

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur 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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), 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 ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



REGLE DU JEU

Suite à une pluie torrentielle, de nombreux arc-en-ciel sont apparus au pays d’Arcadie. Aux pieds de ceux-ci se trouvent des coffres remplis d’or, attirant la convoitise de nombreux Leprechauns. Cependant, chaque coffre est protégé par une formule magique assez biscornue qu’il vous faudra mémoriser et répéter afin de pouvoir vous emparer du butin tant convoité.

MATERIEL

40 cartes Coffre
6 cartes Action
1 carte PREM’S



BUT DU JEU

Vous devez récupérer les cartes Coffre contenant le plus d’or sachant que tout le monde joue en même temps et que vos adversaires ont le même objectif. Chaque coffre est protégé par une formule magique représentée par 2 éléments (onomatopée, couleur, animal ou signe) qu’il vous faudra mémoriser et reproduire sans vous tromper. A chaque tour, votre objectif sera donc de plaquer très vite votre main sur la carte ayant la plus forte valeur mais pas trop rapidement non plus afin de prendre le temps de mémoriser la formule dessinée sur celle-ci.

MISE EN PLACE

Séparez les cartes Action (avec un Leprechaun au verso) et les cartes Coffre (avec un coffre au verso) en 2 paquets distincts. Mélangez les cartes Action et formez un tas face caché que vous garderez à portée. Mélangez ensuite les 40 cartes Coffre, puis distribuez-en 6 face cachée à chaque joueur. Le supplément est défaussé. Chacun mélange ses cartes et les place en un tas, face Coffre visible, devant lui. Les cartes doivent être orientées de manière à ce que le bas du coffre soit tourné vers l’extérieur de la table. Enfin, le joueur le plus jeune reçoit la carte PREM’S et la partie peut commencer.

Exemples de cartes :



Coffre recto



coffre verso



Action recto



Action verso

LE JEU

Une partie de « Leprechauns » se joue en 6 tours tous identiques dans leur déroulement. Chaque tour est lui-même divisé en 2 phases.

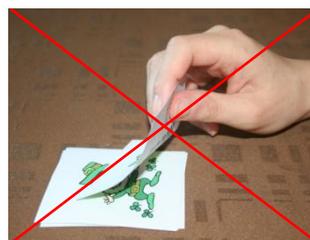
Phase 1

Au début de chaque tour, la première carte Action du tas est piochée et placée au centre de la table. L'effet de cette carte s'active immédiatement et est valable uniquement pour le tour en cours.

Puis au signal du détenteur de la carte PREM'S, tous dévoilent simultanément la première carte de leur tas en la retournant vers les autres joueurs, puis en la plaçant devant soi face motifs visible comme indiqué sur le schémas ci-dessous.



OUI !



NON !

Sitôt fait, chacun plaque sa main sur la carte d'un autre joueur **en prenant bien soin de cacher au moins les 2 éléments dessinés sur la partie blanche**. Durant cette phase, on ne joue qu'avec une seule main : la même pour retourner une de ses cartes et pour en taper une autre.

Une main plaquée sur une carte ne peut plus être bougée. Si un joueur lève sa main, ou s'il ne cache pas correctement les motifs, il est éliminé d'office pour le tour en cours.

Phase 2

Une fois que tout le monde a joué, le détenteur de la carte PREM'S doit maintenant interpréter **les 2 motifs présents sur la carte** qu'il a tapé **sans lever sa main**. Il doit donc les répéter de mémoire. Il y a 4 motifs différents :

Animal : imitez le cri de l'animal représenté.

Couleur : citez la couleur de remplissage du mot indiqué. *Par exemple, si le mot « vert » est coloré en rouge, il faut dire « rouge ».*

Onomatopée : citez l'onomatopée en y mettant l'intonation appropriée.

Signe : faites le signe de la main indiqué sur la carte en vous servant de votre main libre.

S'il y parvient, le joueur remporte la carte tapée et la place à côté de lui face motifs visible. Dans le cas contraire (il n'a réussi à interpréter qu'un seul motif ou aucun) il ne gagne rien et la carte tapée est défaussée.

Ensuite, le détenteur de la carte PREM'S désigne le joueur de son choix qui va à son tour tenter de répéter les motifs représentés sur la carte qu'il a tapé. Puis ce second joueur va en désigner un troisième et ainsi de suite jusqu'à ce que tous ceux qui ont tapé une carte aient tenté leur chance.

