

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





Guess Card

If there is a card on the white section of the playing board, you can guess which child it is.

Did you guess correctly? Then you receive the discard pile.

Did you guess incorrectly or is there no card in the white section? Then your turn is over and the next player can take their turn.

OR

Guess Card Risk Version (Ages 6 and Up)

Decide whether you want to sit out this round or take a risk and, with a bit of luck, you can win a lot of cards!

Want to take a risk? Then point to one of the four ghosts and ask a fellow player which child it is. If the answer is **correct**, they receive the discard pile. If the answer is **incorrect**, you receive the discard pile. Then the player to your left will take their turn.

End of the Game and Winning

The game ends when **both piles of cards** have been used up. Whoever has the most cards wins.

If the last card in the pile is a slide card or a swap card, perform the action and then determine the last child that needs to be found.

F L'ESCALIER HANTÉ LE JEU DE CARTES

Auteur :	Jacques Zeimet
Illustrations et graphisme :	Rolf Vogt
Rédaction :	Claudia Wieczorek
Traduction :	Éric Bouret
Joueurs (joueuses) :	2 à 4
Âge :	À partir de 5 ans
Durée de la partie :	15 à 20 min

Contenu

- 1 disque
- 12 cartes Énigme
- 14 cartes Déplacement
- 14 cartes Échange
- 20 cartes Enfant (5 rouges, 5 vertes, 5 bleues, 5 jaunes)



Cartes Enfant

Carte Déplacement



Disque



Carte Échange

Principe et but du jeu

Les enfants se sont glissés secrètement dans le château en ruine. Mais le vieux fantôme les a repérés depuis longtemps et a voulu leur faire une blague ! Il les a transformés en fantômes. Le joueur qui parviendra à mémoriser où est caché chacun d'eux et gagnera ainsi le plus de cartes remportera la partie.

Préparation

Installer le disque au milieu de la table. Placer 4 cartes Enfant différentes, fantôme visible, tout autour en faisant correspondre les couleurs. L'emplacement blanc reste libre au début. Bien mélanger les cartes restantes et former une pioche, face cachée.

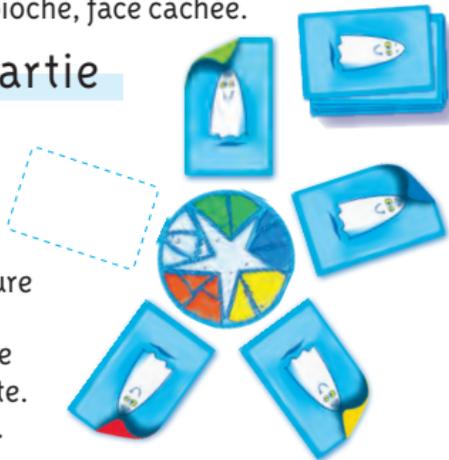
Déroulement de la partie

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune joueur commence.

Quand vient son tour :

Le joueur retourne la carte supérieure de la pioche et la place à côté, face visible (pile de défausse). Il effectue ensuite l'action indiquée par la carte. Puis c'est au tour du joueur suivant.



Carte Enfant

Sous quel fantôme se cache l'enfant recherché ? Le joueur réfléchit bien et retourne une des cartes. Après chaque essai, la carte est remise face cachée.

Si la carte retournée est la bonne, le joueur gagne la pile de défausse.

Si la carte retournée n'est pas la bonne, le joueur suivant peut chercher l'enfant à son tour et retourner une carte... jusqu'à ce qu'il ait été retrouvé. Le joueur qui le trouve gagne la pile de défausse. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.



Carte Échange

Le joueur intervertit **deux** fantômes au choix, sans regarder les cartes.



Carte Déplacement

Le joueur déplace **un** fantôme au choix sur l'emplacement libre sans regarder la carte.



Carte Énigme

Si une carte se trouve devant la portion blanche du disque, le joueur peut essayer de deviner de quel enfant il s'agit.

S'il trouve, il gagne la pile de défausse.

S'il se trompe ou **que l'emplacement est vide**, son tour est terminé et c'est à son voisin de gauche de jouer.

ou bien

Variante Carte Énigme quitte ou double (à partir de 6 ans)

Le joueur peut décider de passer ou de tenter sa chance pour gagner beaucoup de cartes.

S'il est courageux, il montre un des fantômes à l'adversaire de son choix et lui demande la couleur de l'enfant caché en dessous.

S'il répond bien, cet adversaire gagne la pile de défausse. S'il se trompe, c'est le joueur qui s'en empare. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Fin de la partie et vainqueur

La partie prend fin lorsque **les deux paquets** de cartes sont épuisés. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de cartes.

Si la dernière carte de la pioche est une carte Déplacement ou Échange, le joueur effectue l'action et choisit le dernier enfant qui doit être découvert.

NL

SPOKENSPEL HET KAARTSPEL

Auteur:

Jacques Zeimet

Illustratie & grafische vormgeving:

Rolf Vogt

Redactie:

Claudia Wiczorek

Spelers:

2 - 4

Leeftijd:

vanaf 5 jaar

Speelduur:

15 - 20 minuten

Materiaal

- 1 speelbord
- 12 gokkaarten
- 14 schuifkaarten
- 14 wisselkaarten
- 20 kinderkaarten
(5 rode, 5 groene, 5 blauwe en 5 gele)



Kinderkaarten

Schuifkaart



Speelbord



Wisselkaart