Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Contenu : 110 cartes, formant 4 sets de couleur.
Chaque set est composé de : 4 cartes numérotées de 1 à 5.
2 cartes CUT THE DECK.
1 carte FLIP THE DECK.
Il a aussi : 10 HIT THE DECK numérotées.
4 HIT THE DECKavec une couleur.
4 HIT THE DECK avec une main.

But du jeu : le joueur avec le moins de points lorsque quelqu'un atteint 100 points.

Avant de jouer :

- Enlever les bijoux de votre main.
- Sélectionner un joueur qui mélangera le deck et distribuera sept cartes face cachée à chaque joueur.
- Le deck sera placé au centre de l'aire de jeu pour former la pile de pioche.
- La carte sut le tas est retournée et placée à côté, formant la pile de défausse, si cette carte est une « WORD CARD » le premier joueur qui prend le tour doit faire ce qu'elle indique. Si cette carte est une carte « Hit the deck », elle est remise dans le deck et une prochaine carte est retournée.

Jouer :

1) Le joueur à la gauche du donneur commence et on continue vers la gauche.
2) Dans leur tour les joueurs essaient de jouer une carte depuis leur main sur la défausse, de sorte que la carte corresponde par le nombre ou par la couleur. Par exemple : Vous devez jouer une carte rouge de n'importe quel type sur une autre carte rouge ou une carte 5 sur une autre carte 5. Après avoir joué une carte de votre main vous mettez fin à votre tour.

Si vous ne pouvez jouer :
Vous devez piocher une carte du deck et jouer si vous pouvez.
Si vous ne pouvez pas, vous passez.

Les « Word cards » (cartes écrites) : ces cartes doivent être jouées sur des cartes de même couleur.

« Cut the deck card » : Lorsqu un joueur la joue, le prochain joueur coupe la pile de pioche en 2, prend la carte exposée et la place face visible sur la pile de défausse. Cela est appelé « cutting the deck », ceci fait passer le tour de ce joueur qui ne peut ni jouer ni piocher. Le jeu continue avec le joueur suivant le joueur ayant coupé. Le joueur doit alors suivre les instructions de cette nouvelle carte. Si la carte est une « Hit the deck with the hand » le joueur doit exiger « hit the deck with a hand »

“Flip the deck” : Lorsqu’un joueur joue une carte “flip the deck”, le prochain joueur doit prendre le deck et le retourner, la carte qui était alors au-dessus du deck se retrouve en dessous, faire la même chose avec la pile de défausse. Les deux piles sont alors inversées, on change ensuite la direction du jeu, le sens reste le même jusqu'à ce qu’une autre carte FLIP THE DECK ne soit jouée.

Si la nouvelle carte est une carte FLIP THE DECK, elle est mise au milieu de la pile et la carte dessous devient la nouvelle carte de la pile de défausse. Si la nouvelle carte est une carte HIT THE DECK avec la main, le joueur doit :

Quand un joueur joue une carte “FLIP THE DECK”, le joueur suivant doit prendre la pile complète et inverser l’ordre des cartes de haut en bas, puis il doit répéter l’opération avec la pile de défausse.

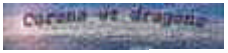
Les cartes HIT THE DECK : ces cartes peuvent être jouées sur une carte de n'importe quelle couleur :

Cartes HIT THE DECK avec un nombre sur la carte : si un joueur joue une de ces cartes, le joueur suivant doit ensuite jouer une carte avec le même nombre. Par exemple si un joueur joue une carte HIT THE DECK avec un 4, le prochain joueur doit jouer une carte 4 de n'importe quelle couleur, s'il n en a pas il peut piocher une carte, si c'est un 4 il joue sinon il passe, si il passe le joueur suivant est obligé de jouer une carte 4, aucune autre carte ne peut être jouée tant que le numéro demandé par la carte HIT THE DECK n'a été joué. Les cartes HIT THE DECK ne peuvent pas être utilisées pour changer le jeu.

Carte HIT THE DECK colorée : si un joueur joue une de ces cartes, le prochain joueur doit jouer une carte de la même couleur. Par exemple si un joueur joue une carte HIT THE DECK verte, le prochain joueur doit jouer une carte verte, s'il n'en a pas il pioche une carte et joue si il peut, sinon il passe, le joueur suivant doit jouer une carte verte. Les cartes HIT THE DECK ne peuvent pas être utilisées pour changer le jeu.

Carte HIT THE DECK avec une main : si un joueur joue cette carte, il doit alors dire très fort : « tape le deck avec la main », ensuite tous les joueurs doivent placer leur main sur la pile de défausse, le dernier joueur qui place sa main prend 4 cartes de la pile.

Le jeu continue ensuite par le joueur à la gauche de celui qui a crié, il peut alors jouer n'importe quelle carte de sa main.



PENALITE : si un joueur qui a joué HIT THE DECK avec une main oublie de dire « tape le deck avec la main » ce joueur doit alors piocher 4 cartes de la pile de pioche au lieu du dernier joueur à avoir mis sa main.

Si un joueur met sa main sur le deck alors que la carte HIT THE DECK n'est pas jouée, alors ce joueur doit piocher 2 cartes de la pioche.

Lorsque le deck est épuisé, prendre la première carte de la défausse, mélanger le reste de la pile de défausse et faites un nouveau deck avec, placez l'ancienne première carte de la défausse au-dessus du nouveau deck.

Lorsqu'un joueur joue sa derniere carte il sort du jeu, la manche se termine.

Score : Un papier et un stylo sont utilisés pour noter les scores :

- Le joueur qui a terminé marque 0.
- Tous les joueurs ajoutent les cartes qu'ils ont en main.
- Toutes les cartes mots et HIT THE DECK valent 10.
- Les cartes numérotées ont pour valeur leur nombre (une carte 4 vaut 4).

Le gagnant : Lorsqu'un joueur marque 100 points le jeu se termine, le joueur avec le moins de points gagne.