

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





LUNCHBOX

Tartarine
Leckermäulchen
Broodjes smeren



Règle du jeu

Contenu :

- 54 Cartes :

	17 cartes-tartines		8 cartes-fourmi
	8 cartes-beurre de cacahuète		8 cartes-mouche
	8 cartes-confiture		5 cartes-jokers

- 1 Jeton « sale mouche »

But du jeu :

Si tu réussis le premier à faire 3 sandwichs complets, le gagnant, ce sera toi !

Préparation du jeu :

- Bats les cartes et donnes-en deux à chaque joueur. Empile les cartes restantes à l'envers (dessins invisibles) au milieu de la table : c'est la pioche.
- Pose le jeton « sale mouche » à côté de la pioche.

Le jeu :

- C'est le plus jeune joueur qui commence en prenant une carte de la pioche. Si le joueur possède déjà une carte-tartine, il peut la poser devant lui sur la table pour commencer à préparer son sandwich.
- Si le joueur ne peut pas poser de carte sur sa tartine, il prend l'une de ses cartes qu'il pose sur la table : ce sera la première carte d'une nouvelle pile, la « défausse ».
- Chaque fois qu'ils ont la main, les joueurs prennent une carte de la pioche et jouent une carte. Il y a deux manières de jouer une carte :
 1. Tu peux la poser sur ton sandwich.
 2. Tu peux la poser sur la défausse.

Remarque 1 : les joueurs ne sont pas autorisés à prendre une carte de la défausse pour la poser sur leur sandwich.

Remarque 2 : chaque fois qu'un joueur passe la main au joueur suivant, il doit conserver deux cartes en main.

- Si la pioche est épuisée, on bat les cartes de la défausse et on les empile à l'envers (dessins cachés) : c'est la nouvelle pioche.

Comment faire un sandwich :

- Chaque sandwich se compose de deux tartines, de beurre de cacahuète et de confiture.
- Le sandwich commence toujours par une tranche de pain que l'on tartine de beurre de cacahuète. On rajoute une couche de confiture et on termine en recouvrant le tout d'une deuxième tranche de pain. Tu peux bien sûr commencer par la confiture et la recouvrir de beurre de cacahuète. Mais le beurre de cacahuète et la confiture doivent toujours se trouver entre deux tartines.
- Le joueur peut utiliser au choix le joker comme tartine, comme beurre de cacahuète ou comme confiture.
- Il faut toujours terminer un sandwich avant d'en commencer un nouveau.
Exception : si la mouche se pose sur un sandwich qui n'est pas encore terminé, le joueur concerné peut commencer à faire un nouveau sandwich. En effet, le premier sandwich est bloqué.

La carte-fourmi :

- Le joueur qui joue la carte-fourmi a le droit de prendre une carte à un autre joueur et de la poser sur son propre sandwich. Il replacera ensuite la carte-fourmi sur la défausse.
- La carte-fourmi permet également de l'échanger des cartes-jokers. Le joueur est libre de choisir la carte pour laquelle il utilisera son joker.
- Si la mouche est posée sur une carte, cette carte ne peut pas être échangée.
- Si un sandwich est complètement terminé, les cartes qui le composent ne peuvent plus être échangées.

La mouche et la carte-mouche :

- La carte-mouche peut servir à bloquer d'autres joueurs. Si un joueur joue la carte-mouche, il la place sur la défausse et pose la mouche (le jeton) sur un sandwich de son choix.
- Tant que la mouche restera posée sur un sandwich, ce sandwich sera immangeable. Jusqu'à ce que la mouche aille se poser sur un autre sandwich.
- Si la mouche se pose sur un sandwich qui n'est pas encore complètement terminé, le joueur concerné ne peut pas terminer ce sandwich. Il doit attendre de tirer la carte-mouche pour déplacer la mouche. Ou attendre qu'un autre joueur le fasse à sa place.
- Remarque : si un joueur déplace la mouche, le sandwich n'est plus bloqué. Le joueur aura alors le droit de combiner les cartes des deux tas pour en faire un seul sandwich. Les cartes qui n'auront pas été utilisées seront posées sur la défausse.

Exemple : un joueur a devant lui un sandwich composé d'une tranche de pain, de beurre de cacahuète et de confiture. La mouche se trouve sur la confiture. Comme son sandwich était bloqué, le joueur a commencé un autre sandwich composé d'une tranche de pain sur laquelle il a étalé du beurre de cacahuète.

Si la mouche est déplacée et posée sur le sandwich d'un autre joueur, le joueur qui est maintenant débarrassé de la mouche peut maintenant combiner ses deux sandwichs commencés pour en faire un complet.

Le beurre de cacahuète du deuxième sandwich ne sert plus à rien : il sera donc posé sur la défausse.

Le gagnant :

Le gagnant sera le joueur qui aura réussi en premier à faire trois sandwichs complets !

