

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

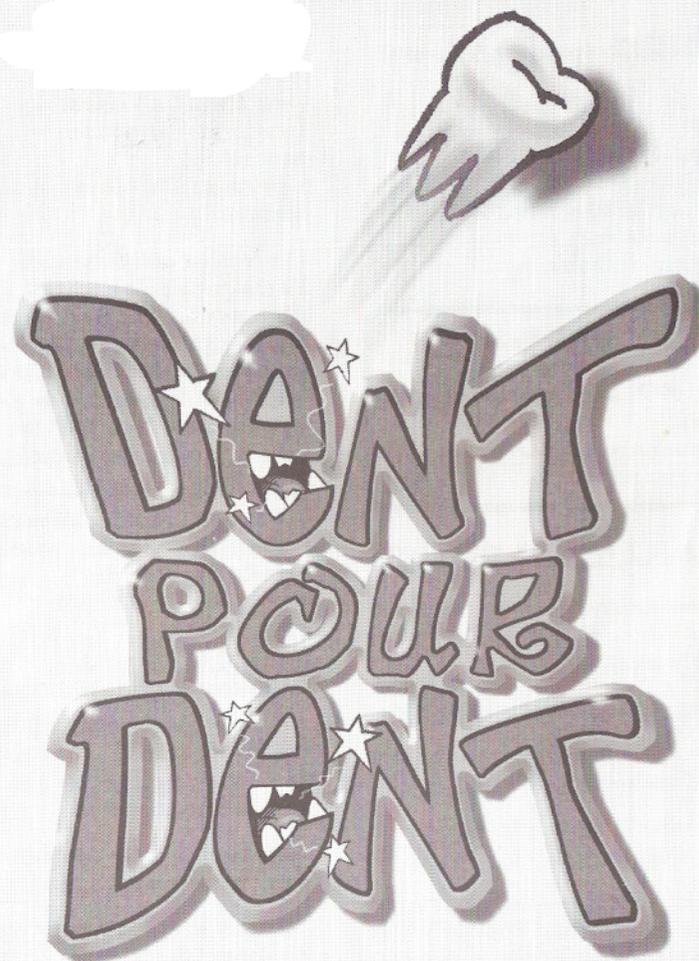
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Auteurs : Florian Guzek, Laurent Escoffier  
Illustrations : Florian Guzek (e-mail : guz@spidernet.tm.fr)  
Graphismes : Laurent Escoffier, Florian Guzek  
Conseil en fabrication : Gérard Delfanti

Dent pour Dent a reçu le gobelet d'or 1997 des créateurs de jeu de société  
au concours international de Boulogne-Billancourt

Editeur : Filsfils International  
Hall Relais BEP, Z.I de Achène, B5590 Achène, Belgium  
Tél. (32) 083 220 296 - fax (32) 083 216 187  
E-mail : filsfils@tornado.be - <http://www.filsfils.be>



Petit manuel de la brute



la fille



le fils



la mère



le père



la grand-mère



le grand-père

## MATÉRIEL (pour 2 à 5 joueurs)

- 1 ring
- 55 56 cartes
- 5 familles de 7 personnages = 35
- 1 arrière-grand-mère
- 3 molaires d'attaque blanches
- 1 molaire de défense acier
- 1 feutre noir effaçable à sec

OK

### BUT DU JEU

Mettre KO sept personnages adverses.  
(un personnage est KO lorsqu'il a perdu toutes ses dents).

## PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit sa famille et reçoit cinq cartes qu'il cache au regard des autres joueurs.

Le reste des cartes constitue la pioche.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un lancer des 4 molaires désigne le joueur qui commence (W=2, M=1, E=0).

Les joueurs posent à tour de rôle un personnage sur le ring. Puis le joueur qui a commencé déclenche le premier combat.

## REGLE DU JEU

- Chaque joueur déclenche 1 combat à tour de rôle.

