

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

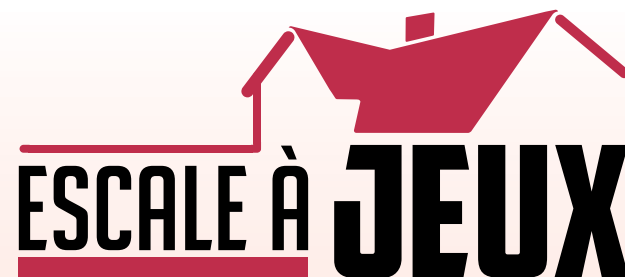
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> — 09 72 30 41 42 — francois.haffner@gmail.com





Le Petit Nicolas[®]

La grande bagarre !



BUT DU JEU

Dans la cour de récré, échangez vos jouets contre des billes pour **être le premier à posséder 10 billes !** Mais attention à ne pas vous faire voler vos jouets lors d'une bagarre...

CONTENU

Le jeu comprend 100 cartes :

- 25 cartes « Jouet » avec leur représentation en « Valeur en billes » (11 jouets à 1 bille, 7 jouets à 2 billes, 5 jouets à 3 billes, 2 jouets à 4 billes)
- 40 cartes « Copain » réparties en 5 séries de 8 cartes numérotées de 1 à 8. Ces cartes servent à résoudre les bagarres...
- 19 cartes « Coup spécial »
- 6 cartes d'aides de jeu
- 10 cartes bonus d'illustrations
- 55 billes rouges
- un petit sac de toile

PRÉPARATION

- Mélangez toutes les cartes à dos bleu ensemble.
- Distribuez 5 cartes à chaque joueur.
- Placez le reste des cartes pour former une pioche au centre du plateau.
- Chaque joueur choisit un emplacement sur le plateau ①.
- Le joueur le plus âgé commence la partie.
- On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.



DÉROULEMENT DU JEU



À son tour de jeu, un joueur doit choisir entre A ou B.

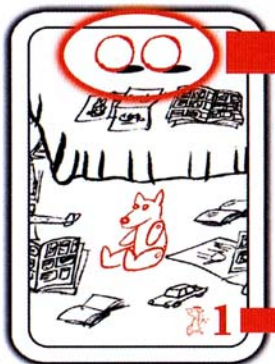


A - CONVERTIR UN JOUET EN BILLES

Quand revient votre tour de jeu et si vous avez un ou plusieurs jouets devant vous - c'est-à-dire des jouets que vous avez placés là au cours des tours précédents - vous pouvez décider de convertir en billes ce ou ces jouets.

Les cartes « Jouet » que vous convertissez sont défaussées et vous recevez autant de billes rouges que la valeur indiquée sur la ou les cartes que vous avez converties.

Si vous choisissez de convertir un jouet, vous n'effectuez aucune autre action (B) pendant votre tour.



VALEUR DES JOUETS

Les « Valeur en billes » des jouets sont notées en haut de la carte « Jouet ». Un joueur qui décide de convertir d'un coup plusieurs jouets gagne le total de leurs valeurs et reçoit autant de billes.

1

Valeur pour la carte « Marie-Edwige ».

B - PIOCHER ET FAIRE UNE ACTION DE JEU

Piocher une nouvelle carte (vous possédez à cet instant 6 cartes en main) et vous devez accomplir une seule des 4 actions suivantes : B1 ou B2 ou B3 ou B4.

Si vous choisissez de piocher et de faire une action de jeu, vous ne pourrez en aucun cas convertir un jouet durant votre tour.

B1 - LA POSE D'UN JOUET

Posez ce jouet devant vous.

Vous pourrez le convertir en billes pendant un prochain tour, mais vous risquez qu'un autre joueur vous le vole.

B2 - LA BAGARRE POUR VOLER LES JOUETS DES AUTRES

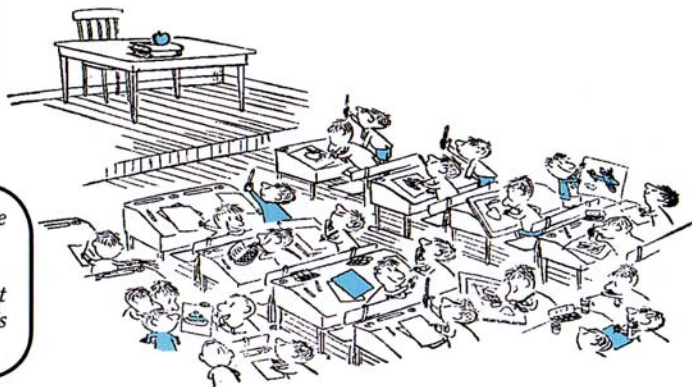
Si vous avez au moins une carte « Copain » en main, vous pouvez attaquer un adversaire pour lui prendre un jouet posé devant lui. Ce dernier, le défenseur, va essayer de le conserver.

