

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



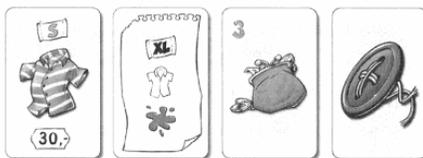
WüHLTisch

Auteur : **Thorsten Gimmler**

Traduction : François Haffner d'après la traduction anglaise de Vincent Ip
Un jeu Ravensburger pour 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans.

Contenu

110 cartes (80 Chemises, 16 listes de courses, 14 objets trouvés (7 inutiles et 7 avec récompense))



Idée du jeu

Dans la ville, il ya des méga soldes dans le grand magasin de chemises. La course aux stands commence parce que chaque client souhaite trouver la chemise dont il rêve. Toutefois, il n'est pas facile de rechercher une chemise sur les tables en désordre. Souvent, la couleur ne correspond pas, la taille est incorrecte, le prix est trop élevé ou le modèle n'est pas agréable. Si l'on est distrait, on peut laisser tomber des objets quand on fouille les tables de solde...

But du jeu

Celui qui parviendra à recueillir aussi bien que possible ses listes d'achat, tout en restant dans le budget, gagne la partie.



Préparation

La préparation de chaque tour est la même : on mélange bien ensemble toutes les chemises et les objets trouvés et on étale les cartes face cachée au centre de la table pour former un tas. Les cartes d'achat sont mélangées face cachée. Chaque joueur reçoit 3 cartes d'achat faces cachées et les place sans les regarder en une pile devant lui. En outre, un stylo et un papier sont encore nécessaires pour enregistrer les scores de chaque joueur.

Déroulement du jeu

On joue en 4 tours. Chaque tour commence de façon similaire : le joueur avec la plus belle chemise donne le signal de départ : « Ouverture des soldes ! »

Tous les joueurs retournent alors simultanément leur première carte de courses et recherchent dans la tas 3 chemises qui correspondent à celle-ci. Toutefois, il n'est pas facile de trouver 3 chemises qui correspondent exactement à la liste de courses dans la pagaille des soldes. Ainsi, il suffit de trouver 3 chemises correspondant dans leur ensemble à au moins 7 des 9 attributs de la liste d'achats (voir « attributs »). Bien sûr, il est préférable de trouver les chemises idéales.

Le joueur ne peut fouiller les soldes qu'avec une seule main, c'est à dire qu'il n'est pas permis de chercher dans le tas avec les deux mains. En outre, on ne peut prendre qu'une carte à la fois sur la table pour la regarder. Si vous ne voulez pas de la carte, remettez-la vite face cachée et prenez une autre carte. Si vous êtes satisfait de la carte, mettez-la dans votre main libre. Ensuite, vous continuez à chercher les cartes dans le tas. D'ailleurs, les chemises conservées dans la main libre peuvent être remises dans le tas à tout moment.

Si vous trouvez un objet trouvé, sur lequel un numéro est indiqué, posez-le face visible devant vous. Sa valeur s'ajoutera aux scores finaux. Les objets trouvés sans valeur doivent être reposés face cachée dans le tas.

Un joueur ne peut tenir que trois cartes dans sa main libre. S'il souhaite prendre une quatrième carte, il doit d'abord rejeter une carte face cachée avant d'en prendre une autre.

Si un joueur a trouvé 3 chemises qui lui conviennent, il les dépose en même temps que la liste d'achat en une pile devant lui. Puis, il retourne la liste de courses suivante et se lance dans une nouvelle recherche dans le tas. Une fois placées en pile, les cartes ne peuvent plus être échangées.

Un joueur doit traiter ses trois listes de courses de la même façon.

Le premier joueur, qui a trouvé les 9 chemises dit « Haut les mains ! » Le tour se termine alors immédiatement. Les joueurs, qui ont 3 chemises dans leur main libre à ce moment, les mettent sur la table avec la liste de courses en face d'eux. Les joueurs qui détiennent moins de 3 chemises, doivent les remettre dans le tas.

