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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Galapa Go !

Un jeu de rapidité et d'observation pour toute la famille.

L'histoire

Des scientifiques viennent de découvrir une étonnante petite île au large des côtes sud-africaines. Cette île abrite des espèces mutantes et, en hommage aux travaux de Darwin, ils ont décidé de la nommer Galapa. Mais la rumeur s'est vite répandue et des braconniers animés de mauvaises intentions arrivent sur l'île pour tuer ces animaux rares et donc chers. Votre rôle est d'aider ces scientifiques à les protéger en les capturant avant l'arrivée des chasseurs. Ils ne sont pas faciles à attraper, mais vous y arriverez grâce à votre esprit logique et à vos réflexes. Alors, allez-y, ne perdez pas de temps. Galapa Go !

Contenu

108 cartes

- 12 cartes Début d'île et Fin d'île.

- 30 cartes Animaux.

- 48 cartes Critères.

- 18 cartes Spéciales.

But du jeu

Avoir gagné le plus grand nombre de cartes Animaux à la fin de la partie.

Mise en place

Chaque joueur reçoit une carte Début d'île et une carte Fin d'île aux drapeaux de la même couleur. Ils placent chacun la carte Début d'île devant eux et gardent en main leur carte Fin d'île.

Les piles de cartes Animaux et Critères sont mélangées et placées séparément, face cachée, près de l'aire de jeu. Les joueurs peuvent, s'ils le désirent, intégrer les 20 cartes Spéciales aux cartes Critères (mélangées ensemble). Le joueur qui possède chez lui le plus grand nombre d'animaux domestiques devient le premier joueur actif.

Déroulement d'une partie

Les joueurs vont essayer de gagner un maximum de cartes Animaux qu'ils placent à la droite de leur carte Début d'île afin de créer la plus grande île possible. Pour commencer, le joueur actif prend les 15 premières cartes du paquet de cartes Animaux et les étale sur la table, face visible, dans n'importe quel sens.

Il retourne ensuite la première carte Critère, rapidement, au centre de la table, de façon à être vue clairement en même temps par tous les joueurs. **Cette carte indique quels animaux doivent être capturés *et/ou* quels animaux ne doivent pas l'être.**

Le tour de jeu commence dès que la carte Critère est retournée. Aussitôt, tous les joueurs, qui jouent simultanément, tentent de poser rapidement leur carte Fin d'île sur une carte Animal respectant ces critères. Dans certains cas, il est possible qu'aucun animal ne corresponde aux critères imposés. Dans ce cas, une fois que les joueurs reconnaissent qu'il n'y a pas d'animal approprié, le joueur actif retourne la carte Critère suivante.

Le tour de jeu prend fin quand toutes les cartes Fin d'île ont soit été jouées, soit ne peuvent pas l'être. On vérifie si les joueurs ne se sont pas trompés. Ceux qui n'ont pas commis d'erreur prennent la carte située sous la carte Fin d'île qu'ils viennent de jouer et la posent devant eux. Ainsi, au fil des tours, les cartes Animaux remportées par les joueurs formeront une île de plus en plus étendue et peuplée. Dans le cas où un joueur s'est trompé, il perd une carte Animal gagnée précédemment et la met à la défausse. La carte Critère qui vient d'être retournée est ensuite mise à la défausse. Le joueur situé à la gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif. C'est à lui de retourner une nouvelle carte Critère.

Au fur et à mesure que les cartes Critères sont retournées, les cartes Animaux s'amenuisent. Il n'y aura donc pas assez de cartes Animaux pour tous. Aussi faudra-t-il faire preuve de rapidité pour éviter de revenir les mains vides. Dès qu'il reste une seule carte Animal (ou aucune), on étale les 15 dernières cartes Animaux restantes et on continue à jouer comme précédemment.

Types de cartes

Les cartes Début d'île et Fin d'île

Ces cartes représentent une île avec un drapeau de couleur. Le drapeau pointe à droite dans les cartes Début d'île et à gauche dans les cartes Fin d'île.

Les cartes Animaux

Sur les cartes Animaux sont représentés :

- soit un animal simple (un lion, une girafe, un crocodile, un singe ou un éléphant) ;
- soit un animal hybride composé de deux d'entre eux (exemple : un crocodile avec une tête de lion).

De plus, certaines cartes peuvent avoir des étoiles de mer rouges, bleues ou les deux.

Les cartes Critères

Les cartes Critères ont une bordure orange. Elles représentent soit une ou plusieurs interdictions, soit une ou plusieurs obligations. **Les cercles rouges indiquent les interdictions. Si une carte comporte plusieurs interdictions, elles doivent *toutes* être respectées.**

Exemples :

1. On ne peut capturer un animal qui est partiellement ou totalement un lion. Un crocodile avec une tête de lion ne peut donc pas être pris.