Le premier tour est maintenant terminé. Défaussez la carte Action utilisée ainsi que toutes les cartes Coffre jouées qui n'ont pas été remportées. Le joueur qui a remporté la carte Coffre avec la plus petite valeur reçoit la carte PREM'S et sera donc le premier à parler pour le tour suivant. En cas d'égalité, l'actuel détenteur de la carte PREM'S choisit à qui la donner. Tous les tours suivants se déroulent de la même manière que le premier.

IMPORTANT : un joueur ne peut jamais plaquer sa main sur sa propre carte et ce, même s'il ne reste que la sienne qui n'a pas été tapée.

Les cartes Action

Il y a 6 cartes Action différentes et chacune d'elle impose une façon de jouer particulière à tous les joueurs durant le tour où elle est dévoilée. Si un joueur ne respecte par la contrainte d'une carte Action, il est de suite éliminé du tour en cours.



Dos de la main : les cartes doivent être tapées avec le dos de la main.



Gauche/droite : les joueurs doivent se servir de leur main non-directrice pour jouer.



Voisin/voisine : les joueurs ne peuvent taper que la carte de leur voisin de gauche ou de droite.



Echange : le joueur qui remporte la carte Coffre la plus petite, peut l'échanger avec n'importe quel autre joueur ayant également gagné une carte durant ce tour. En cas d'égalité, l'action est annulée.



Cadeau : le ou les joueurs qui tapent la carte Coffre ayant la plus petite valeur en jeu la remportent immédiatement sans avoir besoin de répéter les motifs indiqués dessus.



Points négatifs : en cas d'erreur, la carte Coffre tapée est conservée face cachée et rapportera la moitié de sa valeur (arrondi au supérieur) en points négatifs à la fin de la partie. *Par exemple, une carte de valeur 5 non remportée vaudra 3 points négatifs.*

FIN DU JEU

Le jeu se termine une fois que tous les participants ont épuisé leur tas de cartes soit à la fin de 6 tours. Chacun additionne le total de ses points. Le joueur qui en a le plus, est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES

Plutôt que d'imposer de deviner les 2 motifs représentés sur chaque carte, vous pouvez décider d'un commun accord qu'un seul motif suffit à remporter la carte tapée. Vous pouvez également jouer sans utiliser les cartes Action afin de simplifier d'avantage la partie.

Si des adultes jouent avec des enfants, afin d'équilibrer le jeu, vous pouvez également décider que les grands doivent obligatoirement interpréter les 2 motifs d'une carte pour l'emporter tandis qu'un seul suffit pour les enfants.



ORANGE



Yeeehaa !

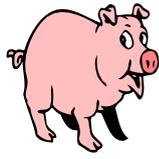


BLEU



Boing ! Boing !

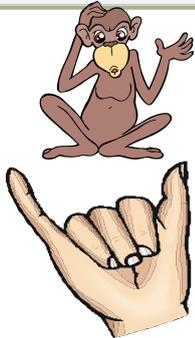




JAUNE



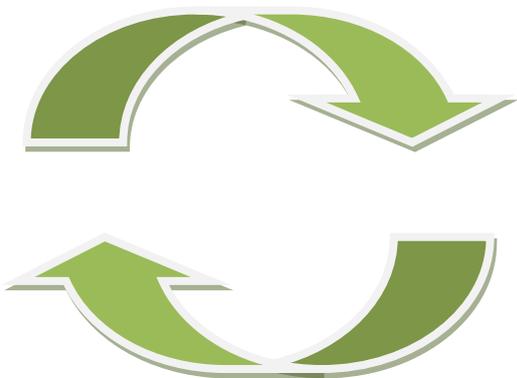
Bouhouhou !



GRIS

échange

chiffre interdit





GRIS



VIOLET



VERT

Yeeehaa !

ROUGE



BRUN



ORANGE

Gnark ! Gnark !



BLEU

Gngngngn !

