

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

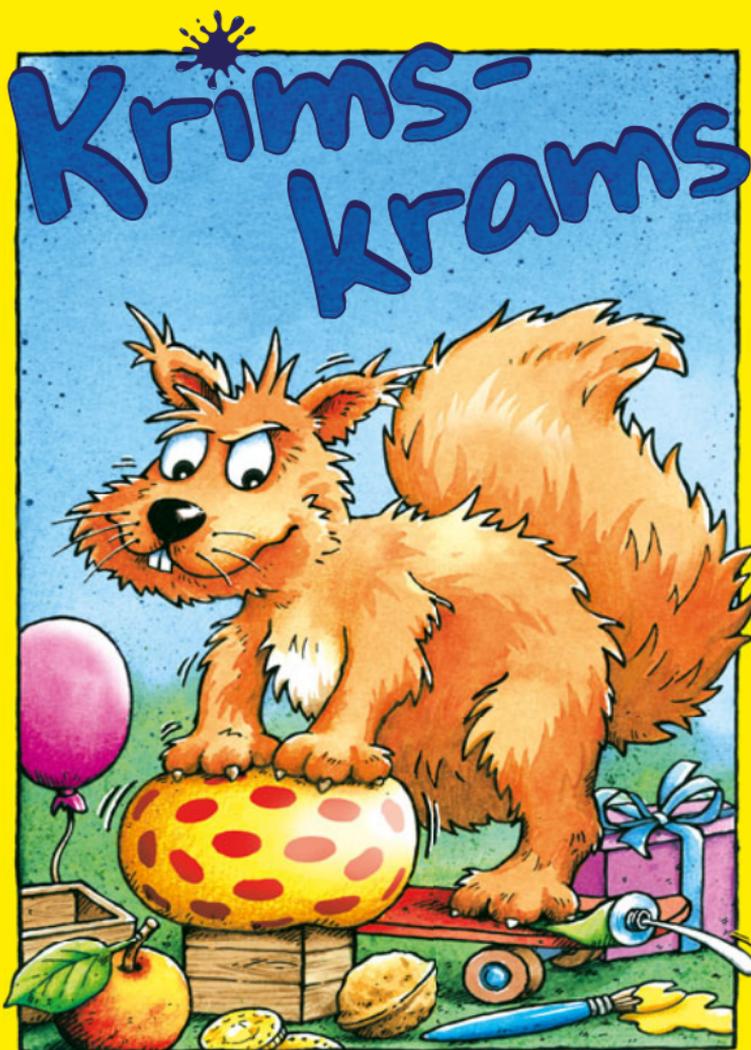
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Trinkets • Le bazar d'Edgar • Wat een bende!
Cachivaches • Carabattole

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011

Le bazar d'Edgar

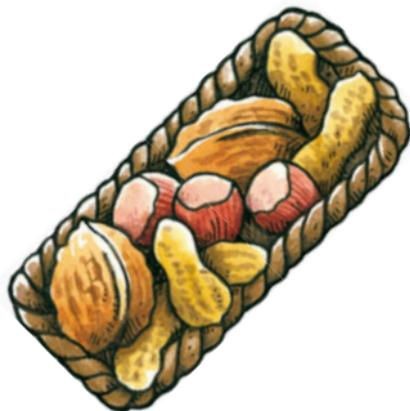
Un captivant jeu de collecte et de reconnaissance des formes pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée : Heinz Meister
Illustration : Doris Matthäus
Durée de la partie : env. 10 minutes

Quel bazar ! Edgar l'écureuil amasse plein d'objets et les empile dans son logement. Le casque de vélo se retrouve dans le réfrigérateur et la brosse à dents a pris place sous le canapé. Il est grand temps de faire du rangement ! Mais quelles affaires vont rentrer dans la longue malle et lesquelles dans la grosse ? Seul celui qui pourra aider Edgar à ranger son bazar et trouvera les malles correspondant au méli-mélo d'objets sera récompensé en récupérant de précieuses pièces-noisettes ! Le but du jeu est de récupérer en premier cinq pièces-noisettes.

