

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 ★★☆☆ modulaire 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



RÈGLES DU JEU

GRATIF



10+



20 mn



3-5



BUT DU JEU

Devenez le Graffeur le plus célèbre en recouvrant la ville de vos Graffs et en gagnant le respect de vos rivaux.

Mais attention ! Seuls les Graffs présents à la fin de la partie vous permettront de gagner. N'hésitez donc pas à recouvrir les créations de vos adversaires tout en pensant à protéger les vôtres.

CONTENU

- 122 cartes Graff City :
 - 72 lettres sur mur,
 - 38 lettres sur métro,
 - 12 dessins.



MUR



METRO

- 20 cartes Bonus :
 - 7 Échelles,
 - 6 Services d'effacement,
 - 4 Dépouilles,
 - 3 Policiers.

BONUS



- 5 cartes Artistes



- 6 marqueurs Tag (recto/verso+2) par joueur



MISE EN PLACE

1 Mélangez les cartes Graff City et les cartes Bonus séparément et composez deux pioches, posées faces cachées.

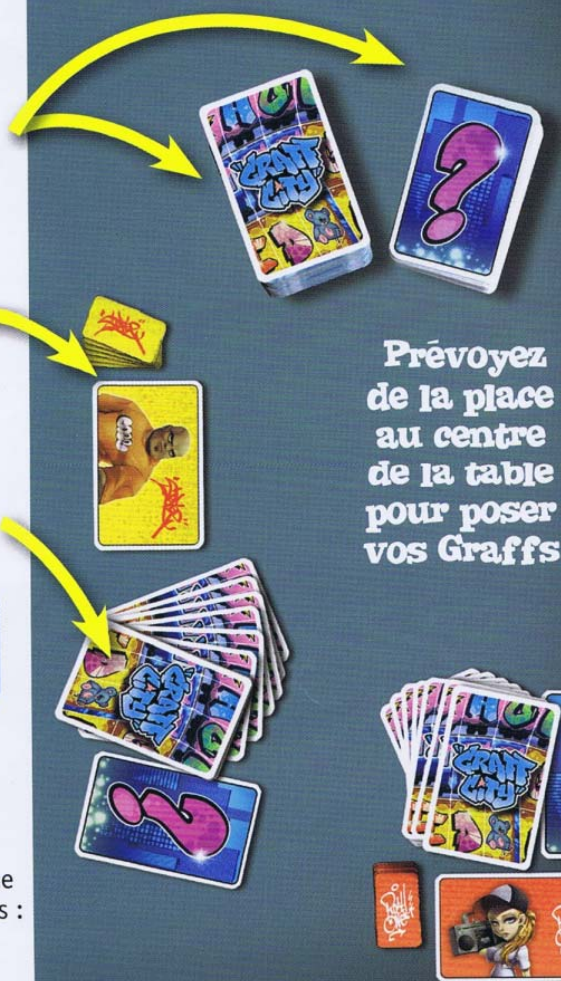
2 Chaque joueur choisit une carte Artiste et les 6 Tags correspondants qu'il pose devant lui.

3 Déterminez un donneur qui distribue 7 cartes Graff City et 1 carte Bonus à chaque joueur.

PREMIÈRE PARTIE :
il est recommandé de jouer
sans les cartes Bonus.

COMMENT JOUER

Chaque tour de jeu représente une
Journée complète en deux Phases :
Nuit et Jour.



1 PHASE NUIT : INVENTEZ ET POSEZ VOS GRAFFS

• CRÉER UN GRAFF •

Au top du donneur, tous les joueurs prennent connaissance de leurs cartes afin de concevoir leur Graff.

Un Graff est un mot réel ou inventé qui respecte les conditions suivantes :

- toutes les cartes doivent avoir le même fond : mur ou métro,
- il doit être composé d'au moins 3 cartes lettres et éventuellement dessins en fin et/ou début de Graff,
- il doit être prononçable et ne peut contenir plus de 3 voyelles ou consonnes qui se suivent.