2. On ne peut prendre ni une carte représentant un singe (ou une partie de singe) ni une carte comprenant une étoile de mer bleue.

Les cercles verts indiquent les obligations. Si une carte comporte plusieurs obligations, elles doivent *toutes* être respectées.

Exemples :

1. On ne peut capturer que les cartes sur lesquelles sont représentés un éléphant ou une partie d'éléphant.

2. On ne peut capturer que les cartes sur lesquelles sont représentées une girafe ou une partie de girafe *et* une étoile de mer bleue.

3. On ne peut capturer que les cartes sur lesquelles sont représentées des parties de singe *et* de lion. Une carte hybride singe-lion est valable tout comme une carte avec un lion et un singe entier côte à côte.

Les cartes Spéciales

Les cartes Spéciales ont une bordure mauve. Elles ajoutent de la variété au jeu en faisant appel notamment à la mémoire, en plus de la rapidité. Au choix, on peut jouer avec ou sans elles. Si on décide de les inclure, elles doivent être mélangées en début de partie aux cartes Critères. Les « cartes Spéciales » sont décrites en pages 11 et 12.

Fin de la partie

Une fois les 15 dernières cartes Animaux retournées, la partie prend fin si, à la fin d'un tour de jeu, il ne reste qu'une carte Animal (ou aucune).

Le joueur ayant le plus grand nombre de cartes Animaux gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur (parmi le ou les ex æquo) ayant le plus d'étoiles de mer bleues qui est le gagnant.

Précisions

1. Si au cours de la partie, il ne reste plus de cartes Critères à retourner, on reforme un paquet en mélangeant les cartes Critères mises à la défausse.
2. Si deux joueurs posent leur carte Fin d'île sur la même carte Animal, seule la carte Fin d'île qui est posée directement sur la carte Animal est prise en considération. L'autre carte Fin d'île peut alors être reprise par le joueur et posée sur une autre carte Animal si c'est possible.
3. Hormis le cas précédent, quand un joueur pose sa carte Fin d'île sur une carte Animal, il ne peut plus, au cours du tour, ni la jouer ailleurs, ni l'enlever.
4. Un joueur qui se trompe en posant sa carte Fin d'île alors que le ou les critères ne l'y autorisent pas est pénalisé en perdant une carte Animal gagnée précédemment. Toutefois, si le joueur n'avait pas encore capturé d'animal, il n'est pas pénalisé.

Variante plus complexe

Cette variante se joue *sans* les cartes Spéciales.

On retourne deux cartes Critères en même temps au lieu d'une seule. Les critères des deux cartes doivent être respectés. Comme d'habitude, si aucune carte Animal ne peut être capturée du fait des critères, les deux cartes Critères sont défaussées et on en retourne deux autres.

Quand il reste *quatre cartes Animaux ou moins* (au lieu d'une) face visible, soit on étale les quinze dernières cartes Animaux (première partie du jeu), soit la partie prend fin (seconde partie du jeu).

Explications des cartes Spéciales

Capturer n'importe quel animal hybride. Une carte avec deux animaux simples côte à côte n'est pas valable.

Capturer n'importe quel animal simple (non hybride). Une carte avec deux animaux simples côte à côte est valable.

Annoncer l'animal le plus représenté parmi tous ceux restant à capturer. Une partie d'un animal compte comme une représentation de cet animal. Le premier joueur qui donne la bonne réponse gagne une des cartes représentant l'animal annoncé.

Annoncer l'animal le moins représenté parmi tous ceux restant à capturer. Une partie d'un animal compte comme une représentation de cet animal. Le premier joueur qui donne la bonne réponse gagne une des cartes représentant l'animal annoncé.

Le joueur actif qui a retourné cette carte doit, au plus vite, cacher une carte Animal de son choix en la recouvrant avec sa carte Fin d'île. A tour de rôle, de gauche à droite, les joueurs doivent indiquer quel est ou quels sont les animaux représentés sur la carte cachée. Le premier à avoir trouvé la bonne réponse gagne cette carte. La bonne réponse est validée par le joueur actif. Si personne ne trouve, c'est le joueur actif qui gagne la carte cachée.

Six cartes ont à la fois des interdictions *et* des obligations. Par exemple, cette carte indique qu'on cherche une carte comportant un lion ou une partie de lion *sans* étoile de mer bleue.

Un jeu de Valéry Fourcade créé avec le soutien de Jean-Philippe Mars
Illustrations et conception graphique de Marie Leviel