

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



  
**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**



# Manga Manga

Pour 2 à 6 joueurs âgés de plus de 8 ans.  
Le jeu dure environ 30 minutes.

## Contenu du jeu

- 72 cartes d'action,
- 8 cartes dragons arc-en-ciel,
- 9 jetons de victoire,
- 9 jetons de consolation,
- règles

## But du jeu

Chaque joueur essaie de se débarrasser de toutes les cartes en main.

## Préparation

Chaque joueur reçoit 6 cartes en main.

Le donneur retourne la première carte du dessus de la pile face cachée et crie « Power Action ! ».

## Déroulement du jeu

Chaque carte comporte sa propre couleur (sur le costume du personnage et dans les cercles en haut de la carte) et la couleur demandée sur le blason (en bas à gauche de la carte). Cette couleur indique quelle est la prochaine carte attendue.

Tout le monde joue en même temps. Les joueurs jettent leurs cartes dont la couleur correspond à celle demandée.

Un joueur ne peut pas se défausser de deux cartes à la suite. Un

autre joueur doit jouer entre temps.

Une carte dragon remplace la carte de n'importe quelle couleur. Le joueur qui pose un dragon annonce quelle couleur il demande pour la prochaine carte.

Si aucun joueur ne peut plus poser de carte, le donneur retourne la première carte de la pioche. Si c'est un dragon, il tire une autre carte.

La manche se termine quand un joueur s'est défaussé de toutes ses cartes.

## **Jetons victoires**

À la fin du tour, le vainqueur gagne un jeton de victoire. Les jetons de victoire ont une ou deux épées - ce sont des points de victoire à la fin du jeu.

## **Jetons de consolation**

Le joueur qui possède le plus de cartes en main à la fin de la manche reçoit un des jetons de consolation.

Les jetons de consolation peuvent être utilisés au début d'une manche, avant que le donneur n'ait crié « Power Action ! ».

Ils vous permettent de :

- Rejeter une des cartes de votre main,
- Remplacer de deux cartes de votre main par deux cartes la pioche,
- Obliger les autres joueurs à rejeter toutes leurs cartes dragons
- Gagner un point de victoire à la fin de la partie.

## **Fin du jeu**

Après neuf manches, le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, il faut rejouer une nouvelle manche.