

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**



Janus

Un jeu de Lothar Hannappel, publié par Amigo Spiele
Pour 3 à 6 joueurs âgés de 8 ans et plus
Durée : environ 20 minutes
Contenu : 66 cartes, avec un symbole sur les deux faces.

PRESENTATION

Chaque joueur essaie de collectionner le plus de triplets de carte. Un triplet se compose de trois cartes avec le même symbole. On reçoit les cartes composant un triplet en tirant des cartes dans la main des adversaires ou dans la pioche. Celui qui possède le plus de triplet à la fin de la partie a gagné.

PREPARATION

Les cartes sont battues, et on en distribue deux à chaque joueur. Le reste des cartes constitue une pioche au milieu de la table.
ATTENTION : au début de la partie, après la distribution, chaque joueur prend ses cartes de telle sorte qu'il découvre seul la face qui était cachée lors de la distribution. Ses adversaires ne peuvent voir, quand à eux, que les symboles qui étaient visibles sur la table.

PRINCIPE

Pendant le jeu, on ne peut voir qu'un côté des cartes. Un joueur ne peut pas regarder le verso des cartes qu'il a en main. La seule exception concerne les deux premières cartes dont il connaît le dos qui étaient visibles à la distribution.
Pendant tout le jeu, un joueur ne peut tenir plus de quatre cartes en main.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le donneur commence. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour doit accomplir l'une des actions suivantes : soit tirer une ou deux cartes, soit jeter une ou deux cartes.

TIRER UNE OU DEUX CARTES

Un joueur peut prendre les cartes dans la main des adversaires ou dans la pioche. Il peut prendre une carte à deux adversaires différents, ou une carte à un adversaire et une carte à la pioche.

Celui qui tire la carte, la prend en main avec comme face tournée vers lui le symbole qui était déjà visible pour lui (donc le verso d'une carte d'un adversaire). Le symbole de l'autre face lui reste donc inconnu, mais tous les autres joueurs le voient. Il est le seul à ne pas le connaître.

La carte ne peut pas être retournée. Lorsqu'on tire de la pioche, seule la prochaine carte peut devenir visible et aucune autre. Celui qui a déjà quatre cartes en main, ne peut plus tirer de nouvelle carte. Il doit soit jeter une ou deux cartes, soit poser un triplet. Celui qui n'a aucune carte en main, si c'est son tour de jouer, doit tirer une ou deux cartes.

JETER DES CARTES

Un joueur ne peut jeter les cartes que sur la pioche dont sont également tirées les cartes. Il n'y a pas de défausse distincte, et les cartes ne forment qu'un seul tas au milieu de la table. En jetant la carte, le joueur la place de telle sorte que la face qui était visible de lui seul l'est maintenant de tous.

TRIPLET DE CARTES

Lorsqu'un joueur, après avoir tiré, possède trois cartes de même symbole visible pour lui, il expose le triplet ainsi constitué devant lui. Il expose les trois cartes en montrant les faces qui étaient visibles pour lui, pour que chacun puisse contrôler. Le triplet est ensuite rangé devant le joueur. C'est ensuite au suivant de jouer.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque tous les joueurs pensent qu'avec les cartes restantes entre toutes leurs mains, il n'y a plus de possibilité de triplet. Dès qu'ils en conviennent, le jeu s'arrête. S'il s'avérait qu'un triplet pouvait encore être formé, il serait perdu pour tout le monde. Chaque joueur compte ses triplets. Le joueur qui en possède le plus grand nombre a gagné.