

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



POOLTIISTES

Un jeu pour 2 à 5 joueurs de Bruno Cathala mis en images par Franck Drevon

0300
du ROOLO
EDITIONS

PQLISTES

Un jeu pour 2 à 5 joueurs de Bruno Cathala mis en images par Franck Drevon

Ce jeu vous est offert en téléchargement libre. Pour autant, les droits du système de jeu ne sont pas à disposition. Toute adaptation, rethématisation, commerciale ou non, doit préalablement faire l'objet d'un accord de notre part.

C'est l'heure de Confinement Dernier. Sous les yeux médusés des gens normaux, les PQlistes se ruent dans les supermarchés pour dévaliser les rayons de papier toilette afin de faire des offrandes à Celui-qui-dort-sur-le-Trône (vous voyez une autre raison?).

Vous êtes vous-même un de ces PQlistes. Votre objectif ? Récupérer les rouleaux afin de proposer au final la meilleure offrande, et donc espérer être épargné du Confinement.

MATÉRIEL :

- 55 tuiles composées de :
- 10 tuiles PQ numérotées 10 (3 avec le symbole )
- 9 tuiles PQ numérotées 9 (3 avec le symbole )
- 8 tuiles PQ numérotées 8 (3 avec le symbole )
- 7 tuiles PQ numérotées 7 (2 avec le symbole )
- 6 tuiles PQ numérotées 6 (2 avec le symbole )
- 5 tuiles PQ numérotées 5 (2 avec le symbole )
- 4 tuiles PQ numérotées 4 (1 avec le symbole )
- 3 tuiles PQ numérotées 3
- 2 tuiles PQ numérotées 2
- 1 tuile Police

MISE EN PLACE :

Mélangez soigneusement les 55 tuiles et placez-les face cachée sur la table, entre les joueurs, de sorte qu'elles ne se recouvrent pas.

Comment jouer :

Ce jeu est un stop ou encore, doublé d'un petit aspect memory.

Les joueurs jouent à tour de rôle. Le dernier à être allé aux toilettes commence.

Lors de son tour, le joueur commence par retourner face visible n'importe laquelle des tuiles du centre de la table, en la laissant sur son emplacement.

Puis il a le choix :

SOIT de continuer ses achats : Dans ce cas il retourne une nouvelle tuile.
SOIT de stopper ses achats et de remplir le coffre de sa voiture : Dans ce cas, il garde toutes les tuiles révélées et les place devant lui dans son stock. Classez-les par numéro.

Que se passe-t-il si le joueur retourne une tuile de même numéro qu'une tuile déjà révélée :

Patatras !! L'instable montagne de PQ de votre caddy s'écroule. Vous perdez tout. Prenez ces tuiles en main, ainsi que 3 autres prises au hasard, mélangez-les, et replacez-les face cachée aux endroits de votre choix. (vous seul savez maintenant où sont cachés les bons rouleaux... Mais vous en rappellerez vous ?)



Que se passe-t-il si le joueur retourne la tuile police :

Aie !!! Javel & Vécé, le célèbre tandem de la Police du bon goût (ils vous torchent une affaire en moins de deux!), vous tombe dessus. Vous n'avez pas votre dérogation. Ça va chier! Vous perdez tout. Prenez ces tuiles en main, ainsi que 3 autres prises au hasard mélangez-les, et replacez-les face cachée aux endroits de votre choix. (De la mémoire?)



Que se passe-t-il si le joueur retourne une tuile avec un symbole :

SI cette tuile est de même numéro qu'une autre tuile précédemment révélée, vous perdez votre tour (voir plus haut). Sinon, avant de continuer vos emplettes, vous pouvez consulter secrètement n'importe quelle tuile cachée au milieu de la table.



Que se passe-t-il si le joueur retourne une tuile avec un symbole :

SI cette tuile est de même numéro qu'une autre tuile précédemment révélée, vous perdez votre tour (voir plus haut). Sinon, échangez une tuile déjà devant vous dans votre stock avec la tuile de votre choix du stock d'un adversaire.



Le tour d'un joueur se termine lorsqu'il retourne une tuile de même numéro, ou lorsqu'il révèle les policiers, ou lorsqu'il décide de stopper ses achats pour remplir le coffre de sa voiture.

On passe alors au tour du joueur suivant.

La partie prend fin lorsque, à la fin du tour d'un joueur, il reste 5 tuiles ou moins au centre de la table.

