

***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**





Pour 3 à 6 joueurs à partir de 10 ans

## Contenu

60 cartes (6 séries de 10 cartes, de 1 à 10, de couleurs différentes)  
Pour une partie en plusieurs manches, prévoir une feuille et un crayon.

## But du jeu

Le but du jeu consiste à marquer le maximum de points en s'emparant des cartes du pot. Seul ou avec ses adversaires, chacun essaie donc de jouer des cartes dans une couleur, de manière à ce qu'elle soit plus forte que toutes les autres couleurs jouées.

## Préparation du jeu

Chaque joueur choisit **une série de cartes** de 1 à 10 de même couleur. Les séries non utilisées sont remises dans la boîte.

Les séries de cartes utilisées sont mélangées ensemble pour former une seule pile, face cachée. Un joueur retourne ensuite autant de cartes de cette pile qu'il y a de joueurs et les place au milieu de la table : elles constituent le pot. Les autres cartes sont distribuées équitablement aux joueurs. Chacun prend ses cartes en main sans les montrer aux autres.

Une fois le décompte du pli terminé, toutes les cartes jouées durant ce tour sont mises dans le pot pour le tour suivant (en plus des éventuelles cartes non réparties durant ce tour).

Le premier joueur à s'être servi dans le pot lors du décompte du pli entame le tour suivant. Si aucune carte du pot n'a pu être répartie, suite à une égalité entre les couleurs, le joueur qui avait entamé le tour précédent commence de nouveau.

*Exemple : Anna joue un « 7 vert », Bob un « 2 jaune », Cécile un « 9 jaune », Doro un « 5 rouge », Éric un « 10 bleu » et Franck un « 6 rouge »*

Les cartes actives :



*Ensemble, Doro et Franck ont la plus forte couleur (5+6 = 11). Comme Franck a joué la plus forte carte de cette couleur, il peut choisir le premier toutes les cartes de même couleur dans le pot. Il choisit les jaunes (7 et 4). Ensuite, Doro (qui a joué le « 5 ») choisit les cartes rouges (8 et 1). Éric a la deuxième couleur la plus forte (10) et s'empare du « 6 vert » du pot. La couleur jouée par Anna et Bob (7+2 = 9) est aussi forte que celle de Cécile (9). La répartition de points s'arrête avant la fin et ces trois joueurs repartent bredouilles.*

Le pot et la répartition :



**Conseil :** Pour éviter de fournir des indices à ses adversaires au cours de la partie, il est recommandé de ne pas classer ses cartes.

## Déroulement de la partie

### Jouer une carte

Le joueur le plus âgé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur pose une des cartes de sa main face visible devant lui, puis c'est au tour de son voisin de gauche. Si plusieurs joueurs jouent une carte de même couleur, elles sont additionnées pour donner la **valeur de cette couleur**. Au moment du décompte du pli, c'est toujours cette somme qui compte par rapport aux autres couleurs, tandis que pour chaque joueur c'est la valeur de la carte qu'il a jouée. Quand chacun a joué une carte, on procède au décompte du pli.

### Décompte du pli

Pour le décompte du pli, les cartes du pot sont réparties entre les joueurs. Ce sont ces cartes qui rapportent des points selon leur valeur à la fin de la partie. La répartition du pot a lieu dans l'ordre des couleurs et des valeurs des cartes jouées durant ce tour. La **couleur la plus forte** compte toujours en premier, puis, parmi les joueurs qui ont joué la même couleur, la **carte la plus forte**.

Dans l'ordre ainsi établi, chaque joueur peut prendre toutes les cartes de la couleur de son choix parmi celles du pot. Il les place face cachée devant lui et ne pourra les retourner à nouveau qu'à la fin de la partie.

En cas d'égalité entre plusieurs couleurs, le décompte s'arrête prématurément. Toutes les cartes jouées non encore réparties sont mises dans le pot.

Les six cartes jouées durant ce tour viennent s'ajouter au « 4 bleu » dans le pot, non réparti durant ce tour. Franck entame le tour suivant.

Le nouveau pot



## Fin de la partie

La partie s'arrête quand tous les joueurs ont joué leur dernière carte, après un dernier décompte. Chacun additionne alors les points gagnés. Celui qui possède le total le plus élevé remporte la partie.

## Partie en plusieurs manches

Avant de commencer, les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de manches jouées. À la fin de chacune d'elles, les points sont notés sur une feuille. Chaque nouvelle manche débute, comme expliqué dans « Préparation du jeu », par le mélange de toutes les séries de cartes utilisées, la constitution d'un nouveau pot de cartes visibles et la distribution des cartes restantes. Le joueur qui mène au score entame la manche suivante. Celui qui totalise le plus de points à l'issue de toutes les manches remporte la partie.

Autor: Steffen Brückner  
Illustration: Victor Boden  
© 2011 HUCH! & friends  
www.huchandfriends.de

Vertrieb:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg

