vous pouvez piocher une carte cadeaux.

#### 4) Le Devine Tout.

Déterminez au hasard le mot à faire deviner.

Pour le faire deviner aux autres joueurs, vous pouvez en parler mais sans jamais le citer et sans employer un homonyme.

Si vous parvenez à le faire deviner aux autres joueurs, tirez une carte cadeaux.

#### 5) Le combat des chefs.

Chaque joueur lance un dé auquel il rajoute sa valeur de force.

Celui qui obtient le résultat le plus élevé remporte l'épreuve et tire une carte cadeaux.

#### 6) L'épreuve du renard.

Chaque joueur lance un dé auquel il ajoute sa valeur de ruse.

Celui qui obtient le résultat le plus élevé remporte l'épreuve et tire une carte cadeaux.

#### 7) Le diras, diras pas.

Déterminez au hasard le mot à faire dire.

Vous devez faire dire à votre voisin de gauche le mot en question dans le cadre de la conversation.

Si vous y parvenez, vous pouvez prendre une carte cadeaux.

### Fin de la partie.

La partie prend fin lorsqu'il n'y a plus de cartes cadeaux à gagner.

Chaque joueur compte alors la valeur totale de ses cartes cadeaux et celui ayant le plus de points cadeaux remporte la partie.