S'il n'est composé que de voyelles ou consonnes qui se suivent (3 maximum), le joueur doit expliquer ce que son sigle veut dire. *Exemple : RDL (Radio Des Losers)*

• POSER UN GRAFF •

Posez les cartes de votre Graff où vous le souhaitez sur la table dès que vous l'avez conçu. Signez-le avec un de vos Tags face recto.

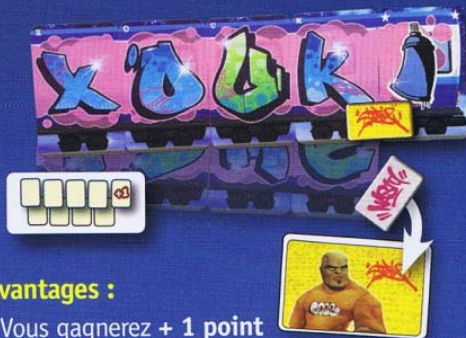


• RECOUVRIR UN GRAFF •

3 conditions, le Graff recouvert doit :

- avoir été posé à un tour précédent,
- être composé d'une carte de moins,
- être sur la même surface mur ou métro.

Si personne n'avait voté pour ce Graff (cf. Phase Jour), récupérez le Tag du Graff recouvert sur votre carte Artiste.



Avantages :

- Vous gagnerez **+ 1 point de célébrité** par Tag récupéré,
- le joueur dont le Graff est recouvert ne marquera pas de point pour les cartes de ce Graff.

Soyez rapides !

Si plusieurs joueurs souhaitent recouvrir le même Graff, c'est le plus rapide qui gagne.

ATTENTION VOUS NE POUVEZ PAS :

- Rajouter de carte à un Graff déjà posé.
- Changer d'avis : un Graff posé est joué.

2 PHASE JOUR : VOTEZ ET DISTRIBUEZ LES CARTES

• VOTEZ POUR LE MEILLEUR GRAFF •

Une fois que tous les joueurs ont posé leur Graff, posez vos cartes restantes sur la table et passez à la Phase Jour.

Il est temps de voter pour le Graff le plus cool et original réalisé pendant la Nuit.

- Regardez rapidement les nouveaux Graff des joueurs.

IMPORTANT :

N'hésitez pas à expliquer et vanter la qualité de votre Graff.

- Lorsque tout le monde est prêt, décomptez à haute voix "3, 2, 1 !" et tous les joueurs montrent simultanément du doigt le meilleur Graff d'un adversaire à ce tour.
- Les Tags des Graff désignés par au moins un vote sont retournés face verso. Ils accorderont **+2 points de célébrité** même si le Graff est recouvert plus tard. Pour s'en rappeler, s'il est recouvert, son propriétaire récupère son Tag à côté de sa carte Artiste sur sa face verso +2.



• DISTRIBUTION DES CARTES •

- Vous pouvez défausser votre carte Bonus. Les joueurs qui n'ont plus de carte Bonus en piochant une nouvelle.
- Le donneur distribue une par une aux joueurs autant de cartes Graff City qu'il leur en faut pour en avoir 7 en main (hors cartes bonus).
- Une fois que tous les joueurs ont reçu toutes leurs cartes, le donneur annonce la Phase Nuit. Vous pouvez alors prendre vos cartes en main et les regarder. Le tour suivant commence.



ATTENTION !

Un joueur qui regarde ses cartes avant l'annonce de la Phase Nuit, perd 2 cartes au hasard.

FIN DE LA PARTIE ET VICTOIRE

La partie s'arrête à la Phase Jour du 6^e tour de jeu lorsque les joueurs ont épuisé leurs Tags.

Ou lorsque la pioche Graff City ne permet plus de compléter les mains de chacun à 7 cartes.

