

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



JEU DE CARTES



LA CHASSE AUX FROMAGES



Lumos

Les règles sont également disponibles en vidéo sur www.lumos.ca
Voir les règles pour les tout-petits à la page 5.

But du jeu

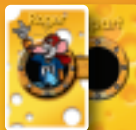
Le but du jeu est d'accumuler des points en trouvant des fromages. Pour faire des points, les joueurs doivent construire leur réseau d'égout en reliant des tuyaux pour former un chemin et doivent rejoindre leur maison (carte *Arrivée*) avant les autres.

Matériel

Cartes *Départ* et *Arrivée*:

Chaque joueur obtient une carte *Départ* et *Arrivée* pour son réseau d'égout. Un rat est associé à chaque carte *Départ* et *Arrivée*.

Carte *Départ*
et son endos



Carte *Arrivée*
et son endos



Carte *Tuyau* : Ces cartes se retrouvent dans la pioche. Elles montrent un tuyau d'un côté et une trappe -1 point de l'autre. Sur certaines cartes *Tuyau* se cachent des fromages à 1 point, à 2 points et à 3 points.



Carte *Tuyau encombré* : Ces cartes se retrouvent dans la pioche. Elles montrent un tuyau bleu d'un côté et une trappe -1 point de l'autre. Ces cartes représentent un tuyau encombré d'eau et de déchets qui empêchent le rat d'apercevoir les fromages qui donnent des points, sans toutefois bloquer le passage. La carte *Tuyau encombré* peut être déposée sur un tuyau de forme identique dans le réseau d'un adversaire dans le but de lui cacher un fromage. Elle peut également être jouée comme une carte *Tuyau* normal.



Carton *Fromage 5 points* : Le premier joueur à relier sa carte départ à sa carte arrivée prend aussitôt le carton *Fromage 5 points*.

Fromage
5 points



Carton *Plombier/Toilette* : Ce carton montre un plombier d'un côté et une Toilette de l'autre.

Plombier/Toilette



Préparation

- 1 Chaque joueur pige au hasard une des 6 cartes *Départ*. Les joueurs prennent également la carte *Arrivée* associée à leur personnage. Les cartes *Départ* et *Arrivée* non pignées sont remises dans la boîte.
- 2 Placer au centre de la table le carton *Fromage 5 points* et le carton *Plombier/Toilette* (côté plombier visible)
- 3 Bien brasser les cartes de la pioche et distribuer 7 cartes face cachée (côté trappe visible) à chaque joueur, ce qui fait 9 cartes par joueur avec les cartes *Départ* et *Arrivée*.
NE PAS REGARDER LES CARTES.

- 4 Déposer la pioche face cachée au centre de la table. Tourner la première carte de la pioche et la mettre face visible à côté de celle-ci. Cette pile servira de défausse.

- 5 Chaque joueur place ses 9 cartes comme sur l'illustration avec la carte *Départ* face visible dans le coin supérieur gauche et la carte *Arrivée* face visible dans le coin inférieur droit. Les 7 autres cartes demeurent face cachée. Ces 9 cartes forment le réseau d'égout du joueur, qu'il devra développer au cours de la partie.



- 6 Les joueurs décident ensemble du nombre de manches que durera la partie. Une manche dure environ 10-15 minutes. À la fin de chaque manche, on compte les points, on change de brasseur et on recommence.

Tour de jeu

Le brasseur commence et les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. Les joueurs, à leur tour, peuvent faire **UNE** des 2 actions suivantes :

1 Piger une carte

Le joueur peut prendre la carte sur le dessus de la défausse (face visible) **ou** sur le dessus de la pioche (face cachée) et la mettre à la place d'une carte, visible ou cachée, de son réseau. Le joueur dépose la carte qu'il retire de son réseau sur le dessus de la défausse ou, s'il s'agit d'une carte *Tuyau encombré*, sur une carte de la même forme que celle du réseau d'un adversaire. Si la carte pigée sur la pioche ne lui est pas utile, le joueur peut la déposer dans la défausse et retourner une carte de son réseau. S'il retourne une carte *Tuyau encombré*, elle n'a aucun effet négatif puisqu'elle ne cache aucun point.



2 Tourner le carton *Plombier/Toilette*.

Si le carton est du côté *Toilette*, le joueur peut flusher la toilette. Il retourne alors le carton du côté *Plombier* et peut enlever une carte *Tuyau encombré* de son réseau qui lui cachait des points. Il retire la carte *Tuyau encombré* du jeu sans la mettre dans la défausse et c'est le tour du joueur suivant. Un joueur ne peut pas utiliser la toilette s'il n'a pas de tuyau encombré dans son réseau.



Si le carton est du côté *Plombier*, le joueur peut lui demander un bon tuyau. Il retourne alors le carton du côté *Toilette* et peut regarder les 5 cartes sur le dessus de la défausse pour jouer celle qu'il désire.



Si le joueur pige une carte Tuyau encombré (dans la défausse ou la pioche), il peut la mettre dans son réseau comme une carte normale ou dans le réseau d'un adversaire sur une carte identique pour cacher un fromage. Dans ce cas, il peut retourner une carte de son réseau.

On ne peut remplacer les cartes Départ et Arrivée.

Les cartes doivent être déposées à la verticale seulement, et non à l'horizontale. Les cartes doivent restées dans le sens où elles ont été placées par le joueur.



