

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**



Jeu du bouchon

Règle du jeu

On prélève dans un paquet de cartes traditionnelles autant de carrés de cartes qu'il y a de participants, en prenant de préférence les habillés et les cartes hautes. Par exemple, à cinq joueurs, on crée un paquet comportant tous les Rois, Dames, Valets, 10 et 9. Les cartes sont mélangées, et on en distribue quatre à chacun.

Les cartes non utilisées sont mélangées pour former un talon, qu'on place au centre de la table.

Le but du jeu est de réagir rapidement lorsqu'un joueur a en main quatre cartes identiques. Le joueur qui réagit le dernier récolte une carte du talon, qui lui donne des points négatifs.

Le premier joueur donne une de ses cartes à son voisin de gauche. Il n'a donc plus que trois cartes. Le joueur qui a cinq cartes en donne ensuite une à son voisin de gauche etc. Une fois par tour, tous les joueurs ont quatre cartes en main. C'est à ce moment, et seulement à ce moment, qu'un joueur qui a quatre cartes identiques peut frapper de la main le talon au centre de la table. Tous les autres joueurs doivent alors rapidement superposer leur main, sans obligatoirement faire mal aux autres joueurs. Le dernier, celui qui n'a pas posé sa main au-dessus des autres ou qui l'a placée en dernier, tire sa pénalité, les fameux kilos de merde.

Pour éviter les fractures carpiennes ou métacarpiennes, on peut disposer au centre de la table autant de bouchons de liège que de joueurs moins un, d'où le titre Jeu du bouchon. Celui qui ne parviendra pas à attraper un bouchon sera pénalisé.