

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

**ESCALE À JEUX**



COMMENT JOUER AU 21

(2 à 4 joueurs)

Chaque joueur est en possession de 29 jetons numérotés — 2 de chaque numéro jusqu'au 9 inclus, un de chaque de 10 à 17 inclus — et 3 jetons avec une étoile (Joker) qui peuvent être utilisés pour représenter n'importe quel nombre de 1 à 21, selon les besoins de la cause.

Le but du jeu est de marquer autant de rangées de chiffres que possible qui totalisent 21 ; les joueurs choisissent leur couleur respective et retournent tous leurs jetons face cachée. Chacun des participants retourne alors un jeton — le joueur qui obtient le plus grand nombre commence.

Tous les jetons sont à nouveau retournés face cachée et mélangés. Chaque joueur prend au hasard 3 jetons de sa série, mais continue à cacher leurs chiffres à ses adversaires. Si un joueur découvre que ses 3 premiers jetons n'incluent pas un 9 ou un chiffre inférieur, il doit les échanger contre 3 autres — mélangeant l'ensemble de sa série lorsqu'il réincorpore les 3 pions non désirés.

PREMIER TOUR

Chaque joueur, à son tour, place n'importe lequel de ses 3 jetons qui est un 9 ou un nombre inférieur sur la case de sa propre couleur au centre du tableau de jeu (voir diagramme 1). Chaque fois qu'un jeton est joué, un autre doit être tiré de la série.

DEUXIÈME TOUR

Chaque joueur, à son tour, joue au deuxième jeton en le plaçant dans n'importe laquelle des cases adjacentes à un autre jeton, ou le touchant diagonalement, pourvu que le total dans une ligne droite dans n'importe quelle direction ne dépasse pas 21.

Si un joueur ne se trouve pas en mesure de jouer, il peut échanger un de ses jetons contre un autre de sa propre série, mais alors il perd son tour de jouer.

ON NE PEUT COMMENCER A MARQUER AVANT LE QUATRIÈME TOUR

TROISIÈME TOUR

Procéder comme pour le deuxième tour.

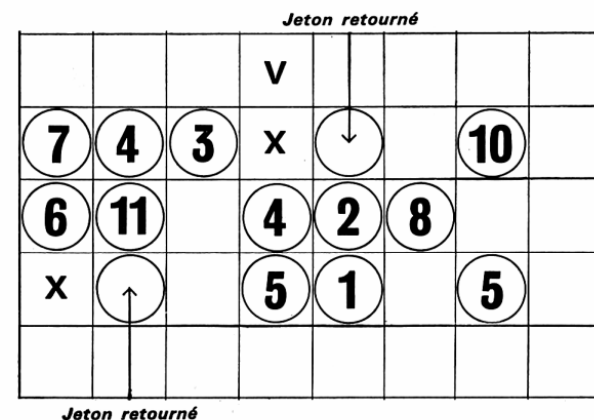
QUATRIÈME TOUR et suivants

Les joueurs continuent à jouer à tour de rôle, plaçant un jeton à chaque fois et en tirant un autre pour le remplacer. Chaque fois qu'un joueur est capable de réaliser une ligne droite de chiffres (dans n'importe quelle direction) qui totalise 21, il doit montrer à ses adversaires quelle ligne de chiffres il a l'intention d'utiliser en plaçant son jeton, et il doit alors retourner ce même jeton face cachée, dans la même position. Ceci empêche les autres joueurs de jouer sur une case adjacente (c'est-à-dire côte à côte) à son jeton parce que, à l'exception d'un seul cas, les jetons ne peuvent jamais être placés à côté d'autres jetons qui ont été retournés face cachée. Une seule

exception existe pour les jetons avec l'étoile qui, lorsqu'ils sont utilisés pour représenter le chiffre 21, peuvent être placés à côté d'un jeton retourné (voir diagramme 5).

Néanmoins, il est possible de placer un jeton sur une case touchant à celle d'un jeton retourné, pourvu que ce soit seulement en diagonale.

EXEMPLE



Un joueur avec un « 7 » peut seulement marquer « 21 » au point V, mais en aucun cas dans les cases marquées d'un X, sauf s'il s'agit d'un jeton étoilé.

MARQUAGE DES POINTS

5 pour la réalisation d'une rangée de 21, **10** pour la réalisation d'une rangée de 21 en plaçant un jeton sur sa propre couleur, **15** pour la réalisation d'une rangée de 21 en plaçant un jeton sur une case marquée 15, **20** pour la réalisation d'une rangée de 21 en plaçant un jeton sur une case marquée 20, **30** pour la réalisation d'une rangée de 21 en plaçant un jeton sur une case marquée 30.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a utilisé tous ses jetons, ou si aucun joueur n'est plus à même de jouer.

