

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



LA GIGANTOMASKMARADE

D'après l'univers de Claude Ponti

Conception du jeu : l'Association pour la création artistique des enfants (Juliette Lezoraine, Marie-Luce Lombard, Marie-Christèle Martineau, Claude Ponti, Monique Ponticelli)



De 6 à 106 ans
De 2 à 5 joueurs

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 35 cartes
- 1 dé
- 10 pions poussins : 5 pions « Poussin sans masque » et 5 pions « Poussin masqué »
- 5 puzzles de 4 pièces de Blaise et une pièce de sa tête avec son masque

But du jeu :

Devenir Blaise en étant le premier à collecter les 4 pièces du puzzle de Blaise et enfin, ouf, sa tête avec son masque !

Préparation et déroulement du jeu :

Mélanger et déposer toutes les cartes au hasard, faces cachées, sur toutes les cases vides du plateau.

Déposer toutes les pièces de puzzle dans la boitapioch' (celle qui a une forme d'œuf dans la boîte).

Le joueur qui imite le mieux un poussin devient le poussin masqué. Si les joueurs n'arrivent pas à se départager, le plus jeune joueur commence.

Il prend le pion « Poussin masqué » de la couleur de son choix et devient, pour l'instant, le poussin masqué. Il prend également le pion « Poussin sans masque » de la couleur correspondante qu'il garde à côté de lui.

Les autres joueurs choisissent la couleur de leur poussin et prennent les deux versions de leur pion (avec et sans masque).

Chaque joueur place ensuite son pion dans la mézon correspondant à sa couleur. Tant que le joueur n'est pas le poussin masqué, il doit jouer avec son pion « Poussin sans masque ».

Le joueur qui est le poussin masqué commence la partie et lance le dé. Il déplace son pion sur le plateau dans le sens qu'il veut selon le nombre de points indiqué par le dé. Il s'arrête sur une case, retourne la carte et exécute, s'il le souhaite, l'action demandée.



Il laisse ensuite la carte, face visible, sur la case. C'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé. Il se déplace lui aussi dans le sens qu'il veut, s'arrête sur une case, retourne la carte et **doit** exécuter l'action demandée.

Quelle que soit l'action exécutée, les poussins jouent et lancent le dé, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'un joueur obtient un 6 au dé, il **pioche directement une pièce de puzzle de Blaise** dans la boitapioch'.

Le poussin masqué

Le joueur qui est le poussin masqué joue toujours avec son pion « Poussin masqué ». Un joueur devient le poussin masqué :

- en imitant le mieux un poussin au début de la partie
- en retournant une carte « Masque » (cf. paragraphe « les cartes »)
- après un échange de duvets (cf. paragraphe « les cartes »)
- en arrivant sur la case où se trouve le pion « Poussin masqué ».

Le poussin masqué peut faire tout ce qu'il veut. Quand c'est son tour de jouer, Il peut décider de :

- lancer le dé ou pas,
- se déplacer ... ou pas,
- répondre à l'action demandée par la carte retournée... ou pas,
- retourner la carte de son choix pour la regarder sans la montrer aux autres et sans lancer le dé.

À noter : si le poussin masqué arrive sur une case où il y a déjà un poussin, il lui donne un coup de pied aux fesses qui le renvoie directement dans sa mézon. S'il y a plusieurs poussins sur la case, il y a plusieurs poussins qui prennent un coup de pied aux fesses et qui retournent dans leur mézon.

En revanche, si c'est un autre poussin qui arrive sur la case où se trouve le poussin masqué, il lui chopépique le masque, devient le poussin masqué à son tour en prenant son pion « Poussin masqué » et gagne en plus une pièce de puzzle qu'il prend au poussin masqué. Le poussin qui perd le masque redevient alors un simple poussin comme les autres. Il met son pion « Poussin masqué » de côté et joue désormais avec son pion « Poussin sans masque » qu'il pose, place pour place, sur le plateau.

Les pièces de puzzle de Blaise

Quand le jeu est installé, la boîte de jeu devient la boitapioch' ; elle contient toutes les pièces de puzzle de Blaise. Chaque poussin s'efforcera d'assembler les 4 pièces de poussin et enfin, ouf, sa tête avec son masque pour gagner la partie.

Lorsqu'un poussin a assemblé les 4 premières pièces de Blaise, dès qu'il tombe sur une case lui permettant de piocher une pièce de puzzle, il pioche enfin, ouf, sa tête avec son masque et il gagne la partie !

À noter : les pièces de puzzle de Blaise sont obligatoirement assemblées dans cet ordre : les pattes, le bidon en jambes, le bidon à bras, la tête nue et enfin pour gagner victorieusement dans la joie, la vraie tête de Blaise avec son masque de Blaise. Le joueur gagnant viendra alors poser la pièce de puzzle avec le masque à la place de la tête de poussin sans masque.



Les cartes

Les 35 cartes sont réparties sur le plateau au hasard, faces cachées, sur toutes les cases vides.

Au fur et à mesure du jeu et lorsqu'elles sont jouées, les cartes sont laissées faces visibles.

À chaque fois qu'un poussin s'arrête sur une case, il retourne la carte et répond à l'action demandée (sauf le poussin masqué qui n'est pas obligé).



Masque (x5)

Lorsqu'un poussin arrive sur la carte « Masque », il devient le poussin masqué à son tour. Il prend alors son pion « Poussin masqué » et l'autre joueur, lui, son pion « Poussin sans masque » correspondant à sa couleur initiale.

