

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

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



**Attention !** Les joueurs ne sont autorisés à attraper et conserver **qu'un seul piment à la fois**. Une fois que l'on a attrapé un piment, il est encore possible de changer d'avis et de **l'échanger pour une autre couleur**. Il est **interdit de le reposer en jeu juste pour éviter la pénalité**.

- Chaque joueur ayant réussi à attraper le bon piment reçoit un jeton cactus en récompense.
- Le ou les joueur(s) n'ayant rien attrapé ne pioche(nt) pas de cactus.
- Un joueur avec un piment de la mauvaise couleur doit, s'il en possède, restituer 1 cactus.

Les piments retournent ensuite au centre de la table. On compte jusqu'à 3 avant de retourner une nouvelle carte et ainsi de suite.

### Fin de la partie :

Une fois que les joueurs ont joué toutes leurs cartes, on fait le compte des points.

Le joueur ayant obtenu le plus de cactus remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs concernés jouent un ultime tour appelé «La Mort Subite» pour déterminer le vainqueur. Placez 1 piment de chaque couleur au centre de la table. Chacun de ces joueurs pioche 2 cartes parmi celles de son paquet (une pour chaque main). Au décompte de 3, les joueurs retournent leurs cartes. Celui qui attrape le bon piment remporte la partie.

### Précisions :

- Il n'est pas permis d'avoir plus d'un piment en main à la fois.
- Il est possible d'échanger le piment que l'on a attrapé. Mais on ne peut pas simplement le reposer pour éviter une pénalité.
- Les joueurs expérimentés peuvent utiliser une règle optionnelle légèrement plus stratégique qui leur permet de sélectionner la carte qu'ils vont jouer.

© 2017 Goliath France, 1 rue de la ZA Sous Le Beer, 27730 Bueil, France.  
Informations à conserver. Enlever tous les éléments non nécessaires au jeu avant de donner le produit à votre enfant (exemple : attaches plastiques...)  
Fabriqué en Chine.

Un jeu de Martin Nedergaard Andersen

Attention.  0-3 Petits éléments. danger d'étouffement.



**PENSEZ AU TRI !**  
ENSEMBLE RÉDUISONS  
L'IMPACT ENVIRONNEMENTAL  
DES ENBALLAGES

ATTACHES ET  
FILM PLASTIQUE  
À JETER

CARTON  
À RECYCLER



VALABLE POUR LA FRANCE UNIQUEMENT. CONSIGNE POUVANT VARIER LOCALEMENT  
> WWW.CONSIGNESDETFR.FR



# SEÑOR PEPPER

## RÈGLE DU JEU

**ENREGISTRE TON JEU  
ET GAGNE UN CADEAU !**  
[www.jeux-goliath.com](http://www.jeux-goliath.com)

**7+** **2-5** **15 MIN**

**Goliath** #70 001

## Contenu :

9 piments répartis en 3 couleurs, 40 cartes, 24 jetons "cactus", la règle du jeu.

## But du jeu :

Récolter un maximum de cactus afin d'en tirer le jus. Chaque cactus rapporte 1 point en fin de partie.

## Mise en place :

Disposer les piments au centre de la zone de jeu de manière à former un cercle tout en intercalant les couleurs : vert/jaune/rouge/vert/jaune/rouge... etc.

Toujours utiliser 1 set de moins qu'il n'y a de joueurs.

**Un set est constitué de 3 piments : 1 vert + 1 rouge + 1 jaune.**

- Pour 4 à 5 joueurs, utiliser les 3 sets de piments
- Pour 3 joueurs, utiliser 2 sets de piments
- Pour 2 joueurs, utiliser 1 set de piments

Former un tas avec les jetons cactus et les garder à portée de main. Chaque joueur reçoit 8 cartes et forme une pile face cachée. Les logos des cartes doivent être orientés vers le joueur afin qu'elles soient dans le bon sens quand on les retourne.

**Note :** Lorsque l'on joue à 2, chaque joueur reçoit 2 paquets de 8 cartes. Chacun des joueurs retourne 2 cartes en même temps, une avec la main gauche, une avec la main droite.

## Déroulement de la partie :

La partie se joue en 8 tours. Tous les joueurs comptent jusqu'à 3 puis retournent simultanément la carte située au sommet de leur pile. Ce mouvement doit être effectué rapidement, tout en orientant la carte vers les autres joueurs afin d'éviter toute triche.

Les joueurs doivent alors suivre les indications données par les cartes et tenter d'attraper **1 piment** de la bonne couleur.

## 4 cas de figure peuvent se présenter :

a) Si **une couleur est en supériorité numérique**, attrapez 1 piment de cette couleur.



b) Si **deux couleurs arrivent à égalité devant la troisième**, elles s'annulent. Attrapez le piment en infériorité numérique.



c) Si **deux couleurs arrivent à égalité et que la troisième couleur n'est pas représentée** sur les cartes, vous ne devez rien attraper.



d) Si **les trois couleurs arrivent à égalité**, vous ne devez rien attraper.

