

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**



Règle du jeu



Distribution

Pour 2 joueurs :

10 cartes sont distribuées à chaque joueur.

12 cartes sont placées au centre face visible.

20 cartes constituent la pioche.

Pour 3 joueurs :

7 cartes sont distribuées à chaque joueur.

10 cartes sont placées au centre face visible.

21 cartes constituent la pioche.

Pour 4 joueurs :

5 cartes sont distribuées à chaque joueur.

12 cartes sont placées au centre face visible.

20 cartes constituent la pioche.

But

Atteindre 300 points en plusieurs manches.

À chaque manche, il faut obtenir le maximum de cartes à points rouges. Pour cela, le résultat de l'addition de deux cartes de même couleur doit être de 10, 20 ou 30 (*).

Une manche termine quand les joueurs n'ont plus de cartes.

Déroulement

Le joueur qui a distribué commence.

Un joueur joue deux cartes à chaque tour.

La première carte il la choisit dans son jeu. S'il trouve la carte complémentaire parmi les cartes placées au centre, il récupère les deux et il les garde de côté.

S'il n'y a pas de carte complémentaire, il laisse la sienne au centre, face visible.

La seconde carte il la prend dans la pioche et il la pose.

S'il trouve sa complémentaire parmi les cartes placées au centre, il récupère les deux et il les garde de côté.

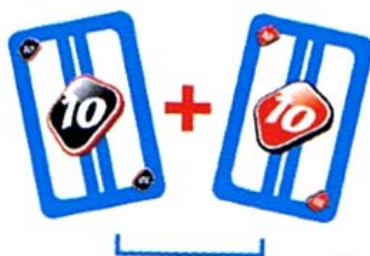
S'il n'y a pas de complémentaire possible, il laisse la carte piochée au centre, face visible.

La manche continue avec le joueur suivant.

À la fin de la manche, chaque joueur compte, selon la valeur numérique, les cartes à points rouges qu'il a mises de côté.

S'il reste des cartes au centre, le dernier joueur les récupère.

*** Quelques exemples**



Attention : il n'est pas possible d'additionner des cartes de couleurs différentes.

Règle du jeu

Variante



Déroulement

Le joueur qui a distribué commence.

Un joueur joue deux cartes à chaque tour.

La première carte il la choisit dans son jeu. S'il trouve la carte complémentaire parmi les cartes placées au centre, **il donne les deux au joueur suivant.**

S'il n'y a pas de carte complémentaire, il laisse la sienne au centre, face visible.

(Cela laisse supposer que le joueur va choisir une carte pour faire gagner moins de points possible à son adversaire).

La seconde carte il la prend dans la pioche et la pose.

S'il trouve sa complémentaire parmi les cartes placées au centre, il les récupère et il les garde de côté.

S'il n'y a pas de complémentaire possible, il laisse la carte piochée au centre, face visible.

La manche continue avec le joueur suivant.