

***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**



# CINCO

de 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

Dans CINCO, chaque joueur ou équipe essaye d'aligner 5 de ces jetons sur le plateau de jeu. A 4 joueurs, on forme 2 équipes de 2 joueurs qui s'assoient en vis-à-vis afin que les équipes jouent en alternance.

## Matériel

- ▣ 1 plateau de jeu formé de 90 cases numérotés de 1 à 90 en escargot.
- ▣ 105 jetons: 35 de chaque couleur.
- ▣ 90 cartes numérotées de 1 à 90.

## Préparation

Les cartes sont mélangées et chaque joueur en reçoit 4 qu'il garde en main, visibles de lui seul. Le reste des cartes forme une pioche face cachée. A côté de la pioche se formera une pile de défausse face visible. La détermination du joueur qui commence est laissée à votre convenance.

## Déroulement de la partie

Chaque joueur à tour de rôle, durant toute la partie, effectue une seule des 3 actions suivantes.

**1/ Piocher:** il pioche une carte. Cela n'est possible que s'il a moins de 4 cartes en main.

**2/ Changer sa main:** s'il a 4 cartes en main, il peut choisir de les défausser toutes pour en piocher 4 autres.

**3/ Placer un jeton:** Il pose une de ses cartes sur la défausse et place un de ses jetons sur une case libre du plateau de valeur au moins égale à la valeur de la carte (ex: avec un carte «52», il peut poser un jeton sur n'importe quelle case libre comprise entre 52 et 90).

## **Remarques**

- Si la pioche est épuisée, on mélange la défausse pour former une nouvelle pioche.
- Si l'on a aucune carte en main, on est obligée de piocher.
- Si l'on a 4 cartes en main, on ne peut que placer un jeton ou changer sa main.

## **Fin de la partie**

La partie s'arrête dès qu'un joueur ou une équipe parvient à former une ligne de 5 jetons, ex: 12, 11, 30, 44 et 81 ou 89, 38, 39, 40 et 41 (voir illustration de dernière page).

La partie s'arrête également si un joueur ou une équipe place son dernier jeton sans parvenir à former une ligne de 5: il n'y a pas de gagnant.

## **Variante**

Si toutes les cases désignées par une carte sont occupées, la carte est considérée comme une carte «1» et permet de placer un jeton sur n'importe quelle case libre.

## **Pour jouer à 6**

On pourra former 2 équipes de 3 joueurs ou 3 équipes de 2 joueurs.

*Règle française: Pampuk ink.*