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.



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













Un jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

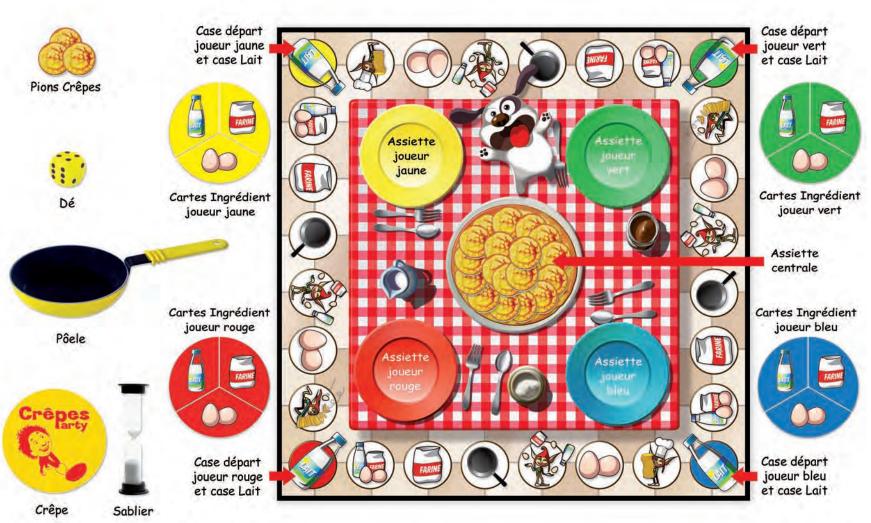


But du jeu

Rassembler les ingrédients nécessaires pour préparer une bonne pâte à crêpes et faire sauter un maximum de crêpes. Le joueur qui en aura réussi le plus à la fin de la partie l'emportera.

Contenu

- 1 plateau de jeu,
- 1 poêle, (mettre du talc ou de la farine avant de jouer)
- 1 crêpe, (mettre du talc ou de la farine avant de jouer)
- 12 cartes Ingrédients recto-verso,
- 54 pions Crêpe,
- 8 personnages (4 garçons et 4 filles) et 4 socles plastiques,
- 1 sablier de 15 secondes.
- 1 dé.



Préparation

Placez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur choisit un personnage d'une couleur différente (garçon ou fille) et le place sur la case de couleur correspondante du plateau de jeu (cases d'angle).

Chaque joueur reçoit 3 cartes Ingrédient de sa couleur (1 carte Oeuf, 1 carte Farine et 1 carte Lait) et les place devant lui comme indiqué ci-dessous.



Pour les parties à 4 joueurs, tous les pions crêpe sont placés sur l'assiette au centre du plateau de jeu. Pour les parties à 3 joueurs, placez 40 pions crêpe sur l'assiette centrale et seulement 30 pour les parties à 2 joueurs.

Tous les autres éléments de jeu sont laissés à proximité du plateau.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune débute la partie. Il lance le dé et avance son personnage du nombre de cases indiqué (dans le sens des aiguilles d'une montre). Il applique ensuite l'effet de la case qu'il a atteint, lance éventuellement des crêpes si sa pâte à crêpe est prête et termine son tour de jeu.

C'est maintenant au joueur situé à sa gauche de jouer.

Note : Plusieurs personnages peuvent se retrouver sur la même case.

Les différentes cases et leur effet :

a) Les cases ingrédient ou comment préparer sa pâte à crêpe ?



Retournez la carte Ingrédient Oeuf.



Retournez la carte Ingrédient Farine.



Retournez la carte Ingrédient Lait.



Retournez la carte Ingrédient de votre choix.

Les 3 ingrédients sont nécessaires à la préparation de la pâte à crêpe. Chaque carte Ingrédient se compose d'un recto représentant l'ingrédient et d'un verso représentant un morceau de crêpe. Dès qu'un joueur a retourné ses 3 ingrédients côté crêpe, sa pâte est prête. Il crie « Crêpe » et peut maintenant faire sauter les crêpes.