JAUNE



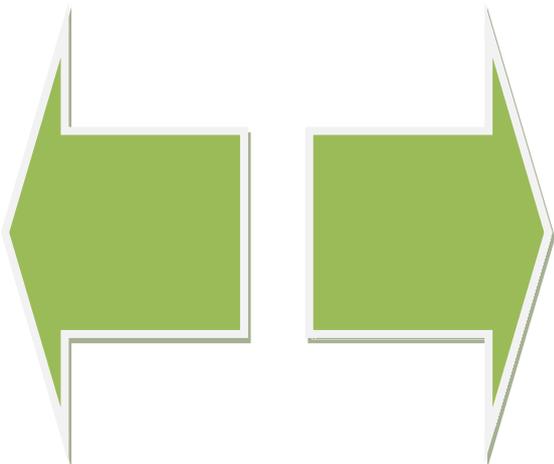
VERT



ROUGE

Pouet ! Pouet !

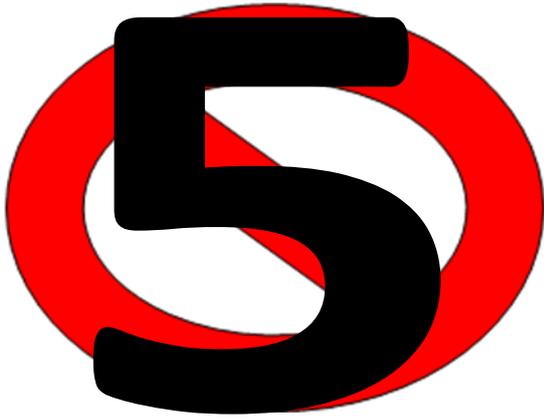
voisin/voisine



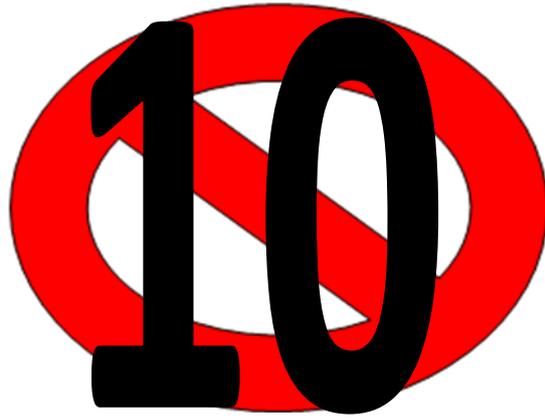
dos de la main



chiffre interdit



chiffre interdit



Pense-bête

Dos de la main : toutes les cartes doivent être tapées avec le dos de la main.

Gauche/droite : tous les droitiers doivent taper une carte avec la main gauche et inversement.

Points négatifs : si la carte « Coffre » tapée par un joueur n'est pas remportée, les points de cette carte seront déduits du total final de ce joueur. Le ou les joueurs concernés doivent conserver cette carte à part.

Chiffre interdit : la ou les cartes dont le chiffre correspond au chiffre interdit, ne peuvent pas être tapées. Si aucune carte ne peut être tapée, l'effet de cette carte est considéré comme nul.

Voisin/voisine : tous les joueurs doivent obligatoirement taper la carte de leur voisin de gauche ou de droite.

Echange : le joueur qui remporte la carte « Coffre » la plus petite, peut l'échanger avec n'importe quel autre joueur ayant également gagné une carte. En cas d'égalité, c'est la deuxième plus petite carte qui compte et ainsi de suite.

Chiffre pair : toute personne qui remporte une carte avec un chiffre pair, doit se défausser d'une carte avec un chiffre pair précédemment gagnée.

Chiffre impair : toute personne qui remporte une carte avec un chiffre impair, doit se défausser d'une carte avec un chiffre impair précédemment gagnée.

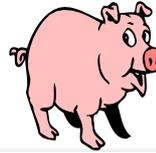
PREM'S

PREM'S

Collez les deux cartes « **pense-bête** » et les deux cartes « **PREM'S** » chacune dos à dos.



ORANGE



Pif !Paf !



BLEU



Gnark ! Gnark !



VERT



Bouhouhou !



VIOLET

coffre interdit

coffre interdit





Vrouuum !
GRIS



Pouet ! Pouet !




Pif ! Paf !




Hiiiiii !
ROUGE



Gnagnagna !




Mouhahaha !



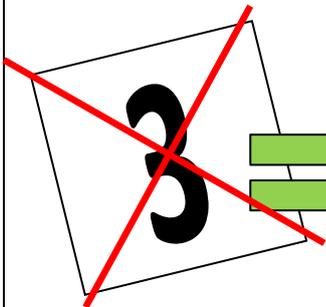

Boing ! Boing !
ORANGE

Yeeehaa !