- L'attaquant désigne 1 adversaire parmi les autres pions présents sur le ring, et pose 1 carte "combat". Cette

carte détermine le nombre de coups qui seront échangés pendant ce combat (voir § «cartes "combat"»).

1 coup de l'attaquant = 1 lancer de 3 molaires.

1 coup du défenseur = 1 lancer de 1 molaire.

- Le combat proprement dit commence : l'attaquant lance les 3 molaires d'attaque, le défenseur répond immédiatement en lançant la molaire de défense. Cette opération s'effectue le nombre de fois indiqué par la carte "combat" (au minimum 1 fois, au maximum 6 fois).

Dégâts chez l'adversaire en fonction de la position des molaires :



A la fin du combat, s'il n'y a pas de KO, le défenseur aura donné autant de coups que l'attaquant, mais avec 1 molaire au lieu de 3.

- Les dents perdues sont noircies au fur et à mesure à même les pions, avec le feutre.

- En cas de KO, les coups cessent immédiatement (la défense ne répond pas au dernier coup) : le joueur vainqueur prend le pion KO et le place retourné devant lui. Le joueur vaincu introduit un nouveau pion sur le ring.

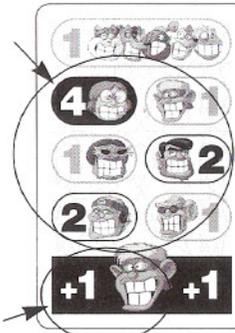
- Si un joueur n'a pas de carte "combat" ni de carte spéciale pouvant en faire office, il combat avec 1 lancer de 1 molaire.

- Il est permis de se défausser de ses cartes "échange" pour renouveler son jeu.

## Cartes "combat" (28)

Le nombre de coups dont vous disposez dépend du personnage adverse que vous attaquez :

cette carte vous permet d'attaquer une fille avec 4 coups, un père ou une grand-mère avec 2 coups, et les autres personnages avec seulement 1 coup.



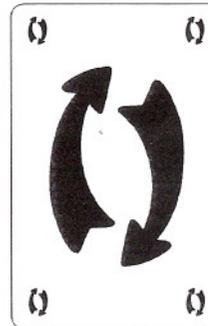
Si votre pion présent sur le ring est un fils, vous avez droit à 1 coup de plus.

## Cartes "échange" (12)

A tout moment de la partie, sauf pendant un combat auquel vous participez, vous pouvez jouer une carte "échange" et remplacer votre personnage présent sur le ring par un autre membre de votre famille.

Un pion venant d'être provoqué en combat ne peut pas être échangé (il devra attendre la fin du combat).

Sans carte "échange", vous ne pouvez pas changer votre pion (sauf en cas de KO).



## Cartes spéciales (16)

Leurs effets et leurs conditions d'utilisation sont détaillés sur chacune d'elles.

Elles peuvent se combiner ou s'opposer pendant un combat sans limitation de nombre.

**Carte arrière-grand-mère :** le joueur qui joue cette carte prend le pion Arrière grand-mère et le place à côté de son pion déjà présent sur le ring. Par respect pour son grand âge, les autres joueurs la laissent participer sans la frapper à la défense de la famille chez qui elle est apparue (2 lancers de 1 molaire au lieu de 1 lancer). Elle quitte le ring toute seule après le premier KO qui survient dans cette famille. Elle reviendra sur le ring si un joueur retire la carte.

## La pioche

Chaque fois qu'un joueur joue une carte, il en pioche tout de suite une nouvelle, de manière à avoir toujours 5 cartes en main.

L'oubli n'est pas pénalisé : le joueur pioche dès qu'il s'aperçoit de son oubli.

Les cartes mises au rebut sont empilées, faces visibles. Quand la pioche est épuisée, on retourne le tas des cartes mises au rebut après les avoir mélangées.

## Jeu à 2 joueurs

Retirez du jeu les cartes spéciales "Esquive", "Coalition" et "Laisse-moi faire".

banzai



moulinette



rocky



torpille



virus



l'arrière-grand-mère