Si vous tombez sur la case d'un ingrédient déjà retourné côté crêpe, rien ne se passe. Votre tour de jeu prend fin et c'est maintenant au joueur suivant de lancer le dé.

Comment réussir de bonnes crêpes ?

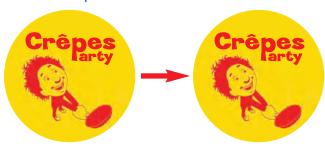
Pour réussir une crêpe, il faut la faire sauter dans la poêle. Un joueur qui a crié « Crêpe » prend la crêpe en plastique et la place dans la poêle. On retourne le sablier et le joueur dispose de 15 secondes pour faire sauter le plus de crêpes possible. Les autres joueurs comptent à haute voix le nombre de crêpes réussies.

Pour être réussie, une crêpe doit faire au moins un tour sur elle-même en l'air et retomber sur la même face qu'au départ du mouvement (côté imprimé si c'était le côté visible au départ ou côté non imprimé si c'était celui visible au départ). De plus, la crêpe doit être centrée et bien à plat dans la poêle (une crêpe pliée ou à moitié en dehors de la poêle n'est pas réussie).

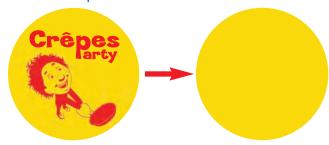
Une fois le sablier écoulé, le joueur récupère un nombre de pions crêpe égal aux crêpes validées par les autres joueurs. Il les prend dans l'assiette centrale et les pose en pile sur l'assiette de sa couleur.

Il retourne ensuite ses 3 ingrédients en position de départ (comme au début de la partie).

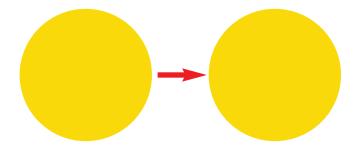
Crêpe $A \Rightarrow A = Crêpe réussie$



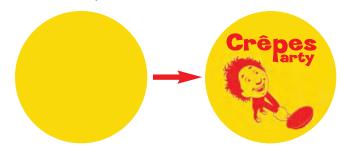
Crêpe $A \Rightarrow B = Crêpe$ non réussie.



Crêpe B ⇒ B = Crêpe réussie.



Crêpe B ⇒ A = Crêpe non réussie.



Crêpe partiellement à l'extérieur = Crêpe non réussie.

Crêpe repliée sur elle-même = Crêpe non réussie.

b) Les cases spéciales



La case poêle

Permet de prendre la poêle et de faire sauter les crêpes le temps d'un sablier même s'il n'a pas retourné ses 3 ingrédients. Il n'a pas à remettre pas ses cartes Ingrédient en position de départ à la fin du sablier.



Le lutin avec l'assiette de crêpes

Tous les autres joueurs vous donnent une de leurs crêpes. S'ils n'en ont pas, ils ne vous donnent rien.



Le lutin qui s'enfuit avec les crêpes

Vous donnez une crêpe à chacun des autres joueurs.

Si vous n'en avez pas assez pour en donner une à chaque joueur, vous placez toutes vos crêpes dans l'assiette centrale



Le lutin qui jongle

Choisissez un adversaire et retournez une de ses cartes ingrédient en position de départ.

Fin de partie

La partie prend fin dès que toutes les crêpes placées au centre du plateau ont été remportées par les joueurs.

On compare alors les piles de crêpes de chaque joueur. Celui qui possède la pile la plus haute (le plus de crêpes) remporte la partie.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la première place, ils remportent ensemble la partie.

Ce jeu est édité par

Sweet
November

14 rue de l'Aleu
78730 Saint Arnoult en Yvelines
France

Auteur : Pascal Jumel
Illustrations : David Cochard

©Sweet November 2010
Fabriqué en Chine