

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



Soleil et Lune

une patience de dispute inhabituelle

Auteur : Jacques Zeimet
Illustration : Johann Rüttinger
Rédaction : Kathi Kappler
© 2012 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Joueurs : 2 à 4
Âge : à partir de 8 ans
Durée : 20 à 30 min.

Matériel de jeu :

68 longues cartes à jouer :

- 29 cartes Soleil (a)
- 29 cartes Lune (b)
- 5 x éclipses de soleil (c)
- 5 x éclipses de lune (d)



But du jeu

En déposant tactiquement et adroitement ses propres rangées de Lunes et de soleils, chaque joueur essaie de récupérer le plus de cartes possible.

Préparation du jeu

Toutes les cartes sont bien mélangées et sont disposées en tas, face cachée. Chaque joueur tire 5 cartes de la pile et les tient dans sa main.

Déroulement du jeu

- Le plus jeune joueur commence et pose une carte.
- Ensuite le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- C'est seulement lorsqu'un joueur a utilisé toutes ses cartes qu'il peut piocher 5 cartes avant le tour suivant.

Un tour

- Un tour correspond soit à déposer des cartes soit à

en prendre. Une seule action par tour est autorisée.

- On ne peut pas passer son tour.

Déposer des rangées de cartes

- Chaque joueur peut construire devant lui seulement une rangée de soleils et une rangée de lunes.
- Il y a normalement une carte à jouer par tour. Celle-ci doit être correctement posée aussi bien dans ses propres rangées que dans celles de l'adversaire.



- Les cartes Soleil sont posées selon des nombres croissants

(mais qui ne se suivent pas forcément) à droite ou à gauche les unes à côté des autres mais ne sont jamais introduites entre des cartes déjà posées.

- Les cartes Lune sont posées entre elles selon le même principe.

Quelle signification a un animal ?

- À chaque fois qu'un animal se trouve sur la carte qui vient d'être posée, le joueur doit dans le même tour déposer une autre carte.
- Si la carte jouée avec l'animal dessus est sa dernière carte, il tire alors 5 nouvelles cartes de la pile et continue de jouer.¹

Comment pose-t-on une carte Éclipse ?

- Les cartes Éclipse sont déposées sur les cartes déjà jouées. Elles permettent d'interrompre ses propres rangées ou celles de l'adversaire.



- Une éclipse de lune ne peut être posée que sur une carte Lune et une éclipse de soleil que sur une carte Soleil.
- Cette interruption peut être annulée (lors d'un autre tour) si l'éclipse est recouverte par une carte appropriée, de Lune ou de Soleil.

- S'il y a plusieurs éclipses les unes à la suite des autres, c'est celle qui se trouve directement à côté d'une carte Soleil ou Lune qui doit être recouverte.



Prendre des rangées de cartes

- Celui qui a devant lui une ou plusieurs rangées



ininterrompues de 5 cartes minimum, peut les prendre au prochain tour et les mettre de côté (mais n'est pas obligé).



- Les 5 cartes rangées ou plus peuvent en effet faire partie d'une très longue rangée (par le biais d'une éclipse interrompue) mais ne doivent contenir aucune éclipse visible.

Se détruire

- Si un joueur ne peut pas jouer son tour parce qu'il n'a pas les bonnes cartes, il se détruit lui-même, c'est-à-dire qu'il perd ses cartes et ses rangées de lunes et de soleils!²
- Ces cartes sont remises dans le tas pour être tirées.
- Au prochain tour, le joueur peut tirer 5 nouvelles cartes et continue de jouer.

Remarque²

La destruction de son propre jeu peut être tactiquement judicieuse pour éviter des points négatifs.

La pioche

- Si la pioche est vide, les piles

de cartes seront mélangées et seront transformées en une nouvelle pioche.

- Reprendre une carte n'est seulement permis qu'au tour suivant. (Exception : animal sur la dernière carte jouée !)
- S'il y a reste moins de 5 cartes dans la pioche, le joueur ne prend que celles-ci.

La fin du jeu

Si un joueur ne peut reprendre aucune carte parce que la pioche est épuisée, le jeu est terminé.

Les autres joueurs peuvent continuer à jouer leurs cartes à tour de rôle, c'est à dire déposer, et prendre des cartes et même se détruire eux-mêmes mais ne peuvent plus piocher.

Le gagnant

- Chaque carte Soleil ou Lune rangée compte pour un point en plus.
- Chaque carte Soleil ou Lune encore posée compte pour un point en moins.
- Les cartes Éclipse ont toujours une valeur nulle.
- Le joueur avec le plus de points gagne !

Jeu à quatre

- Les joueurs face à face sont partenaires.
- Ils construisent ensemble des rangées de soleils et de lunes. Si l'un construit une rangée de lunes devant lui, son partenaire doit uniquement construire une rangée de soleil

devant lui et inversement.

- Si un partenaire ne peut pas complètement assurer son tour, il perd ses cartes et ses rangées mais pas les rangées de son partenaire.
- À la fin du jeu, les points des partenaires sont additionnés ensemble.
- Le gagnant est ici aussi l'équipe qui a le nombre de points le plus élevé.