

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



Battle GUM

L'objectif est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

COMPOSITION DU JEU

le jeu se compose de 54 cartes :

- 32 cartes sans effet
- 22 cartes spéciales



JOUER

Mélanger et distribuer les cartes une par une devant chaque joueur :

3 cartes face cachée + 3 cartes face visible sur ces dernières et enfin 3 cartes que le joueur tient en main et qu'il pourra jouer par la suite.



Chaque joueur dispose ainsi de 9 cartes ; le reste des cartes constitue la pioche.

Avant de commencer la partie, les joueurs peuvent échanger les cartes de leur main avec les cartes posées face visible devant eux. **NE PAS REGARDER** les cartes face cachée !



La première personne à jouer est le joueur placé à la gauche du donneur. Le joueur peut choisir de poser une, deux ou trois cartes sur la table, du moment que celles-ci sont de même valeur. Un joueur doit toujours posséder 3 cartes en main sauf s'il n'y a plus de cartes ni dans la pioche ni dans les cartes disposées devant lui en début de partie. Après avoir posé, le joueur pioche pour avoir toujours 3 cartes en main, SAUF s'il en possède déjà 3 ou plus.

Le joueur suivant doit jouer au moins une carte de valeur égale ou supérieure à celle(s) déjà posée(s) par le joueur précédent. Après avoir joué, ce joueur pioche également pour avoir toujours 3 cartes en main. Et ainsi de suite...

Si un joueur ne peut pas poser de cartes, il doit ramasser le tas central, qu'il garde en main en plus de ses trois cartes ; il dispose désormais de toutes celles-ci pour jouer. C'est le dernier joueur à avoir posé une carte qui reprend la main. Si la pioche est épuisée, chaque joueur doit piocher dans les cartes visibles devant lui, puis dans celles qui sont face cachée.

FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est le premier joueur à ne plus avoir de cartes ni devant lui, ni dans sa main.

CARTES SPÉCIALES

Carte 00 NINJA: On peut la jouer à n'importe quel moment, cette carte n'a pas de valeur.

Carte 6 : Le joueur suivant peut jouer une ou plusieurs cartes de valeur inférieure ou égale à 6.

Carte 8: Le joueur suivant passe son tour (si on met plusieurs 8, autant de joueurs que de 8 posés passent leur tour).

Carte 9 : Les cartes du tas central sont retirées du jeu. Elles ne pourront pas revenir dans la partie.

Carte 13 : Cette carte permet de donner le tas de cartes central au joueur que l'on veut, sans être forcément le suivant. Cette carte ne peut être contrée que par une autre carte 13 ou par une carte 1.

Carte 1 : Cette carte possède la plus petite valeur, elle peut être posée soit en premier soit sur un 13. Elle permet de contrer la carte 13 (ne pas ramasser le tas) et de relancer le jeu.

VARIANTES

- 1) lorsque 4 cartes de même valeur se suivent, le tas est retiré du jeu.
- 2) si 2 cartes identiques (par exemple deux cartes 10) viennent d'être jouées et qu'un autre joueur (même si ce n'est pas son tour) a les 2 autres cartes (les 2 autres cartes 10) dans son jeu, il peut les poser ; le tas est alors retiré du jeu. Exception : la carte 6 ne peut être complétée.