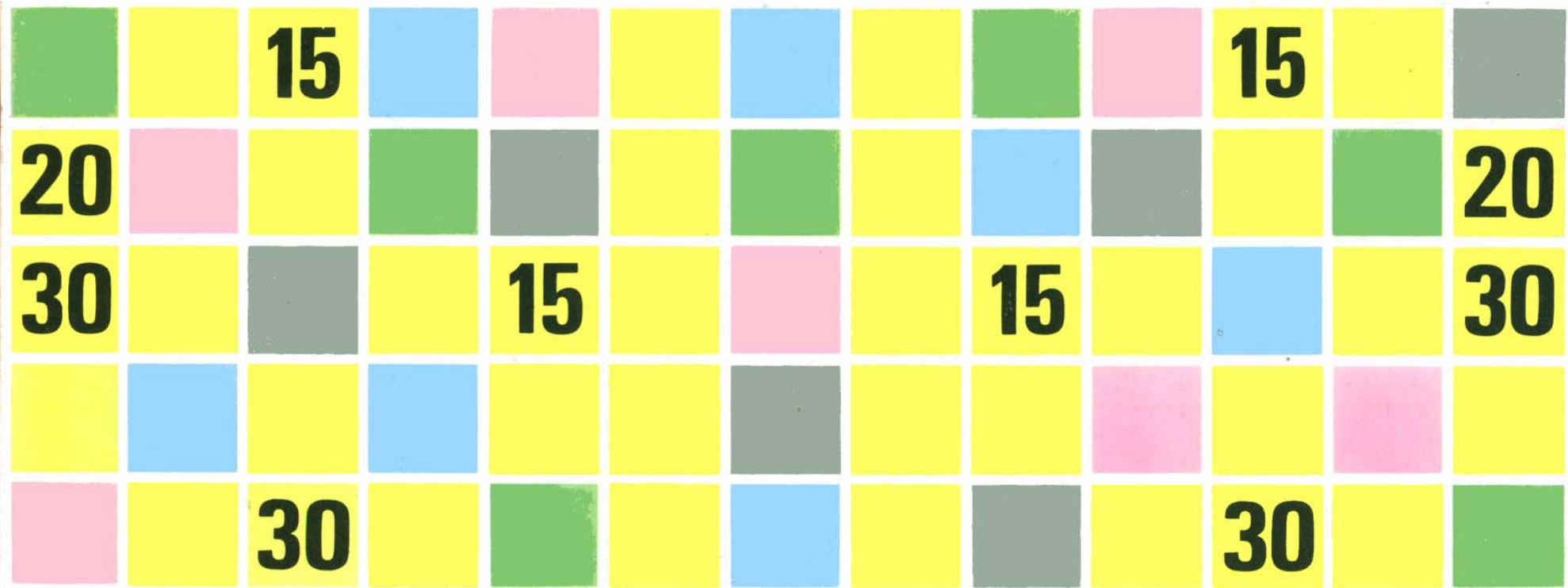
Les autres joueurs doivent compter le total des chiffres des jetons encore en leur possession et soustraire ce total de leur marque. Les joueurs auxquels il reste encore des jetons avec une étoile non utilisés sont pénalisés de 21 points pour chacun de ceux-ci, qui viennent en déduction de leur marque. Le joueur avec le score le plus élevé est le vainqueur. Les joueurs peuvent jouer aussi bien individuellement que par équipe de 2.

LE JEU POUR 2 JOUEURS

Lorsque seulement 2 joueurs participent au jeu, seule la moitié supérieure du tableau de jeu, y inclus la rangée centrale de cases, est utilisée. Dans ce jeu, ce sont les jetons bleus et roses dont on doit se servir.

Licence John Waddington Ltd.

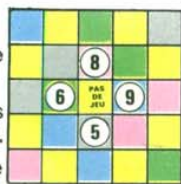
MIRO COMPANY © 1965



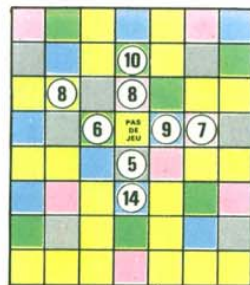
CES DIAGRAMMES INDIQUENT LES PHASES D'OUVERTURE DU JEU.

Se rappeler que :

1. Aucun point ne peut être marqué jusqu'au 4^e tour.
2. Les jetons qui marquent des points doivent être retournés.
3. Seuls les jetons avec une étoile peuvent être à côté des jetons qui ont été retournés.



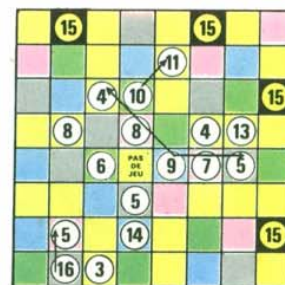
1^{er} TOUR



2^e TOUR



3^e TOUR



4^e TOUR



5^e TOUR

— Jeton avec une étoile utilisé pour réaliser 21 (marque 15)

— Coup défendu du fait que 10 et 13 dépassent 21.

— Les jetons sans nombres indiquent ceux qui ont été retournés.

— La pointe de la flèche indique le jeton joué en dernier.