La personnalité des personnages (p. 6-8) n'a aucun effet dans le jeu.

Fin d'une manche...et de la partie

Quand les cartes d'un joueur sont toutes visibles (même s'il y a des défauts de construction), la manche prend fin immédiatement. On compte les points et on recommence une autre manche pour en faire autant qu'il a été convenu avant de commencer la partie.

Décompte des points

1 Carton Fromage 5 points

Le **premier** joueur à avoir relié sa carte *Départ* à sa carte *Arrivée* obtient le carton *Fromage 5 points*.

2 Fromages ramassés dans le réseau d'égout

Chaque joueur compte les points dans son réseau.

Attention : Le joueur ne doit compter que les points reliés à sa carte *Départ* par les tuyaux. Les fromages que le rat ne peut pas atteindre à partir de sa carte *Départ* ne donnent aucun point. Même si le joueur ne se rend pas à sa carte *Arrivée*, il compte les points qu'il peut atteindre.

3 Pénalité de -1 point par cartes côté trappe

Chaque joueur compte -1 point par cartes restées côté trappe dans son réseau d'égout.

Chaque joueur inscrit ses points dans le calepin à la fin de chaque manche. À la fin de la dernière manche, celui qui a le plus de points gagne la partie.

Exemple :

The diagram shows a 3x3 grid of sewer network cards. The top-left card shows a character with a cheese wheel and a score of +2. The top-right card shows a T-junction with a score of +2. The middle-left card shows a character with a cheese wheel and a score of +1. The middle-right card shows a T-junction with a score of +2. The bottom-left card shows a trap door with a score of -1. The bottom-middle card shows a character with a cheese wheel and a score of +2. The bottom-right card shows a character with a cheese wheel and a score of +2. A separate card shows a T-junction with a score of +2. Annotations with arrows point to various parts of the grid:

- Fromage atteint + 2 pts (top-left card)
- Fromage atteint + 1 pt (middle-left card)
- Une carte restée côté trappe -1 pt (bottom-left card)
- Les points recouverts d'un tuyau encombré ne comptent pas. (top-right card)
- Fromage non atteint, les 2 pts ne comptent pas (top-right card)
- Fromage atteint + 2 pts (middle-right card)
- Premier joueur à relier sa maison + 5 pts (middle-right card)
- Fromage atteint + 2 pts (bottom-right card)

CE JOUEUR OBTIENT 11 POINTS

Règles pour tout-petits

Les règles sont les mêmes que dans le jeu de base, à part trois exceptions :

- 1 Ne tenez pas compte des points et des fromages, ni des tuyaux encombrés. Retirez également du jeu le carton *Plombier/Toilettes*.
- 2 Distribuer 10 cartes face cachée (côté trappe visible) à chaque joueur, ce qui fait 12 cartes par joueur avec les cartes *Départ* et *Arrivée*. Disposer les cartes de la même façon que dans le jeu de base. (4 cartes X 3 cartes au lieu de 3 cartes X 3 cartes)
- 3 Le premier joueur à relier sa carte *Départ* à sa carte *Arrivée* gagne le carton *Fromage 5 points* et la partie.

Fiche d'identité

Laura

Passe-temps favori :
**Faire des acrobaties
et de la gymnastique**

Stratégie :
**Se fie à son endurance
phénoménale pour
ne jamais ralentir le rythme**

Point faible :
**Ses pompons restent parfois
coincés dans la paroi rouillée du tuyau**

Particularité :
**Majorette étoile de l'équipe
de football Les Rallouettes**



Roger

Passe-temps favori :
**Faire de la planche
à roulettes dans les tuyaux**

Stratégie :
**Rouler partout
à toute vitesse**

Point faible :
**S'arrête souvent en chemin
pour récupérer sa casquette
et remonter son pantalon.**

Particularité :
**Utilise ses fromages
pour faire de la poutine**



Ramone

Passe-temps favori :
S'entraîner au sprint

Stratégie :
Foncer droit devant à toute vitesse

Point faible :
Se fatigue rapidement

Particularité :
**Médaillé d'or au 100 mètres
aux Rat-lympiques**



Débora

Passe-temps favori :
Trouver de nouvelles bactéries

Stratégie :
**Avancer lentement,
cherchant des indices
pour ne pas se tromper**

Point faible :
Souffre d'une myopie sévère

Particularité :
**La seule du réseau d'égout
à détenir un doctorAT**

Barbara

Passé-temps favori :
Faire les courses (shopping)

Stratégie : **Se fie à son flair
pour les bonnes affaires...
et les bons fromages**

Point faible :
Se laisse facilement distraire

Particularité : **Ne se sépare
jamais de son sac à main**



Gracien

Passé-temps favori :
Manger des fromages

Stratégie : **Se fie à son instinct
de gourmand pour trouver
la nourriture**

Point faible :
**S'arrête toutes les 5 minutes
pour casser la croûte**

Particularité : **Six fois gagnant
du concours annuel de
mangeurs de fromage**



30 min



2 à 6



7 à 99

Crédit :

Auteur : Martin L'Hébreux

Illustrations : Daniel Lajeunesse

La chasse aux fromages © 2010 Lumos - www.lumos.ca

Conception et impression : www.groupedorcas.com