QUI GAGNE ?

Chacun calcule alors la valeur de l'offrande qu'il va réaliser.

- Chacun compte le nombre total de  sur les tuiles de son stock.

- Chacun compte ensuite un bonus égal au numéro de sa plus grande pile de rouleaux identiques (en cas d'égalité entre plusieurs piles, prenez en compte celle de plus petit numéro) - Le joueur avec le plus haut total l'emporte (en cas d'égalité, celui qui a le plus grand nombre total de tuiles l'emporte).

On ne sait pas s'il va bien rester confiné. Mais c'est clairement un con fini !



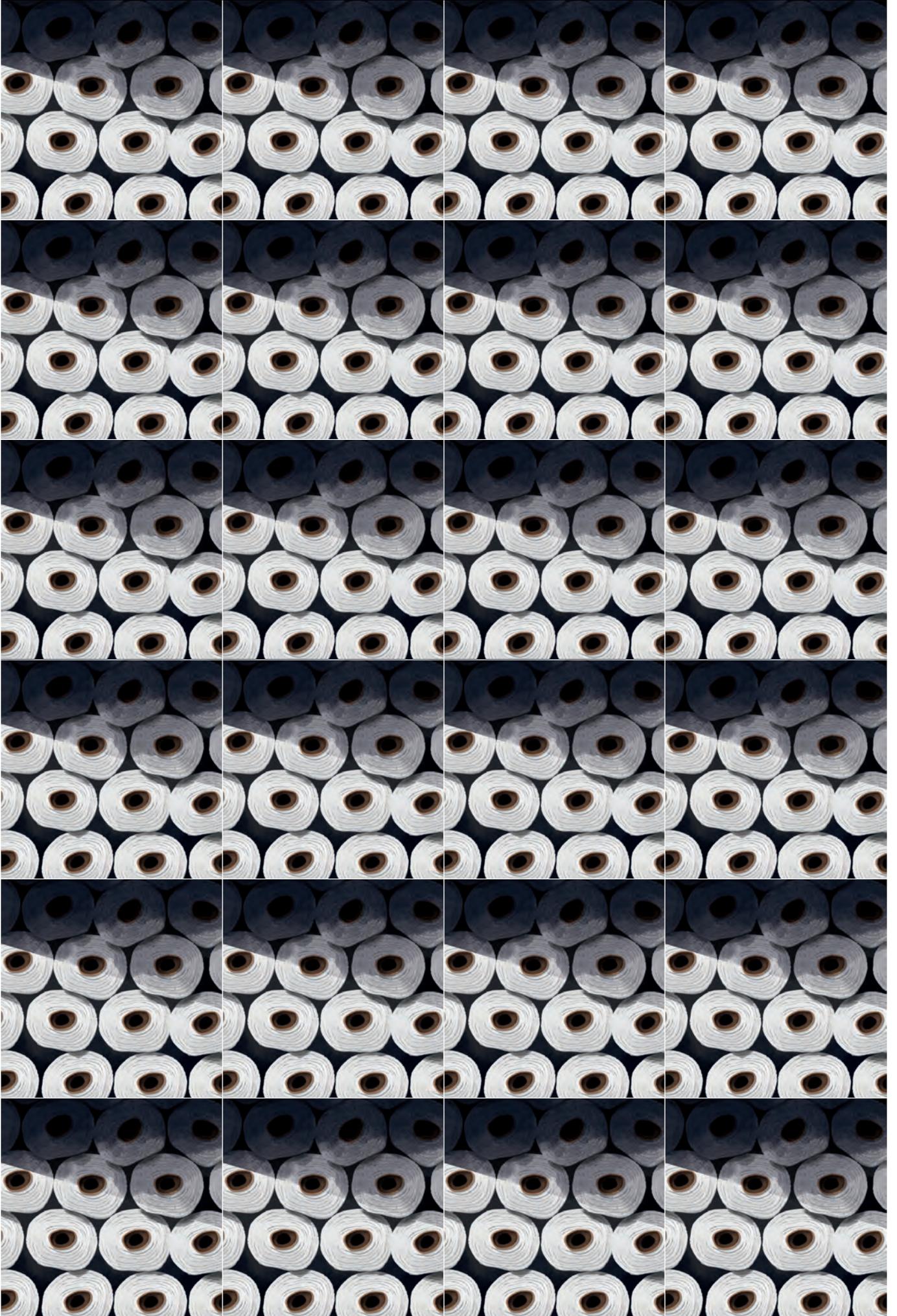
10
+ bonus de 7
= 17 points

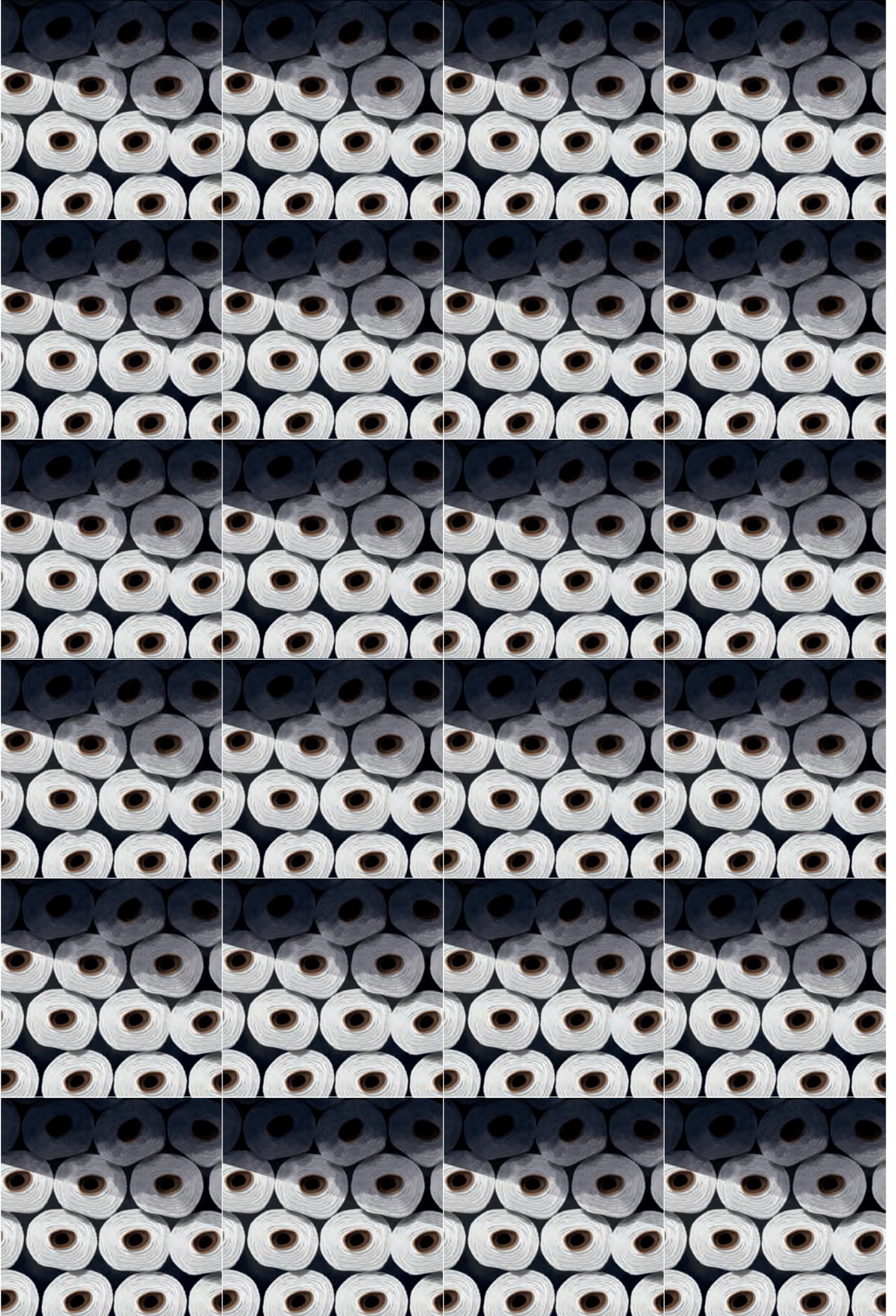






PQLTISTES
V E R S O







PQLTISTES
RECTO

Un jeu pour 2 à 5 joueurs de Bruno Cathala
mis en images par Franck Drevon

POOLTISTES

OBOO
DU ROOLO
EDITIONS

POOLTISTES

POOLTISTES

POOLTISTES

POOLTISTES

POOLTISTES