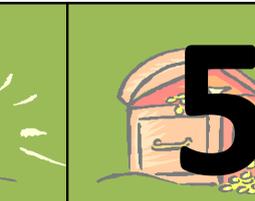
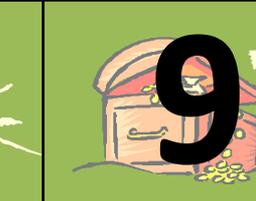
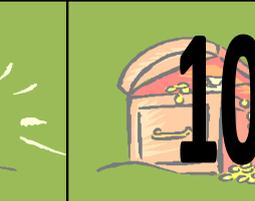
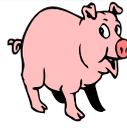
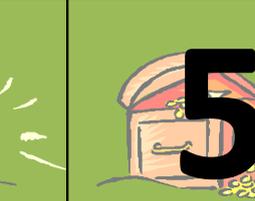
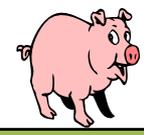
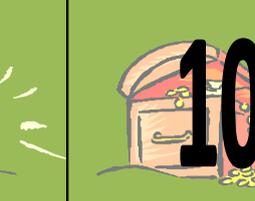



Bouhouhou !


Gnark !Gnark !
BRUN

points négatifs
 = -3

gauche/droite


 1	 2	 3	 4	 5
 ROUGE	 2 - 1	 Vrouuum !	 BLEU	 8 : 4
 6	 7	 8	 9	 10
 Pouet ! Pouet !	 JAUNE	 7 X 5	 Pif ! Paf !	 VERT
 1	 2	 3	 4	 5
2 - 1 MARRON	8 : 4 	2 X 9 Hiiiiii !	7 + 4 VIOLET	5 - 2 
 6	 7	 8	 9	 10
9 : 3 Gnagnagna !	7 X 5 GRIS	1 + 3 	8 - 5 Mouhahaha !	6 : 2 ORANGE

chiffre
interdit



chiffre
interdit



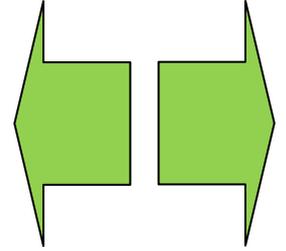
chiffre
interdit



dos de
la main



voisin
voisine



points
négatifs



= -3

gauche
droite



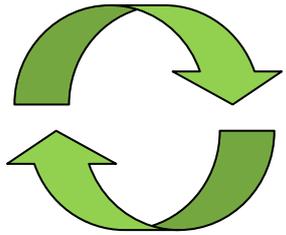
chiffre
impair



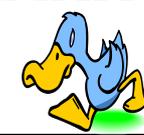
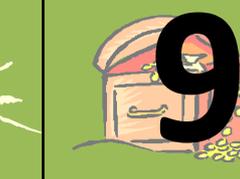
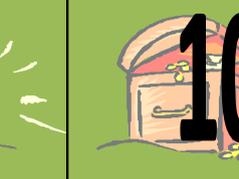
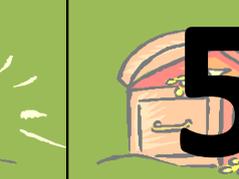
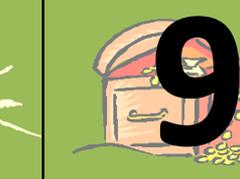
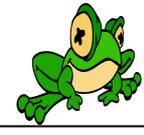
chiffre
pair



échange



PREMI'S

 1	 2	 3	 4	 5
ROUGE	BLEU	JAUNE	VERT	MARRON
6 : 2		Gnark ! Gnark !	8 - 5	
 6	 7	 8	 9	 10
VIOLET	GRIS	ORANGE	NOIR	BLANC
Aaargh !	1 + 3		Yeeehaa !	7 X 5
 1	 2	 3	 4	 5
Vrouuum !	Pouet ! Pouet !	Pif ! Paf !	Hiiiiii !	Gnagnagna !
	BLANC	9 : 3		BLEU
 6	 7	 8	 9	 10
Mouhahaha !	Boing ! Boing !	Yeeehaa !	Aaargh !	Gnark ! Gnark !
5 - 2		ROUGE	2 X 9	