

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



LES PETITS DRÔLES

(Pour 1 à 5 joueurs)

Ce jeu, d'une grande originalité, se compose de 20 images (ou figures) découpées chacune en trois parties: la tête, le buste et les jambes. Chaque partie (ou fragment) porte, en haut et à gauche des dessins, un chiffre d'identification et de contrôle.

Pour qu'une image soit exactement reconstituée, il faut que les trois fragments qui la composent portent le même chiffre.

Tous les fragments de même nature étant interchangeables, le nombre des combinaisons possibles de tableaux s'élève à 8000!

La Règle

La partie présente d'autant plus d'intérêt que l'on est plusieurs à jouer. Mais un joueur seul peut éprouver un véritable plaisir en découvrant, au hasard de ses manipulations de cartes, ou en créant, au gré de son imagination, les personnages les plus fantaisistes et les plus insolites.

Distribution des Cartes

L'un des joueurs — n'importe lequel — distribue à chacun, faces cachées, le même nombre de fragments (têtes, bustes, jambes) jusqu'à épuisement des paquets:

A 2 joueurs: Distribuer 10 fragments de chaque catégorie à chacun.

A 3 joueurs: Retirer du jeu 2 figures exactes et complètes (les 3 fragments de ces figures doivent — nous le répétons — porter le même chiffre).

Distribuer 6 fragments de chaque catégorie à chacun.

A 4 joueurs: 5 fragments de chaque catégorie à chacun.

A 5 joueurs: 4 fragments de chaque catégorie à chacun.

Le jeu

La distribution étant faite, le jeu commence.

Chaque joueur assemble ses fragments sans en regarder les dessins. Il ne peut, pour le moment que former des silhouettes, toutes pareilles, puisqu'il ne voit que le dos des cartes.

Ensuite, il retourne les silhouettes et découvre selon sa chance, soit des images conformes à la réalité— ce qui est très rare— soit, plus souvent, des images baroques, composées de fragments disparates, dont l'effet comique ne manque jamais de susciter les rires.

Chaque image exacte découverte du premier coup marque 3 Points

Et le jeu continue. Il s'agit maintenant de reconstituer, avec les fragments assemblés de façon fantaisiste, des images exactes.

Pour ce faire chaque joueur assemble les fragments (3 par tableau) portant le même chiffre. Il se trouve alors en possession d'images exactes et d'images encore imparfaites.

Pour une bonne appréciation de son jeu, il écarte les images exactes; elles ne serviront plus jusqu'à la fin de la partie.

Chaque image exacte ainsi reconstituée marque 1 Point

Les échanges

Le jeu entre maintenant dans un phase active:

Chaque joueur a, devant lui, des images cocasses dont une ou plusieurs parties ne concordent pas. Après examen pour ne pas se tromper et ainsi, fausser le jeu, il retourne tous ses fragments disparates. (On reconnaît un fragment disparate quand il ne porte pas le même chiffre que les autres fragments du tableau). Il possède alors des images dont, un, deux ou parfois trois fragments sont, de nouveau, faces cachées.

Ce sont ces fragments qu'il faut troquer avec un adversaire quelconque chaque fois que revient son tour de jouer. Voici comment on opère:

Le donneur (celui qui a distribué les cartes au début du jeu) commence:

Il a le droit de choisir, parmi les fragments retournés d'un autre joueur, celui qu'il suppose nécessaire pour reconstituer une image exacte.

Deux possibilités:

- a) Ce fragment lui convient. Dans ce cas, il reconstitue une image exacte qu'il place à côté de celles qu'il possède déjà.
- b) Ce fragment ne lui convient pas: sans le montrer aux autres joueurs, il l'incorpore, **face cachée**, dans une de ses images pour un échange ultérieur.

C'est au joueur qui se trouve à sa droite de jouer de la même façon. Et ainsi de suite.

La partie est terminée quand tous les joueurs ont reconstitué exactement toutes leurs images.

Au premier qui y parvient

3 points

au second — —

2 points

au troisième — —

1 point

Ces points s'ajoutent, bien entendu, à ceux gagnés dans les phases précédentes de la partie.

LE GAGNANT: Le gagnant est celui qui, à l'issue du jeu marque le plus de points.