Voir page suivante



Quand on pose un jouet devant soi, on ne peut le convertir en billes qu'au tour suivant (ou plus tard).

Pendant le tour de vos adversaires, ceux-ci peuvent être intéressés par les jouets que vous avez placés devant vous et tenter de vous les voler !



B2 - LA BAGARRE

- Le joueur qui attaque (joueur attaquant) choisit une carte « Copain » dans sa main et la pose face cachée à côté du jouet qu'il veut voler.
- Le joueur qui possède le jouet (joueur défenseur) fait la même chose de l'autre côté.



- Les 2 joueurs retournent simultanément leur carte.
- La carte la plus forte l'emporte. En cas d'égalité, chaque joueur pose une nouvelle carte « Copain » face cachée.

Si l'attaquant l'emporte, il s'empare de la carte « Jouet » et la place devant lui.

Si c'est le défenseur, il conserve sa carte « Jouet » devant lui.



- Si le joueur défenseur n'a pas de carte « Copain » en main, il doit l'annoncer après que l'attaquant a posé sa carte. Un défenseur qui ne pose pas de carte perd automatiquement la bagarre.
- S'il y a égalité mais que les joueurs n'ont plus de cartes « Copain » à jouer, la bagarre se termine et le défenseur garde son jouet.
- Une fois la bagarre terminée, toutes les cartes « Copain » qui ont été jouées sont placées dans la case « Défausse ». Chaque joueur qui s'est bagarré pioche de nouvelles cartes jusqu'à en avoir 5 en main.

B2 - LA BAGARRE, CAS PARTICULIER



Si le jouet du défenseur présente le symbole « Bagarre générale », **TOUS LES JOUEURS** entrent dans la bagarre, qu'ils le désirent ou non. Alors, tous les joueurs posent une carte « Copain » face cachée. Ceux qui n'en ont pas doivent l'annoncer, ils ne participeront pas à la bagarre.

- Tous retournent simultanément leur carte.
- La plus forte l'emporte.
- En cas d'égalité, les vainqueurs font un second tour, puis autant de fois de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un vainqueur.
- À la fin d'une bagarre, tous les joueurs devront posséder 5 cartes en main.

LA CARTE « Maman »
Pendant une bagarre, avant de retourner les cartes « Copain », les joueurs peuvent jouer une carte « Maman ».

Maman

Une fois la pose des cartes « Copain » achevée, vous pouvez échanger votre « Copain » avec celui d'un adversaire.

B3 - JOUER UNE CARTE « COUP SPÉCIAL »

Papa

Le joueur de votre choix perd une bille.

Le bouillon

Défaussez un jouet appartenant à l'un de vos adversaires !

La Maîtresse

Vous pouvez voler un jouet placé devant l'un de vos adversaires.

Marie-Edwige

Convertissez en billes un jouet adverse et portez-le avec cet adversaire !
(Chaque joueur reçoit le nombre de billes noté en bas de la carte)

Bagarre générale à la récré

Le vainqueur pourra voler une bille à n'importe quel adversaire.

Mémé

Chaque joueur donne sa main de cartes à son voisin.
(De gauche en droite, vous choisissez le sens)

B4 - SE DÉFAUSSER

Si vous ne voulez ou ne pouvez faire aucune action, défaussez-vous d'une carte (pour n'en garder que 5 en main). C'est au tour de votre voisin de gauche de jouer.

LA FIN DU TOUR DE JEU

À la fin du tour de chaque joueur,

TOUT LE MONDE DOIT AVOIR 5 CARTES EN MAIN.

Chaque joueur qui a moins de 5 cartes pioche donc jusqu'à en avoir 5. Dès qu'un joueur a fini son tour, c'est à son voisin de gauche de commencer son tour.



LA PIOCHE

Lorsque la pioche est épuisée, les cartes de la défausse sont mélangées face cachée pour former une nouvelle pioche.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur gagne sa dixième bille, il a gagné et la partie est terminée.



IMAV
EDITIONS

Crédits :

Conception : © Pascal Bernard

Réalisation graphique : Demi-lune PAO

© IMAV éditions / Goscinny – Sempé



Et bien d'autres jeux pour tous à découvrir sur

 www.tactic.net