

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**



HO ! HISSE !

Un jeu musclé et rigolo
pour 2 joueurs à partir de 10 ans

Dans les hautes terres d'Ecosse, deux clans se rencontrent autour d'une traditionnelle lutte à la corde. À côté des gars les plus forts, on retrouve des femmes et également le monstre du Loch Ness, mieux connu sous le nom de Nessie. Tous les coups sont permis. Pesez de tout votre poids sur la corde jusqu'à ce qu'enfin une équipe domine. Le trophée est un tonneau de whisky.

But du jeu

Le premier qui remporte trois tonneaux de whisky remporte la partie.

Matériel de jeu

1 plateau de jeu, 55 cartes (45 cartes "Personnages" et 10 cartes "Action"), 5 tonneaux de whisky.

Préparation du jeu

- Le plateau de jeu est placé entre les deux joueurs, de façon à ce que chacun soit devant une équipe.
- Les 5 tonneaux de whisky sont placés en réserve au bord du plateau de jeu.
- Les 55 cartes sont mélangées et chaque joueur en reçoit 20 qu'il place devant lui sans les regarder. Les 15 cartes restantes sont placées face cachée à côté du plateau de jeu.

Joueur B

Case finale B Case de départ B



Case de départ A Case finale A

Compteur des points

Joueur A

Déroulement du jeu

Le jeu se compose de plusieurs manches.

À chaque manche, deux équipes sont formées. Ensuite elles mesurent leurs forces lors d'une lutte à la corde.

Astuce : pour faire connaissance avec le jeu, vous pouvez renoncer au fait de former les équipes.

Le joueur le plus jeune place un tonneau de whisky sur sa case de départ et le joueur le plus âgé commence. Lisez, s'il vous plaît, le reste des règles. Après la première manche, vous devez absolument composer les équipes comme indiqué ci-dessous.

Formation des équipes

Les équipes sont formées par les joueurs. Chacun possède devant lui une pile de 20 cartes. Cette pile est appelée "Pile de préparation". Le joueur le plus jeune donne le coup d'envoi : "Ho ! Hisse !" et les deux joueurs répartissent les cartes de leur pile de préparation en deux nouvelles piles : une pile d'équipe pour eux-mêmes et une autre pour leur adversaire.

Les joueurs prennent les deux premières cartes de leur pile de préparation, les regardent et décident laquelle ils gardent pour eux et laquelle sera attribuée à l'adversaire. Les joueurs vont ainsi former deux piles d'équipe, l'une pour eux-mêmes, l'autre pour leur adversaire.

Chaque joueur place la carte qu'il souhaite conserver, à gauche de la pile de préparation, face cachée, et à droite, la carte pour son adversaire, face cachée également.

Ensuite, deux autres cartes sont tirées et réparties de la même façon. Cette phase est simultanée et doit être très rapide.

Le premier qui a réparti ses 20 cartes hurle "Stop!". L'autre joueur ne peut que répartir les deux cartes qu'il tient en main. Les cartes restantes de sa pile de préparation restent là où elles se trouvent.

Le joueur qui a fini le premier possède les avantages suivants :

1. Il peut prendre les cartes encore disponibles de la pile de préparation de son adversaire. Il les prend deux par deux et les répartit entre ses deux tas, une pour lui, l'autre pour son adversaire.
2. Il prend un tonneau de whisky de la réserve et le met sur sa case de départ sur le plateau de jeu. (Voir illustration de la page 1).
3. Il est le premier joueur et débute la manche de tir à la corde.

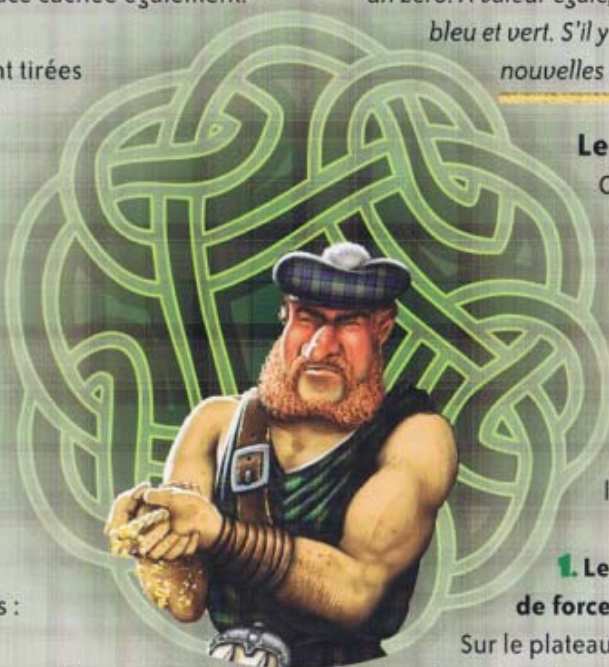
Chaque joueur prend sa pile de cartes et donne l'autre à son adversaire. Il mélange ses deux piles, ce qui forme son équipe complète qu'il garde face cachée devant lui. *Conseil : si, exceptionnellement, les deux joueurs devaient crier "Stop !" en même temps, voici comment serait déterminé le gagnant : chaque joueur pioche une carte dans la pile des 15 cartes restantes. Celui qui possède la plus haute valeur gagne. Les cartes d'actions comptent pour un zéro. À valeur égale, l'ordre est le suivant : blanc, rouge, bleu et vert. S'il y a encore une égalité de valeur, deux nouvelles cartes sont tirées, et ainsi de suite.*

Le tir à la corde

Chaque joueur prend en main les six premières cartes de son équipe. Le premier joueur choisit une carte et la place sur une de ses cases du plateau de jeu. Le second joueur fait de même. Ainsi de suite, à tour de rôle. Les types de cartes sont les suivants :

1. Les lutteurs, cartes avec les chiffres de force colorés (rouge, bleu, vert) :

Sur le plateau, il y a six cases, trois pour chaque clan, de trois couleurs différentes. Les cartes d'une couleur donnée ne peuvent être posées que sur les cases de couleur identiques. Les cartes rouges sur la case rouge, etc. Les cartes déjà présentes sont simplement recouvertes. Ceci concerne également les cartes portant un nombre blanc. Chaque joueur peut poser des cartes sur le plateau de son adversaire.