Pour fêter ça, le nouveau poussin masqué pioche une pièce de puzzle dans la boitapioch' ! Si le joueur qui découvre cette carte est déjà le poussin masqué, il se contente de piocher une pièce de puzzle dans la boitapioch'. Les cartes « Masque » sont les seules à être remises à la place d'une autre, au hasard, faces cachées, place pour place.



Trampoline ! (x4)

Le poussin qui arrive sur cette carte saute immédiatement sur la case où se situe un autre poussin, l'éclapatouille et lui chopépique une pièce de puzzle ! S'il saute sur le poussin masqué, il lui chopépique aussi une pièce de puzzle et le poussin masqué, tout slumpy-slumpy, ne peut pas refuser. Non, pas cette fois. Mais, le joueur ne devient pas le poussin masqué, car il ne faut pas exagérer.



Désert (x4)

Le poussin qui découvre cette carte doit se rendre sur la case « Désert ». Il a soif, il maigrit tellement qu'il perd une pièce de puzzle de Blaise qu'il remet dans la boitapioch'. Sauf le poussin masqué qui, lui, fait ce qu'il veut.



Dé ! (x3)

Lorsqu'un poussin arrive sur la carte « Dé ! », il peut relancer tout de suite le dé et se déplacer encore plus davantage.



Pouss'1 (x2)

La carte « Pouss'1 » permet d'ajouter + 1 ou de retirer - 1 à son lancer de dé. Le poussin qui tombe sur cette carte n'est pas obligé de l'utiliser tout de suite : il peut la retirer du plateau et l'utiliser lors d'un autre tour. Les cartes « Pouss'1 » peuvent se cumuler. Une fois utilisées, elles sont mises de côté.



Échange de duvets (x4)

Lorsqu'un poussin retourne cette carte, le poussin masqué prend tous les pions (y compris le sien), les mélange et les redistribue au hasard. Le poussin qui obtient le pion « Poussin masqué » le devient et gagne une pièce de puzzle de Blaise qu'il pioche dans la boitapioch'. Les joueurs replacent ensuite leur pion dans leur nouvelle mézon et récupèrent le second pion de leur couleur.



Dor 2 bou (x2)

Le poussin qui retourne la carte « Dor 2 bou » impose le silence à tous les poussins durant un tour complet, lui inclus. Seul le poussin masqué peut parler, chanter ou crier, car il fait ce qu'il veut. Si l'un des poussins parle durant le tour, il doit remettre une pièce de puzzle de Blaise dans la boitapioch'. Ça lui apprendra !



Aïe Aïe (x2)

Le poussin qui retourne la carte « Aïe Aïe » perd 2 pièces de puzzle de Blaise qui retournent dans la boitapioch' ! Sauf le poussin masqué qui fait ce qu'il veut. Encore !



Pause-pipi (x2)

Le poussin qui arrive sur la carte « Pause-pipi » file à toute tête sur la case « Pause-pipi » et passe un tour. Sauf le poussin masqué qui peut aller aux toilettes quand il en a envie, mais qui n'est pas obligé de passer son tour.



Rendez-vous (x1)

Lorsqu'un poussin retourne la carte « Rendez-vous », tous les poussins se rendent immédiatement et tout de suite sur la case correspondante (sauf le poussin masqué). Si un poussin s'arrête sur la case rendez-vous, tous les autres doivent l'y rejoindre.



Bokado (x2)

Lorsqu'un poussin arrive sur la carte « Bokado » tous les poussins piochent une pièce de puzzle de Blaise dans la boitapioch'. Cébokado !



Poussiskop (x2)

Le poussin qui retourne cette carte a le droit de retourner et de regarder tout seul et tout de suite 2 cartes du plateau. Il n'exécute pas les actions des cartes, mais il mémorise leur emplacement et les remet ensuite, faces cachées, à leur place.



Mézon (x2)

La carte « Mézon » renvoie tous les poussins dans leur « Mézon », sauf le poussin masqué qui fait ce qu'il veut. Et toc.

À noter : si un joueur chopépique une pièce de puzzle de Blaise à un autre joueur et que ce joueur a les mêmes pièces que lui, il lui prend quand même une pièce qu'il échange contre celle qui l'intéresse dans la boitapioch'.

Les cases : « Rendez-vous », « Désert » et « Pause-pipi »

Elles ont les mêmes dessins et les mêmes effets que les cartes mentionnées plus haut.



Les cases « Tunnel »

Elles sont au nombre de 6. Elles permettent au poussin qui arrive sur cette case de passer d'une case « Tunnel » à une autre en comptant seulement 1 point de dé par déplacement.

Pour résumer :

| On prend 1 pièce de puzzle de Blaise à un autre joueur (y compris le poussin masqué) | On prend une pièce de puzzle de Blaise dans la boitapioch' | On remet 1 ou 2 pièces de puzzle de Blaise dans la boitapioch' (sauf le poussin masqué) |
|--|--|---|
| Grâce à la carte « Trampoline » ! | Grâce à la carte « Masque » | À cause de la carte « Désert » |
| Si on arrive sur la même case que le poussin masqué | Grâce à la carte « Échange de duvets » (si on devient le poussin masqué) | À cause de la carte « Aïe Aïe » (2 pièces !) |
| | Grâce à la carte « Bokado » | Si on parle pendant le tour « Dor 2 bou » |
| | Si on obtient un 6 au dé | |

Fin de la partie :

Le joueur qui reconstitue en premier le puzzle de Blaise en entier et avec son masque a gagné.

Quand le jeu est terminé, on peut recommencer. Soit tout de suite, soit maintenant, soit plus tard. Sinon un autre jour.