

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 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



CHASS'TAUPES™

JEU DE CARTES

Cartes Chass'Taupes

Lorsque deux taupes sont identiques, frappez vite la carte Maillet!

But : Gagnez toutes les cartes!

Contenu: 36 cartes Taupes, 1 carte Maillet

Préparatifs :

Placez la carte Maillet au centre de l'espace de jeu afin que chaque joueur puisse facilement l'atteindre.

Mélangez les cartes Taupes puis distribuez toutes les cartes, face cachée, aux joueurs. Les joueurs ne doivent pas regarder pas ces cartes.

Comment jouer :

Le joueur le plus jeune joue en premier.

Le premier joueur retourne une carte de son jeu et la place à côté de la pile de façon à ce que tous les joueurs voient la taupe. Chaque joueur fait de même, l'un après l'autre. Les cartes ainsi retournées devant chaque joueur constituent les PILES DE TAUPES.

Joueur 1

Joueur 2



Carte Maillet



Piles de
Taupes



Les joueurs doivent être très attentifs. Si deux joueurs ont des cartes Taupes de même couleur, CES JOUEURS doivent frapper le Maillet le plus vite possible.

Le joueur qui réussit à frapper le Maillet le premier ramasse les DEUX piles de taupes (visibles) et met ces cartes sous sa pile de jeu.

Les joueurs doivent toujours être attentifs aux cartes Joker. À CHAQUE FOIS qu'une carte joker est retournée, N'IMPORTE QUEL joueur peut frapper le Maillet aussi vite que possible et ramasser TOUTES les piles de taupes des autres joueurs!



Cartes Joker →

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait ramassé les piles de taupes de tous les joueurs et soit déclaré Roi de la Taupinière!

Remarque : les joueurs doivent retourner les cartes VERS les autres joueurs. De cette façon, tous les joueurs voient les taupes en même temps.

Dans le cas peu probable où aucune paire ne peut être formée, les joueurs comptent leurs taupes respectives. Le joueur qui a le plus de taupes remporte la partie.

Niveau de jeu avancé

Tous les joueurs retournent leurs cartes en même temps.

Si un joueur frappe le Maillet par erreur, deux cartes sont retirées de sa pile et ces cartes sont retirées du jeu.

Règle de jeu alternative

Pour une partie plus courte, jouer avec moins de cartes.

T5131-0820