Contenu du jeu

- 1 écureuil Edgar
- 14 malles
(7 au dos vert, 7 au dos rouge)
- 14 objets
(7 au dos vert, 7 au dos rouge)
- 17 pièces-noisettes
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Idée

Edgar voudrait enfin ranger son bazar. Mais ces objets sont de différentes tailles et ne rentrent chacun que dans une certaine malle. Edgar doit donc aller de malle en malle, regarder ce qui peut rentrer dedans et y ranger ensuite l'objet correspondant. Mais pour qu'il soit récompensé en récupérant une pièce, les affaires doivent rentrer exactement dans la malle.

Le but du jeu est de récupérer en premier cinq pièces-noisettes.



Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez les pièces-noisettes du plateau et retirez les objets d'Edgar avec précaution en les sortant des malles. Prenez les 7 malles au bord vert représenté au verso et posez-les en un cercle, le dos étant tourné vers le bas. Répartissez les 7 objets correspondants au milieu du cercle, également avec le dos vert tourné vers le bas.

Posez l'écureuil à côté de n'importe quelle malle en dehors du cercle. Préparez le dé et les pièces-noisettes.

Les 7 malles et les objets au dos rouge seront utilisés dans les variantes.



Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a la chambre la plus en bazar a le droit de commencer en lançant le dé.

Qu'indique le dé?

- **1, 2, 3, 4 ou 5 points ?**

Avance Edgar du nombre correspondant de malles dans le sens des aiguilles d'une montre.

- **L'étoile ?**

Pose Edgar à côté de n'importe quelle malle.

A côté de quelle malle se trouve Edgar maintenant ?

- **A côté d'une malle vide ?**

Réfléchis pour trouver quel objet pourrait rentrer dans la malle. Prends cet objet et essaie de le poser dans la malle.

→ **L'objet rentre exactement dans la découpe ?**

Super ! Tu prends une pièce-noisette en récompense. L'objet reste dans la malle.

→ **L'objet ne rentre pas dedans ?**

Tu t'es trompé ! Remets l'objet au milieu du cercle.

- **A côté d'une malle remplie ?**

Retire l'objet de la malle et pose-le au milieu du cercle.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré cinq pièces-noisettes. C'est lui qui sait le mieux vite ranger ses affaires!

Variantes

Variante n° 1

Le jeu sera plus compliqué si l'on joue avec les malles et les objets au dos rouge au lieu de ceux au dos vert.

Variante n° 2

Le jeu sera encore plus compliqué si l'on joue avec toutes les malles et tous les objets.

Variante n° 3 – Variante « express » pour experts agiles du rangement

On joue comme dans le jeu précédent, avec les différences suivantes :

- Répartissez les 14 malles et les 14 objets.
- Ici, tous les joueurs rangent en même temps. Celui dont c'est le tour lance le dé. Les autres joueurs doivent pendant ce temps-là se tenir le bout du nez avec l'index de la main qu'ils utiliseront pour attraper l'objet. Dès que le dé est retombé, chacun regarde où Edgar va atterrir.
- **Il y a déjà un objet dans cette malle ?**
Dans ce cas, il ne se passe rien. Le joueur qui a lancé le dé avance Edgar vers la malle correspondante, sort l'objet de la malle et le repose au milieu du cercle.
- **La malle est-elle vide ?**
Tous les joueurs doivent alors vite attraper l'objet correspondant posé au milieu de la table.

Mais attention : chaque joueur ne doit prendre qu'un seul objet.

Le joueur qui a lancé le dé avance Edgar du nombre de malles correspondant. Tous ensemble, les joueurs essayent de constater qui a attrapé en premier le bon objet. Ce joueur récupère une pièce-noisette. L'objet reste dans la malle.