

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 \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# **- Die heisse Schlacht am kalten Buffet -**

## **(- chaude bataille autour d'un buffet froid -)**

**Un amusant jeu de dés pour 2 à 6 joueurs âgés de 10 à 99 ans d'Alex Randolph.  
Publié par Ravensburger, 1990. (N°012657)**

Composition : 6 pions, 20 cartes de plats, 3 dés, un plateau en 3 parties et une règle.

20 cartes = 2 de 1  
- 2 de 2  
- 4 de 3  
- 4 de 4  
- 4 de 5  
- 3 de 6  
- 1 de 7 (homard)

But : c'est un jeu rapide, amusant et plein de compétition où les joueurs tentent de gagner des cartes de plats de différentes valeurs ; à chaque mouvement les joueurs décident s'ils jettent 1, 2 ou 3 dés. Le nombre total de points obtenus ne doit pas dépasser 7 ou bien on repart au point de départ... Vous ne vous déplacez pas seulement pour votre propre compte, vous pouvez aussi être porté par les autres joueurs ... Chaque partie a son lot d'amusement, c'est un jeu familial qui combine excitations, prises de risques, tactique et chance au dés.

Préparation : installer le jeu, chaque joueur choisit un pion, les cartes rondes sont mélangées (sauf la '7' : le homard) et placées face cachée au centre de la table, la première carte est retournée. La carte 'homard' est mise en dernier. Le joueur le plus affamé commence ; démarrer au rond jaune avec la flèche .

Le jeu : le joueur a le choix entre lancer 1, 2 ou 3 dés. Chaque dé est jeté l'un après l'autre (séparément). Le nombre total de points visibles ne doit pas dépasser 7.

\* Si un seul dé est joué, le pion est avancé de ce nombre.

\* Si deux dés sont jetés, le pion avance du double des points (si non supérieur à 7)

(exemple : un 1 puis un 4 = 5 -----on avance de  $2 \times 5 = 10$  cases)

\* Si trois dés sont jetés, le pion avance du triple (si non supérieur à 7)

(exemple : un 3 puis un 1 puis un 2 = 6 -----on avance de  $3 \times 6 = 18$  cases)

Quand un joueur réussit un total de 7 avec 3 dés : il pourra donc avancer de 21 cases ce qui est la totalité du plateau et arriver donc pile sur le rond roug. Attention à la prise de risque : si on dépasse 7, le joueur quitte le plateau, revient au point de départ et attend son tour.

Piles : Si un pion s'arrête là où il y a déjà un autre pion, il se pose dessus. Quand le joueur de dessous devra jouer, il se déplacera avec le pion sur son dos. Mieux encore : le joueur qui est dessus pourra dire combien de dés le joueur du bas doit jeter (comme si c'était lui qui jouait) ! Si le total dépasse 7, alors les deux joueurs quittent le plateau et redémarrent du début. Il n'y a pas de limite au nombre de pions empilés les uns sur les autres. Le joueur du haut choisit le nombre de dés en fonction du jet du premier. La position des pions dans la pile est cependant importante : le pion le plus bas porte tout le monde, mais un pion au milieu ne transporte que ceux du haut et celui du haut se déplacera seul. Une pile est donc inévitablement détruite au cours de la partie.

Carte de plat gagnée : Un joueur gagne la carte visible en haut de la pile dès qu'il dépasse le rond rouge final. S'il arrive *exactement* au rond rouge, il récupère les 2 premières cartes du tas. Si une pile arrive à bon port, seul le pion du haut gagne la(s) carte(s). Dès qu'une carte est gagnée, un nouveau tour commence.

Fin du jeu : le jeu se termine quand toutes les cartes ont été récupérées (la dernière étant le mets le plus fin, le homard), on additionne les points des cartes et celui qui a le plus de points est le grand vainqueur ! En cas d'égalité c'est celui qui a le ou les cartes de mets les plus élevées qui gagne.

Jeu à deux : chacun choisit 2 pions. Chaque joueur joue ses deux pions à la suite. Le reste est identique au jeu de base.