

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).

**ESCALE À JEUX**



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

DUO



2 à 6 joueurs à partir de 7 ans

Auteur : Maureen Hiron

Design : Walter Pepperle, DE Ravensburger

Jeu Ravensburger® n° 20 770 1

CONTENU

- **64 cartes Symbole**
(chaque carte Symbole possède 3 caractéristiques : couleur, chiffre et forme)
- **12 jokers**
(chaque joker ne possède qu'une seule caractéristique : soit couleur, soit chiffre, soit forme)
- **4 Turbo-jokers**
(un Turbo-joker possède toutes les caractéristiques)

BUT DU JEU

La partie se déroule en plusieurs manches. A chaque manche, chacun essaye de se défausser de ses cartes le premier. Le joueur qui y parvient marque des points. Le vainqueur est le premier à totaliser le nombre de points nécessaires.

PRÉPARATION

Pour le jeu de base, les 4 Turbo-jokers sont mis de côté. Les 76 autres cartes sont alors bien mélangées. Chaque joueur reçoit, une part une, 7 cartes qu'il tient cachées. Les cartes restantes sont placées au milieu de la table et constituent la pioche. Les deux cartes supérieures sont retournées et placées, face visible, l'une à droite, l'autre à gauche de la pioche. Chacune constitue le début de deux piles de défausse.

LE JEU

Le plus jeune joueur commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, un joueur peut poser, une par une, autant de cartes qu'il veut sur une seule des deux piles de défausse, à condition qu'elles conviennent. S'il ne peut ou ne veut poser aucune carte, il doit prendre la carte supérieure de la pioche. C'est alors au tour du joueur suivant.

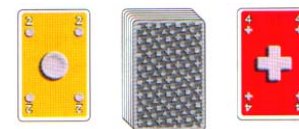
Poser des cartes qui conviennent

Chaque carte Symbole possède 3 caractéristiques

- Couleur (bleue, rouge, jaune ou verte)
- Chiffre (1, 2, 3 ou 4)
- Forme (rond, carré, triangle ou croix)

Pour pouvoir poser une carte Symbole sur une autre, il faut que **2** des 3 caractéristiques correspondent à celles de la carte supérieure d'une pile de défausse : soit couleur + chiffre, soit couleur + forme, soit chiffre + forme.

Exemple : A côté de la pioche sont posées les deux cartes suivantes :

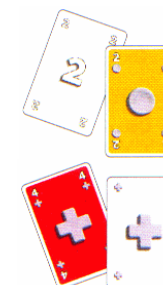


Dans un même coup, le joueur peut poser, l'une après l'autre, les 3 cartes suivantes sur la pile de gauche :



Si la carte supérieure d'une pile est un joker, il suffit que la carte à poser possède la même caractéristique.

Dans l'exemple ci-contre, la couleur et la forme sont libres.



Pour poser un joker, sa caractéristique doit être identique à l'une des caractéristiques de la carte supérieure de la pile choisie.

Dans l'exemple ci-contre, il s'agit de la forme.

Remarque : Chaque joker étant différent, un joker ne peut pas être posé sur un autre.

FIN D'UNE MANCHE ET FIN DE LA PARTIE

La manche s'arrête dès qu'un joueur a posé sa dernière carte. Celui-ci gagne la manche et marque un nombre de points égal au nombre de cartes que ses adversaires ont encore en main.

Exemple : Le joueur A a gagné la manche. Le joueur B a encore 2 cartes et le joueur C encore 3 cartes en main. Le joueur A marque donc 5 points.

Si un joueur atteint ou dépasse le nombre de points nécessaires (10 à 2 joueurs, 15 à 3 et 4, 20 à 5 et 6), il remporte la partie.

Sinon, une nouvelle manche commence : les 76 cartes sont de nouveau mélangées... C'est alors au joueur assis à gauche de celui qui a débuté la partie précédente de commencer.

Attention : Si la pioche est épuisée avant qu'aucun des joueurs n'ait posé sa dernière carte, la manche s'arrête tout de même. Dans ce cas, chacun perd 1 point par carte encore en sa possession.

Turbo-DUO

Turbo-Duo est avant tout destiné à des parties avec les plus jeunes. Les règles de base restent les mêmes. Les 4 cartes Turbo-jokers sont simplement ajoutées aux autres. Elles facilitent la pose des cartes. En effet, une carte Turbo-joker peut-être posée sur n'importe quelle carte se trouvant sur le dessus d'une pile. De la même manière, n'importe quelle carte peut être posée sur une carte Turbo-joker.