

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**



DOPPEL- MOPPEL

Une drôle de recherche de frères jumeaux

Jeu Ravensburger® No. 24278 8
Concentration et mémoire

Pour 2 ou 3 joueurs à partir de 6 ans
Auteur : Christine Welz
Traduction approximative : François Haffner

Qu'y-a-t-il dans le jeu ?

24 disques

1 planche de 24 animaux
autocollants

1 règle (celle que vous êtes en train
de lire)

Avant de commencer...

Détachez avec précaution les
autocollants et placez-les sur les
disques. Il ne vous reste plus qu'à
lire les règles avant de jouer.

Disques et but du jeu

Regardez bien les illustrations sur
les disques. Vous le voyez : il y a 4
types différents d'animaux : lions,
ours, pingouins, et kangourous.
Chaque animal est représenté
exactement 6 fois, mais les 6
animaux d'une espèce ne sont
apparemment pas tous identiques !
Seulement deux d'entre eux sont
toujours absolument identiques ; il y
a donc 3 paires différentes par
animal.

Par exemple, un pingouin sur des
patins et un autre avec une glace ou
un nœud papillon ne forment pas
une paire.

Vous n'allez pas me croire, mais
c'est exactement la même chose
avec un lion portant des lunettes de
soleil et un lion portant une
couronne. Ils ne forment pas non
plus une paire valable. C'est clair,
non ?



Les choses sérieuses commencent

Vous êtes assis autour d'une table et vous choisissez les 4 premiers disques. Sur ces disques, on doit trouver 4 animaux différents (c'est à dire un lion, un ours, un pingouin et un kangourou).

Tous les autres disques sont mélangés face cachée, puis vous les empilez (toujours face cachée) en 4 piles égales de 5 disques.

Enfin, sous chacune des piles, placez l'un des disques mis de côté au début, lui aussi face cachée.

Chaque pile est maintenant soigneusement retournée en prenant garde de ne pas dévoiler les disques intermédiaires.



On voit donc quatre disques au sommet et on sait que quatre animaux différents sont à la base des quatre piles.



Bravo : on peut installer le jeu !

Choisissez un joueur selon une méthode qui vous amuse (par exemple celui qui ressemble le plus à un ours). Il sera le premier joueur. Les joueurs se succéderont ensuite en sens horaire.

Si c'est à votre tour, vous devez toujours prendre un ensemble de disques au sommet d'une pile. Vous prenez autant de disques que vous le voulez, au minimum un seul et au maximum tous les disques de la pile sauf le plus bas. Maintenant, vous déplacez cet ensemble de disques sur une autre pile. Il n'y a pas de limite à la hauteur d'une pile.

En saisissant les disques, vous devez prendre garde de ne pas dévoiler des disques intermédiaires. Cela fausserait le jeu. Même si certains peuvent être tentés, la triche n'est pas autorisée dans ce jeu car cela gâcherait le plaisir de jouer et de gagner honnêtement.

Tout est en place pour commencer à jouer.

Voici un exemple de déplacement d'un ensemble de disques :

avant



Pile A

Pile B

après



Pile A

Pile B

Si après ce déplacement, une paire de disques au sommet montre exactement le même animal, vous avez de la chance : vous pouvez prendre ces deux disques en tant que gain, puis c'est au joueur suivant !

Attention : ça se complique !

Imaginez la séquence suivante : l'un de vous a déplacé une pile avec tant d'intelligence que maintenant une paire est visible au sommet de deux piles - mais l'un des animaux est dans une pile d'un seul disque.

Lors d'une réorganisation, on ne doit pas faire disparaître une pile, vous le savez. Mais dans le cas présent, cette règle ne s'applique pas. Le joueur a le droit de prendre la paire qui apparaît et une pile va donc disparaître.

À partir de maintenant, le joueur suivant a le choix. Soit il déplace son ensemble de disque vers une autre pile, soit il le déplace pour former une nouvelle pile pour en avoir quatre à nouveau. Si le joueur ne souhaite pas recréer cette quatrième pile, un autre joueur pourra le faire plus tard, bien sûr.

Les 3 magiques

Vous le savez : jusqu'ici vous avez joué avec 4 piles (avec l'exception possible qui vient d'être décrite). Mais ce serait trop simple si ça durait ! Par conséquent, dès que la troisième paire est trouvée et retirée du jeu, on ne joue plus qu'avec 3 piles. Le joueur qui vient de gagner la troisième paire doit réduire, si nécessaire, le nombre de pile à trois en déplaçant la totalité d'une pile sur une autre.

À partir de maintenant, on ne joue plus qu'avec trois piles.





Attention les grandes gueules !

Il peut arriver qu'en retirant une paire, une autre paire apparaisse ! C'est alors le premier joueur qui hurle « Double paire ! » qui gagne cette paire. En la prenant, il est possible qu'une autre paire soit révélée à son tour, et ainsi de suite !

Mais attention. Il faut réfléchir avant de hurler. Car celui qui crie à tort perdra une des paires qu'il a déjà gagnée (s'il n'en a pas encore, il rendra la prochaine paire qu'il gagnera). Cette paire est remise dans la boîte.

La partie est terminée

Celui qui a gagné le plus de paires de disque gagne la partie. Une revanche ?

Variante pour experts

Au lieu de construire quatre piles sur quatre animaux différents, créez-en trois seulement, toujours sur des animaux différents. Chaque pile fera donc une hauteur de huit disques.

© 1995 Ravensburger Spieleverlag



220745