

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).

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Gardez le contrôle

Un jeu de L. Ferrini et L. Dolfi pour 2 à 6 (8) joueurs à partir de 6 ans



But de la partie

Chaque joueur se voit attribuer trois objets en début de partie qu'il doit prendre, et tenir à l'aide d'un seul bras. Durant la partie, si vous manquez de chance ou d'adresse, vous obtiendrez de nouveaux objets dont vous devrez garder le contrôle sur le même bras. Les maladroits qui laissent tomber des objets en gagnent de nouveaux. Le premier qui réussit à n'avoir plus d'objet a gagné. Mais pour cela, il va falloir les reposer sur la table ou, mieux, les donner à quelqu'un d'autre.

Matériel

66 cartes :

43 cartes "objets"

8 cartes "objet" vierges

15 cartes "piste" (un pion et un dé sont dessinés au dos)

1 dé

6 pions

Il est possible de jouer à 7 ou 8. Il vous faut juste trouver un ou deux pions supplémentaires. N'importe quel petit objet fera l'affaire.

Règles générales pour la manipulation des objets

Les joueurs doivent utiliser leur "mauvais" bras pour tenir les objets : les droitiers utilisent le gauche, et les gauchers le droit. On peut s'aider d'autres parties du corps, mais toujours du "mauvais" côté : avant-bras, épaule, joue, front. Mais jamais ils ne peuvent se servir de leur bras principal. Ce dernier ne peut servir qu'à lancer le dé, manipuler les cartes, prendre les objets ou les remettre. Bien évidemment, il est autorisé d'empiler plusieurs objets les uns sur les autres.

Si, durant la partie, un joueur laisse tomber un ou plusieurs objets, il devra les ramasser et en prendre un supplémentaire sur la table en guise de pénalité ; c'est ce joueur qui choisit l'objet et se débrouille pour tout reprendre sur son bras. Si le joueur fait tomber un nouvel objet, il devra à nouveau en prendre un supplémentaire. Un joueur peut récupérer jusqu'à quatre objets de pénalité dans le même tour, mais jamais plus.

Durant la partie, **les joueurs ne se donnent jamais un objet de la main à la main**. Les objets doivent toujours être pris de la table. Si un joueur doit donner un objet à

un autre joueur, il doit d'abord le poser sur la table, où l'autre le prendra.

Préparation de la partie

Les joueurs se placent debout autour de la table (il n'y a pas besoin de chaises). On aura besoin de cinq fois plus d'objets que de joueurs. A trois joueurs, 15 objets, à 4, 20, etc... Les joueurs choisissent parmi les 43 cartes objets ceux qu'ils peuvent trouver dans la maison et avec lesquels ils joueront. S'ils ne disposent pas d'assez d'objets, ils peuvent en dessiner de nouveaux sur les cartes blanches.

Tous les objets sélectionnés pour la partie sont rassemblés et posés sur la table. Les cartes "objet" correspondantes sont mélangées et posées en une pioche face cachée. Les autres cartes "objet" et les cartes blanches ne serviront plus, elles réintègrent la boîte. Les 15 cartes "piste" sont mélangées et posées une à une face visible, de façon à former un cercle autour de la pioche.

Chaque joueur prend un pion et le pose sur la carte "piste" de départ (celle représentant un drapeau). Les pions non utilisés si on est à moins de 6 joueurs ne servent pas et sont remis dans la boîte. Le dé est placé près de la pioche.

En commençant par le joueur le plus âgé et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur pioche trois cartes "objet". Les joueurs prennent les trois objets représentés sur leurs cartes puis reposent leurs cartes sur la pioche.

Le joueur le plus vieux pose momentanément ses objets, remélange la pioche et la replace. Puis il reprend ses objets.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence. Puis chacun jouera à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, chaque joueur *doit* effectuer les deux actions suivantes.

Première action

Le joueur en phase jette le dé et déplace son pion dans le sens horaire d'un nombre de cartes correspondant à la valeur du dé.

Si le pion arrive sur une carte sur laquelle se trouvent déjà un ou plusieurs autres pions, le joueur donne à chacun des joueurs correspondant un objet de son choix parmi ceux qu'il possède. Le joueur doit annoncer fort et clair quel objet il essaye de prendre et à qui il veut le donner avant de le prendre et de le poser sur la table. C'est là que le joueur désigné devra le prendre.

Deuxième action

Le joueur résout l'action correspondant à la carte sur laquelle son pion est arrivé.

Le joueur devra passer son prochain tour.

Le joueur rejoue immédiatement un tour complet.

Le joueur désigne un des autres joueurs et doit échanger un objet avec lui. Chacun nomme l'objet qu'il compte donner avant de commencer la manipulation.

Le joueur doit nommer et poser sur la table un de ses objets de son choix. Son voisin de gauche doit l'y prendre.

Le joueur pioche une carte :

s'il a déjà l'objet correspondant en main, il le pose sur la table, accompagné de la carte. Cet objet ne sera plus utilisé dans cette partie.

Si un des partenaires a déjà l'objet correspondant, il le donne au joueur qui a pioché la carte. Ce dernier défausse la carte face visible près de la pioche.

Si l'objet est au centre de la table, le joueur doit le prendre et se défausser de la carte face visible près de la pioche.

Le joueur qui prend la dernière carte de la pioche doit, après avoir résolu l'action de la carte, remélanger la défausse et la placer en une nouvelle pioche. Il doit faire tout cela avec une seule main. Bien sûr si, ce faisant, il laisse tomber un (ou plusieurs) objet, il doit en prendre un supplémentaire en guise de pénalité.

Fin de la partie

Le vainqueur est le premier joueur qui réussit à se débarrasser de tous ses objets (en les reposant sur la table et/ou en les donnant à ses partenaires).

Lutin Ludique

Lutin Ludique est une boutique de jeux et jouets qui essaye de proposer à ses clients des jeux « alternatifs ». Cela implique de les faire venir le plus souvent d'Allemagne (les jeux, pas les clients). La traduction que vous avez en main n'est pas une traduction officielle, mais une ré-écriture des règles en Français. Ainsi présentée, la règle nous semble à la fois plus compréhensible et plus claire.