

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# POWER CARDS RÈGLE DU JEU

## BUT DU JEU

Etre le seul joueur à conserver des cartes en main.

## PRÉPARATION DU JEU

Mélangez les cartes et distribuez le même nombre à chaque joueur. S'il reste une carte, vous la laisserez sur la table en attendant de la remettre au gagnant du premier tour de jeu. Tenez votre paquet de cartes personnages face personnage visible, de façon à ne voir que le premier personnage sur votre paquet ; vous devez être le seul joueur à le voir. Le plus jeune joueur commence.

## COMMENT JOUER

Le joueur dont c'est le tour choisit une des 4 caractéristiques de la carte, sur le dessus de son paquet (ne pas prendre la valeur lance-pierre) et énonce la valeur de cette caractéristique à voix haute (**Image A**). Ces 4 caractéristiques sont : Puissance, Portée, Précision, Rareté. Les autres joueurs lisent alors leur valeur correspondant à la même caractéristique sur leur carte du dessus de leur paquet. Le joueur possédant la plus haute valeur gagne, et tous les joueurs donnent leur carte à ce joueur gagnant. En cas d'égalité, placez les cartes sur la table. Seuls les ex aequo prennent part à ce tour de jeu qui est joué avec la même caractéristique, et celui qui gagne remporte les cartes !

## CONSTRUCTION

Pendant la partie, chaque joueur essaie de construire une structure en 3 parties avec ses cartes gagnées (**Image B**). Chaque structure ne doit se composer que d'un seul matériau (bois, pierre ou glace).

Quand vous gagnez un tour de jeu, regardez le dos des cartes collectées (en vérifiant aussi le dos de la vôtre), pour voir si vous pouvez utiliser des cartes permettant de construire votre structure. Vous avez tout d'abord besoin de deux blocs verticaux (**1**) puis d'un bloc horizontal pour le poser dessus (**2**). Si vous trouvez un ou plusieurs élément(s) dont vous avez besoin, placez-le(s) sur la table et ajoutez les cartes inutilisées sous votre paquet de cartes. Après avoir placé votre carte bloc horizontalement sur le dessus, vérifiez parmi vos cartes gagnées (ou que vous venez juste de gagner) si vous avez obtenu un cochon. Si c'est le cas, placez-le sur le dessus de la structure (**3**). Et maintenant jouez le tour « lance-pierre » !

## LE TOUR « LANCE-PIERRE »

Dès qu'un joueur a ajouté un cochon sur sa structure, il énonce à haute voix la valeur lance-pierre figurant sur cette carte cochon (**Image C**) et chacun des autres joueurs énonce la valeur lance-pierre figurant sur la carte du dessus de son paquet. Le joueur ayant la plus haute valeur gagne le tour lance-pierre.

- Si le cochon situé sur la structure gagne, le possesseur de cette carte gagne toutes les cartes posées sur la table -y compris les cartes structures des autres joueurs- et il place toutes ces cartes au dos de son paquet. Le jeu continue à partir d'une table vide.
- Si l'un des autres joueurs gagne, il ne gagne que la carte cochon et la carte du dessus des paquets de tous les joueurs. Toutes les structures restent intactes sur la table. Puis le jeu continue normalement.

## UN NOUVEAU TOUR DE JEU

Le joueur qui a gagné le tour précédent commence toujours un nouveau tour en donnant à haute voix une nouvelle valeur de la carte du dessus de son paquet.

## VOUS N'AVEZ PLUS DE CARTES...

Si vous n'avez plus de cartes mais que vous en avez encore sur votre structure, prenez-en une en commençant par celle située sur le haut de votre structure et continuez à jouer. Si ces cartes ont toutes déjà été utilisées, vous êtes éliminé.

## LE GAGNANT DE LA PARTIE

Le dernier joueur qui conserve des cartes en main!

## VARIANTE POUR UNE PARTIE PLUS COURTE

Lorsqu'il n'y a plus que 2 joueurs, s'il n'y a pas de cartes posées sur la table, vous pouvez décider de terminer le jeu ainsi :

Vous jouez sans le tour « lance-pierre » et la table n'est jamais vide. La partie prend fin lorsqu'un des joueurs a construit deux structures avec un cochon sur le dessus. A ce moment, le joueur avec le plus de cartes gagne la partie. Pas plus de deux structures peuvent être construites par l'un ou l'autre joueur. Lorsque vous n'avez plus de cartes, reportez-vous au paragraphe concerné de la règle classique comme expliqué précédemment.

**A**    

**B**    

**C** 

**POWER CARDS** 

**A**    

**B**    

**C** 

**POWER CARDS** 