Chaque joueur compte ses points de célébrité selon la règle suivante :

- +1 point par lettre** qui compose ses Graffs (Cartes Dessin incluses),
- +2 points pour chacun de ses Tags retournés lors du vote,**
- +1 point par Tag adverse récupéré.**

Par exemple, dans la situation ci-contre :

- Indie184 (en vert) a 6 pts (Graff);
- Perle (en bleu) a 6 pts (Graff) +1 pt (pour avoir recouvert un Graff de RosyOne) = 7 pts ;
- Nasty (en Blanc) 11 pts (Graff) +4 pts (vote) = 15 pts ;
- et RosyOne (en Rouge) a 4 pts (Graff-l'échelle ne compte pas).

Le gagnant est celui qui a le plus de points de célébrité. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le Graff le plus long posé sur la table.



CRÉDITS

Auteur : Wlad

Développement des règles :

Wladimir Watine, Rodophe Gilbert
et Guillaume Gille-Naves

Packaging & maquette : Origames

Direction Artistique : Igor Polouchine

Illustrations : Régis Torres

Logo : Nasty

Cartes Graff City : Cope2, Nasty, Indie184,
Perle, RosyOne et Shadee K (Ours)

Mise en couleur des lettres :

Antoine Dèzes-Richard

Mise en couleur des dessins graffiti :

Vincent Hughes

Un grand merci pour leur aide précieuse :

- L'équipe d'Origames :
Igor, Guillaume, Rodolphe, Vincent.
- La ludothèque de Montreuil :
Eva, Nathalie, Alexis, Ludovic.
- Les plus fidèles testeurs :
Antoine, Flo, Ségo, Fella, Julien C, Johann.
- Les conseillers :
Elé, Alex V, Ingrid, Julien D, Skeb, Alex H,
ma famille.
- Et bien-sûr les artistes !
Régis, Nasty, Perle, RosyOne, Indie184, Cope2,
Shadee K.



NOTE DE L'ÉDITEUR :

Ce jeu a pour thématique le graffiti en tant que forme d'expression artistique et phénomène social. Il a un but uniquement ludique et ne cautionne aucunement l'utilisation du graffiti pour la dégradation de propriétés publiques ou privées. L'éditeur rappelle à ce titre que les dispositions légales sanctionnent de tels comportements.



Buzzy Games

69 rue Charlot - 75003 Paris
contact@buzzygames.net



www.buzzygames.net

• EFFETS DES CARTES BONUS •



Vous commencez la partie avec une carte Bonus. Piochez une nouvelle carte à la fin de chaque Phase Jour si vous n'en avez plus.

Vous pouvez jouer ces cartes quand vous le souhaitez pendant la Phase Nuit. Défaussez-les après utilisation. Seule l'Échelle reste sur la table.

• **Dépouille** : Avant d'avoir posé tous les deux votre Graff : volez 2 cartes Graff City dans la main d'un adversaire. Il ne complète pas sa main et doit composer son Graff avec les cartes qui lui restent.



• **Policier** : Vous pouvez jouer votre Policier pour empêcher un joueur de recouvrir un Graff de votre choix à ce tour. Il doit alors poser son Graff ailleurs. Vous pouvez aussi jouer votre Policier pour annuler une carte Dépouille, la carte Dépouille est alors défaussée sans effet.



• **Service d'effacement** : Ajoutez à votre jeu une carte Lettre d'un Graff adverse posé lors d'un tour précédent. Les éventuelles autres cartes Lettres sous celle-ci sont défaussées du jeu. Le Graff en place est donc dorénavant réduit d'une lettre et éventuellement resserré pour combler le vide de la carte retirée.



• **Échelle** : Se pose devant un Graff. Un Graff qui a une échelle devant lui ne peut être recouvert, sauf si le joueur joue aussi une carte échelle. Ne protège pas du Service d'effacement. La carte Échelle reste en place mais ne fait pas partie du Graff lors du comptage de point.

Attention : *L'Échelle ne peut pas être jouée lorsque vous recouvrez un Graff sans Échelle.*

