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

NEW YORK NEW YORK

(la meilleure place , c'est celle du haut !)

Un jeu de Wolfgang Kramer pour 2-4 joueurs de plus de 8 ans.
Publié par F X Schmid, 1989

Composition : 48 cartes (quatre couleurs de 12 sections de bâtiments de New York numérotées 1à12).

But du jeu : les joueurs doivent construire une image de New York de 12 cartes placées en ordre numérique. Le gagnant est le joueur qui marquera le plus de points avec les cartes de sa couleur à la fin du jeu.

Début du jeu : Chaque joueur choisit une couleur. S'il y a moins de 4 joueurs, 1 (voire 2) des couleurs deviendra neutre bien qu'elle soit toujours incluse dans le jeu. Les cartes sont bien mélangées et l'on en distribue 6 à chaque joueur. Le reste des cartes est placé en pile face cachée, six cartes sont prises de cette pile et placées face visible en ligne pour former une pioche de réserve (ou cartes dites supplémentaires).

Jeu : Choisir le premier joueur par quelque méthode aléatoire et jouer ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. A chaque tour, un joueur joue une carte de sa main pour former New York, choisit une carte de la pioche de réserve pour la mettre dans sa main et remplit à nouveau la pioche de réserve en prenant la première carte de la pile.
Au début du jeu, les cartes jouées de la main sont placées sur la table pour commencer l'image de NY. Les cartes peuvent être jouées dans n'importe quel ordre, mais comme l'image de NY est numérotée de 1-12 consécutivement il est correct de laisser un trou approprié entre les cartes. Quand vous jouez une carte du même numéro qu'un numéro déjà joué, vous la placez simplement sur la carte précédente qui se trouve donc recouverte.
Le joueur complète alors de nouveau sa main à six cartes en choisissant une carte de la pioche de réserve. Cette carte peut être de la couleur de ce joueur, ou de la couleur d'un autre joueur, ou une carte neutre.
Le joueur retourne alors la carte du haut de la pile pour remplir à nouveau la pioche de réserve à six cartes.
Vers la fin du jeu, la pile s'épuise et ensuite la pioche de réserve. Quand celle-ci est épuisée, les joueurs finissent leur main. Le jeu finit quand toutes les cartes ont été jouées pour former New York ou quand tous les joueurs ont passé.
Un joueur peut vouloir passer n'importe à quel tour, ne jouant pas alors de carte sur NY, ni ne réalisant aucune autre action. Cependant, si le joueur a passé une fois, il **DOIT** passer ensuite à chaque tour suivant.

Tactique : elle existe bel et bien ! Un joueur peut par exemple passer au bon moment en ayant accumulé dans sa main des cartes fortes qui ne sont pas de sa couleur.

Décompte : les valeurs des points de chaque carte de couleur sont comptabilisées à la fin du jeu. Les joueurs marquent aussi des points supplémentaires pour les cartes de leur couleur adjacente dans NY :
+3 pour 2 cartes adjacentes
+6 pour 3 cartes adjacentes
+10 pour 4 cartes adjacentes
+15 pour 5 cartes adjacentes
+25 pour 6 cartes adjacentes

Attention : les positions "1" et "12" **SONT** considérées comme adjacentes !

Note complémentaire de Brian Dolton (cf les règles anglaises de Mark Green) : comme jouer dernier semble un avantage significatif dans ce jeu, il faut mieux jouer autant de parties qu'il y a de joueurs, chaque joueur commençant une fois.

Traduction marc laumonier (laumo@club-internet.fr) selon les règles allemandes et les règles anglaises de mark green