

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



Le joueur dont c'est le tour pioche une carte de la pile pour en avoir à nouveau quatre en main.

Comptabilisez votre bouquet (action facultative)

Si votre bouquet contient au minimum une valeur totale de 4 roses, vous pouvez vous défaire de l'intégralité de votre bouquet (posé devant vous) pour augmenter votre capital de séduction.

Prenez 1 ou plusieurs jetons Coeur en fonction de la valeur totale de vos roses :

- 4-5 roses → vous obtenez 1 point.
- 6-7 roses → vous obtenez 2 points.
- 8-9 roses → vous obtenez 3 points.
- 10 roses ou plus → vous gagnez la partie immédiatement.

Fin du jeu

La partie s'arrête lorsque l'un des 3 cas suivants se produit :

- Un joueur a atteint un capital de séduction de 5 ou plus. Ce joueur gagne immédiatement la partie.
- Un joueur a validé un bouquet de 10 roses ou plus. Ce joueur gagne immédiatement la partie.
- La pile de cartes Rose est vide, le jeu continue jusqu'à terminer un tour de table complet, puis la partie prend fin. Le joueur ayant le plus gros capital de séduction gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



Valentine's Day™

 Ken Gruhl
 Sabrina Miramon



Matériel de jeu

54 cartes Rose
28 jetons Coeur (1 jeton Coeur vaut 1 point de séduction)



Introduction

Il y a de l'amour dans l'air... ou pas !
Jetez votre dévolu sur un joueur de votre choix et tendez-lui une rose.

Va-t-il la garder ?

Composez vos bouquets de roses pour marquer des points. Mais la tâche n'est pas si simple, une rose épineuse de trop et voilà votre bouquet ruiné ! Parfois, il est plus prudent de savoir dire «Non».

But du jeu

Être le premier joueur à atteindre un capital de séduction de 5 ou plus. Pour cela, vous devrez proposer judicieusement des roses à vos adversaires.

Mise en Place

Mélangez les cartes Rose et distribuez-en 4 à chaque joueur. Puis déposez la pile de cartes restantes au centre de la table, face cachée.

Disposez les jetons Coeur près de la pile de cartes Rose.

À vous de jouer et gare aux épines !



Déroulement du jeu

Le dernier joueur à s'être piqué avec une rose commence, puis le jeu se poursuivra en sens horaire.

À votre tour vous devez démarrer un tête-à-tête avec un autre joueur.

Puis, vous pouvez comptabiliser votre bouquet dans un deuxième temps si vous le souhaitez.

● *Faites un tête-à-tête avec un autre joueur (action obligatoire)*

Proposez une carte Rose de votre main à un joueur de votre choix en la faisant glisser sur la table, face cachée.

Pour ce tour, les deux joueurs sont en tête-à-tête.

Le joueur qui reçoit la proposition a deux possibilités :

- le joueur accepte votre rose, il l'ajoute face visible à son bouquet,
- le joueur refuse votre rose, vous devez l'ajouter face visible à votre bouquet.

Le bouquet recevant la rose est évalué.

Si le total d'épines que vous avez sur toutes vos cartes faces visibles est supérieur ou égal à 5 alors le bouquet est ruiné et l'intégralité des cartes du bouquet sont défaussées faces visibles à côté de la pile de cartes Rose.

