

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**







INTERNATIONAL



INTERNATIONAL

## Comment communiquez-vous ?

Le **3.6 international**,

est un jeu de cartes innovant pour la convivialité de votre communication.

Au-delà de sa nouveauté, il est aussi le **support idéal** pour toute entreprise, collectivité ou association désireuse de développer une campagne de communication originale.

Faites **partager** au plus grand nombre - partenaires, collaborateurs, adhérents, usagers, clients - **votre message institutionnel**.

*Une carte du jeu ainsi que le verso de l'étui du jeu sont réservés à votre communication, logo et signature.*

Création édition

**Valorémis**

Pascal Desclos

tél. 01.43.15.05.43

[valoremis@wanadoo.fr](mailto:valoremis@wanadoo.fr)

46, rue Stendhal - 75020 Paris

RCS Paris B 442 112 553

un jeu

Valorémis



6 UNITÉS  
6 DIZAINES  
6 COULEURS

**QUI  
BLUFFEREZ-VOUS ?**







## Règle du Jeu

### Principes du jeu

A chaque manche, être le premier à réaliser l'une des **72 combinaisons gagnantes**.

La partie se joue en plusieurs manches.

Le joueur qui obtient au moins 138 points gagne la partie.

Chaque carte est appelée par sa couleur ou son numéro au joueur de son choix.

Les **Jokers**, les cartes "**3.6**" et "**6.3**" peuvent **aussi** être **appelées ou échangées**.

### Des combinaisons et des Gains

Une manche se termine lorsque l'un des joueurs a réalisé une combinaison gagnante

### Les 72 combinaisons gagnantes

Jouer avec la même couleur	Jouer avec le même chiffre de la Dizaine	Jouer avec le même chiffre des Unités	Gains obtenus
6 cartes de la même couleur	6 cartes aux chiffres identiques	6 cartes aux chiffres identiques	45 pts
5 cartes de la même couleur + 1 Joker	5 cartes aux chiffres identiques + 1 Joker	5 cartes aux chiffres identiques + 1 Joker	35 pts
4 cartes de la même couleur + 2 Jokers	4 cartes aux chiffres identiques + 2 Jokers	4 cartes aux chiffres identiques + 2 Jokers	30 pts
3 cartes de la même couleur + 3 Jokers	3 cartes aux chiffres identiques + 3 Jokers	3 cartes aux chiffres identiques + 3 Jokers	20 pts

### Autres Gains

Pour comptabiliser leurs gains, les autres joueurs repèrent leurs 3 meilleures cartes et les additionnent : les 3 meilleurs chiffres des unités ou les 3 meilleurs chiffres des dizaines. *Attention* : le Joker = 5 pts.

### La distribution des cartes

- . 2 à 4 joueurs : distribuer 3 cartes à chaque joueur.
- . 5 joueurs et plus : distribuer 2 cartes à chaque joueur.
- . les cartes restantes constituent la pioche. Les cartes sont face cachée.

## Déroulement d'une manche

### Le début

Le joueur qui distribue débute la manche. La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Appel d'une carte auprès du joueur de son choix

. Si le joueur interrogé possède la carte demandée, il la dépose à la vue de tous au centre de la table avant de la donner. Le joueur suivant joue.

. Si le joueur interrogé ne possède pas la carte demandée, le joueur demandeur pioche une carte. Quel que soit le résultat, le joueur suivant joue.

### Echange d'une carte en cas d'échange, le joueur n'appelle pas de carte

. le Joker = 4 cartes de la pioche

. la 3.6 = 3 cartes

. la 6.3 = 2 cartes

### Doute sur la parole de l'un des joueurs

Si l'un des joueurs doute de la parole du joueur appelé, il demande à voir son jeu durant 6 secondes maximum pour vérifier s'il a ou non LA carte demandée.

2 Possibilités :

. Si le doute était fondé, le joueur demandeur récupère la carte demandée et 2 autres dans le jeu du joueur ayant bluffé (tirage au hasard) puis en dépose 2 sous la pioche.

. Si le doute était infondé, le joueur mis en cause récupère 3 cartes (tirage au hasard) dans le jeu du joueur l'ayant mis en doute puis en dépose 2 sous la pioche.

**Dans tous les cas, si le joueur n'a pas assez de cartes, alors le joueur demandeur pioche.**

### Plus de cartes en main

Le joueur n'est pas exclu du jeu. A son tour, il demandera une carte à l'un des joueurs.

### La fin

Le gagnant de la manche est celui qui réalise le premier une combinaison gagnante.

Il présente sa combinaison à n'importe quel moment du jeu.

En cas de mauvaise annonce gagnante : le joueur conserve ses cartes face cachée mais passe son tour jusqu'à la fin de la manche, il ne peut donc pas être appelé.

Il totalisera ses 3 meilleures cartes à la fin de la manche.

### Contenu du jeu

. 36 cartes + 3 Jokers.

. les 36 cartes sont classées selon 6 couleurs, soit 6 cartes par couleur.

. chacune des 36 cartes porte un numéro unique comportant une unité et une dizaine.

. la règle du jeu (français, anglais, espagnol).

**Un jeu de 2 joueurs et plus - A partir de 7 ans**