2. Les fortes femmes, cartes avec les chiffres de force blancs :



Ces cartes neutres peuvent être jouées sur n'importe quelle case du plateau de jeu et peuvent recouvrir n'importe quelle carte, peu importe leur force et leur couleur. Nessie avec une force de 6 appartient aussi aux cartes neutres.

3. Les cartes "Action", cartes spéciales avec un texte :

Ces cartes d'action sont placées sur le côté du plateau de jeu et forment une pile de défausse au fur et à mesure qu'elles sont jouées. Le texte est lu et l'action exécutée. Il est autorisé de jouer une carte action et de renoncer à son application.



Après avoir joué une carte, une autre carte est tirée de la pile d'équipe. S'il n'y a plus de cartes disponibles, aucune carte n'est tirée et le jeu continue avec les cartes possédées en main.

Test de force

**HO
HISSE**

Si une carte portant la mention "Ho Hisse" est jouée, le jeu est brièvement interrompu.

La force de chaque équipe est alors déterminée. Les valeurs de force de chaque équipe sont additionnées et l'on calcule la différence entre les deux équipes. Seule la force de la carte du haut est comptabilisée. Si une case est vide lors du test de force, c'est le portrait de l'écossais qui compte alors. L'équipe possédant le score le plus élevé déplace le tonneau de whisky du montant de la différence dans sa propre direction.

Exemple : le joueur A possède les valeurs $2 + 1 + 3 = 6$ sur le plateau de jeu. Au même moment, le joueur B possède les valeurs $3 + 2 + 4 = 9$.

Le joueur B déplace le tonneau de whisky de (9-6) 3 cases dans sa direction.

Le jeu reprend normalement après le test de force. Les cartes placées sur le plateau de jeu restent en place.

Fin de la manche

Aussitôt qu'un joueur amène le tonneau de whisky sur sa case finale, la manche prend fin immédiatement. Le joueur s'empare du tonneau de whisky et le place devant lui.

Il peut également arriver qu'aucun joueur ne soit capable d'attirer le tonneau sur sa case finale. La manche se termine alors lorsque les joueurs n'ont plus de cartes en main. Le joueur qui possède le tonneau de son côté remporte la manche.

À cause de certaines cartes actions, il se peut que les joueurs possèdent un nombre différent de cartes en main et qu'un joueur termine sa main avant l'autre. Dans ce cas, le joueur qui possède encore des cartes finit de jouer seul.

Une nouvelle manche commence immédiatement. Les 55 cartes sont mélangées et 20 cartes sont distribuées à chaque joueur. Les équipes sont formées comme indiqué précédemment.

Fin du jeu

Le premier joueur qui remporte 3 tonneaux de whisky remporte le tir à la corde et la partie.

Explications détaillées des cartes actions (ainsi que des questions pouvant se poser lors d'une partie).

Poussée d'adrénaline

Si, à cette occasion, le tonneau est poussé sur la case finale d'un joueur, ce dernier remporte la manche et le tonneau de whisky.

Coup bas

Le joueur qui perd une carte ne peut pas en piocher une autre directement. Il doit donc continuer de jouer avec une carte de moins. La carte choisie doit être jouée immédiatement. Si le joueur qui la pioche ne peut pas la jouer, elle est directement mise sur la défausse.

Ho ! Hisse !

Cette carte entraîne un test de force immédiat. Donc, aucune carte d'équipe portant la mention "Ho ! Hisse !" n'a besoin d'être jouée.

Mucho Macho

Cette carte ne s'applique qu'aux vraies femmes écossaises portant une valeur de force en blanc. Nessie, bien que portant un chiffre blanc, n'est pas affectée par cette carte.

Le plus faible gagne

Un test de force a lieu comme avec une carte "Ho ! Hisse !" normale. Mais c'est le joueur qui possède le total le plus faible qui tire vers lui le tonneau de la différence des deux scores.

L'auteur : l'américain Richard Borg vit à Orlando, en Floride.

Il est développeur de jeu à temps complet avec sa femme Sandy.

Après le succès de son jeu de carte "Eclair et Tonnerre", voici son second jeu pour deux joueurs.

La corde casse

La manche ne reprend pas à zéro. Seul le tonneau est remplacé sur la case départ. Les joueurs continuent de jouer avec les cartes qu'ils ont en main et leur pile d'équipe.

Changement de côté

Le joueur est autorisé à déplacer une carte déjà posée sur le plateau de jeu, du camp de son adversaire au sien, ou du sien vers celui de son adversaire. (Si c'est une carte "Ho Hisse", un test de force est effectué.)

Dégage !

Les cartes de la valeur choisie, des deux côtés de la corde, sont placées sur la pile de défausse.

Monstrueux

Ceci représente la plus grande résistance contre la super force de Nessie et le plus grand risque pour le joueur qui la possède.

Renforts

Le joueur qui joue cette carte prend immédiatement trois cartes de plus dans sa main. S'il ne reste qu'une carte ou deux dans la pile d'équipe, prenez-les toutes.

Développement du jeu en français : TILSIT Team

Graphisme : Franz Vohwinkel

Art.-Nr : 202.F

© 2002 KOSMOS Verlag

© 2002 TILSIT Éditions pour la version française.

TILSIT
ÉDITIONS