Attributs

Chaque chemise dispose des attributs suivants :

- Motif : rayure ou pois
- Couleur : rouge ou bleu
- Taille : S ou XL
- Manches : longues ou courtes

Il y a 3 de ces attributs sur chaque liste de courses. 3 chemises sont nécessaires pour chaque liste de courses et la liste doit être respectée de manière optimale : si toutes les 3 chemises s'accordent exactement avec les 3 caractéristiques, il y a au total $3 \times 3 = 9$ accords. Cependant, il suffit de 7 ou 8 accords sur les 9 attributs possibles. S'il y a moins de 7 attributs de la liste de courses, on ne marque aucun point.

Conseils : Il est plus facile de suivre le nombre de discordances sur la liste de courses. Ainsi, il faut au plus 2 attributs incompatibles pour une liste de courses.

Remarque : Le prix total des 3 chemises ne doit pas dépasser 80 euros.

Exception : un ensemble de 3 chemises de luxe (chaque chemise coûte 80 euros) est également autorisé.



Exemple : Le joueur doit trouver 3 chemises **à pois** avec des **manches longues** et une **taille S**.

Pour s'acquitter de cette liste de courses, un joueur doit recueillir les chemises spécifiques, par exemple :



Avec cette combinaison, les chemises correspondant à 7 attributs sur 9 : 2 chemises à pois, 2 manches longues et 3 tailles S.

Le prix total des chemises est de 80 euros.



Ici, les chemises possèdent 8 attributs sur 9 : 2 chemises à pois, 3 manches longues et 3 tailles S.

Par ailleurs, le prix de chacune des chemises est de 80 euros.



Avec cette combinaison, les chemises correspondant à 7 attributs sur 9 : 3 chemises à pois, 2 manches longues et 2 tailles S.

Mais le prix total des chemises dépasse 80 euros : il est de 120 euros. Cette combinaison ne rapporte aucun point.

Marque

Quand un joueur a dit « Mais en l'air ! », on procède au décompte. Chaque joueur contrôle chacune de ses listes de courses. Tout d'abord, on vérifie si le prix total pour les 3 chemises est inférieur ou égal à 80 euros ou égal à 240 euros. Si ce n'est pas le cas, la liste de course ne compte pas. Si le prix total ne dépasse pas le budget, les joueurs comptent le nombre d'attributs corrects

pour les 3 chemises. Quand il ya au moins 7 attributs corrects, chaque attribut rapporte 1 point. Si un joueur dispose des 9 attributs d'une liste, il marque en plus un bonus de 5 points - 14 points au total. Il ya également 5 points de bonus pour les listes avec 3 chemises de luxe. En outre, la valeur des objets trouvés est ajoutée à la note totale. Les résultats de tous les joueurs sont consignés sur une feuille de papier.

Le joueur, qui a déclaré « Haut les mains ! » doit être très prudent ! S'il a fait une erreur avec une seule de ses listes de courses – en dépensant trop ou en totalisant moins de 7 attributs – il ne marque rien pour le tour complet ! Toutefois, il reçoit les points des éventuels objets trouvés.

Note : Cette règle ne concerne que le joueur, qui a dit « Haut les mains ! » Pour les autres joueurs, seules les listes de courses non valides ne comptent pas.

Un nouveau tour commence (voir « Préparation »).

Score d'une liste de courses

SOIT

= Nombre d'attributs corrects
+ 5 (s'il y a exactement 9 attributs)
+ 5 (si les 3 chemises coûtent 80 euros chacune)

SOIT

= 0 (si moins de 7 attributs)

Score du tour

SOIT

= Somme de 3 listes de courses
+ Valeur totale des objets trouvés

SOIT

= Valeur totale des objets trouvés (si vous dites « Haut les mains ! » et qu'au moins une liste de courses est invalide).

Fin du jeu

Le jeu se termine après le quatrième tour. Le joueur avec le plus de points gagne. Lorsqu'il y a une égalité, le joueur avec le plus de cartes devant lui, gagne. S'il y a encore égalité, tous les joueurs ex aequo sont gagnants.