

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**



EX & HOPP

Le jeu de cartes pour les méchants

Auteur : Rüdiger Dorn – Illustrations : K. Willinski – © FX Schmidt – Ravensburger
pour 2 à 6 joueurs de 10 à 99 ans

Contenu

- 72 cartes (numérotées de 1 à 12 en 6 couleurs)
- 6 cartes colorées sur les deux faces
- 6 jetons d'objectif rouges
- 12 jetons d'objectif noirs

But du jeu

Chaque joueur cherche à se acquérir les jetons intéressants et à imposer aux autres les jetons désagréables. Celui qui a le plus de points à la fin de la partie l'emporte.

Préparation

Cartes de couleur

Chaque joueur reçoit une carte de couleur qui l'identifie. La carte est placée sur la table devant le joueur et doit y rester pendant toute la partie. Les cartes inutilisées, à moins de 6 joueurs, sont remises dans la boîte.

Cartes avec les points

A moins de 6 joueurs, on écarte du jeu les cartes dont la couleur n'appartient à personne. Le reste des cartes est mélangé. On distribue alors 4 cartes face cachée à chaque joueur, le reste des cartes est placé face cachée pour constituer la pioche.

Jetons d'objectif

On place tous les jetons à l'envers sur la table et on les mélange. On retourne ensuite 4 cartes au hasard qui deviennent les objectifs de la manche en cours. Les autres jetons restent cachés et serviront pour les prochaines manches. Chaque jeton devient le début d'une rangée de cartes à points. Le jeton indique le nombre de cartes qui constituera cette rangée, et simultanément le nombre de point que cette rangée rapportera ou fera perdre au joueur qui emportera le pli. Les cartes noires font gagner des points, les rouges en font perdre.

Allez ! On y va

Le joueur capable de boire le plus de lait cul sec commence. A son tour un joueur peut soit poser une carte soit faire un échange.

Poser une carte

A son tour, un joueur peut poser une carte soit derrière un jeton d'objectif, soit derrière une carte déjà posée. Puis il tire une nouvelle carte de la pioche pour en avoir à nouveau 4. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Une carte posée compte pour le joueur dont c'est la couleur et non celui qui l'a posée (mais ce peut être le même). Ainsi, un joueur essaye t'il généralement de mettre ses propres cartes dans une bonne rangée et celles des autres dans une rangée moins intéressante ou négative. Mais ça ne se passe pas toujours comme on le souhaiterait.

Echanger une carte

Celui dont c'est le tour de jouer peut prendre l'option de montrer une carte pour chercher à l'échanger. Mais les échanges ne sont possibles qu'entre deux cartes de même couleur et donc de valeur différente.

Exemple : « je propose 7 rouge » lance un joueur souhaitant échanger.

Quand un joueur est d'accord, les cartes sont échangées, puis c'est au tour du joueur suivant. Mais si personne ne veut échanger, c'est tant pis pour le joueur qui perd son tour de jeu.

Fin d'une rangée

Lorsqu'une rangée atteint le nombre de cartes indiqué par le jeton d'objectif, on s'arrête pour compter cette rangée. On regarde toutes les cartes posées et le joueur qui atteint le plus grand total avec les cartes de sa couleur emporte le jeton qu'il pose devant lui.

Attention : les jetons rouges sont négatifs et les noirs positifs !

Exemple 1 : Jaune 3, Vert 7, Rouge 12, Bleu 1, Vert 6. Vert gagne les 5 points d'objectif grâce à son total de 13. Exemple 2 : Vert 8, Rouge 4, Jaune 11, Rouge 5. Jaune perd 4 point (objectif rouge) à cause de son total de 11. Les cartes sont ensuite défaussées. On tire un nouveau jeton d'objectif pour remplacer celui qui a été gagné et on le pose à la place restée libre.

Egalité

En cas d'égalité entre 2 joueurs ou plus, personne ne gagne le jeton d'objectif. On défausse les cartes jouées en laissant le jeton d'objectif qui est à nouveau à conquérir.

Pioche vide

Si la pioche vient à être vide, on prend les cartes défaussées, on les mélange et on reconstitue une nouvelle pioche.

Tout a une fin

La manche prend fin quand il n'y a plus de jeton à gagner. Chacun compte ses points. Celui qui a le score positif le plus élevé est le vainqueur.

Amusez vous bien !