

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**



- Olé -

Un jeu de W. Panning

Publié par Abacus Spiele, 1995

De 3 à 8 joueurs, à partir de 8 ans

Composition : 56 cartes, 18 jetons et une règle

But : les joueurs tentent de se débarrasser de toutes leurs cartes, ou du moins s'ils ne le peuvent pas, de minorer le nombre de points qu'ils vont marquer à la fin de chaque partie. Le joueur avec le moins de points gagne la manche, il y a autant de manches que de joueurs, à la fin des manches celui qui a le moins de points gagne la partie.

Les cartes : le dos des cartes montre une moitié rouge et une moitié jaune. L'autre côté des cartes montre un nombre : de 1 à 15 pour les cartes vertes et bleues, et de 1 à 13 pour les cartes rouges et jaunes. Les lignes au dessus et en dessous des nombres montrent l'ordre des 4 couleurs ; au début du jeu l'ordre des couleurs est toujours **ROUGE, BLEU, VERT, JAUNE**.

Plus tard dans le jeu (grâce à la règle dite « du privilège du perdant »), cet ordre peut être inversé au début d'une manche et le jaune prendra la tête ! cela deviendra donc : JAUNE, VERT, BLEU, ROUGE.

Règle du privilège du perdant : le joueur qui a eu le plus de points (et qui est donc dernier) dans la manche précédente a le droit, après avoir examiné ses cartes, d'inverser l'ordre des couleurs comme indiqué ci dessus. Si 2 joueurs (ou davantage) sont à égalité pour le mauvais score de la manche précédente c'est celui qui a le pire total qui choisit. Une fois la décision prise, si elle est prise, tous les joueurs doivent retourner leurs cartes de manière que la nouvelle couleur maîtresse apparaisse en haut .

Préparation : prendre un papier et un crayon pour noter les scores. Les cartes utilisées dépendent du nombre de joueurs, se référer au tableau ci dessous :

nombre de joueurs	COULEUR				nombre total de cartes	cartes par joueur
	ROUGE	BLEU	VERT	JAUNE		
3	1 - 8	1 - 10	1 - 10	1 - 8	36	12
4	1 - 8	1 - 10	1 - 10	1 - 8	36	9
5	1 - 9	1 - 11	1 - 11	1 - 9	40	8
6	1 - 11	1 - 13	1 - 13	1 - 11	48	8
7	1 - 13	1 - 15	1 - 15	1 - 13	56	8
8	1 - 13	1 - 15	1 - 15	1 - 13	56	7

Choisir un donneur ; il mélange les cartes et les distribue selon le nombre de joueurs. Ceux ci doivent les mettre de telle manière que toutes les cartes de dos montrent le rouge en haut, le jaune en bas. *A la première manche le rouge est toujours la couleur la plus forte.* Les joueurs doivent toujours tenir leurs cartes de manière que chacun puisse voir combien ils en possèdent.

La phase de début de jeu (l'ouverture) : **Le joueur avec la carte de plus basse valeur** (c'est à dire le 1 jaune) **commence** : il place cette carte sur la table face visible et démarre ainsi la pile de défausse. (Toutes les cartes jouées et défaussées ensuite seront posées sur cette pile.)

Ensuite il choisit encore une carte supplémentaire quelconque et la pose sur cette pile, puis ce sera au tour de son voisin de gauche à jouer etc... Si dans les manches suivantes, l'ordre est inversé, c'est bien sûr le joueur possédant le 1 rouge qui deviendra le joueur de départ.

Le jeu :

A chaque fois qu'un joueur commence son tour il a le choix entre se défausser d'une carte **OU** prendre un jeton de pénalité. Chaque jeton compte comme 5 points. Le choix de la carte à défausser est dicté par la couleur et le nombre de la carte sur la pile de défausse : **la carte jouée doit TOUJOURS ETRE PLUS HAUTE que la carte visible de la pile de défausse (qu'on appellera carte de la table).**

3 règles indiquent ce qu'est une carte "plus haute" : (*dans les exemples qui suivent on admettra l'ordre classique des couleurs rouge, bleu, vert puis jaune.*) :

- 1- la couleur de la carte jouée doit être plus haute que la couleur de la carte de la table et avec un nombre égal ou inférieur . Dans ce cas, le joueur termine son tour et c'est au joueur suivant de

jouer. (exemple : si la carte de la table est un 7 jaune et bien 4 vert ou 7 bleu ou 1 rouge feront l'affaire).

- 2- le nombre de la carte jouée est plus élevé et la couleur est plus basse ou la même . Dans ce cas, le joueur termine son tour et c'est au joueur suivant de jouer. (exemple : la carte de table est rouge 5, dans ce cas un jaune 6, un bleu 9 ou un rouge 6 feront l'affaire.)
- 3- le nombre ET la couleur sont tous deux plus forts que la carte de la table. C'est le début d'une série - série de 1, 2 ou 3 cartes.. Après sa série le joueur a droit à un autre tour, il doit jouer **une** autre carte ou prendre un jeton de pénalité. Une série peut donc permettre à un joueur de défausser jusqu'à 4 cartes (les 3 cartes de la série + la carte supplémentaire) pendant son tour. (exemple : le 3 jaune est la carte de la table. Un joueur se débarrasse d'un 4 vert, il peut commencer une série ...puis un 6 bleu, puis 8 rouge. Puis s'il n'a pas de carte plus "haute" que le 8, il doit prendre un jeton de pénalité ; s'il a une carte possible, (exemple cf règle 2 : un jaune 9) il peut la jouer et terminer ainsi son tour.)

Attention, cette règle n°3 est interdite pendant la phase de début de jeu (l'ouverture) !

Fin du jeu : Le jeu s'arrête soit quand un joueur se défaisse de sa dernière carte, soit quand aucun joueur ne peut jouer de coup autorisé, dans ce cas tous les joueurs reçoivent un jeton de pénalité.

Décompte des points : chaque joueur compte ses points, c'est à dire la somme des nombres des cartes restées en main + 5 points par jeton de pénalités. Le joueur avec le moins de points a gagné. On fera autant de parties qu'il y a de joueurs et on additionnera ainsi les points de chaque partie afin de désigner un vainqueur final !

Remarques : cela peut être une bonne idée de jouer quelques parties sans changer l'ordre des couleurs, afin de permettre aux joueurs de bien mémoriser l'ordre des couleurs et le jeu lui même. Il est conseillé aussi de classer vos cartes par couleurs et par nombre...

Des cartes de nombre élevé dans un rang élevé et avec série sont aisés à jouer et forcent le(s) joueur(s) suivant(s) souvent à piocher un jeton de pénalité.

D'un autre coté il est difficile de se défaisse de cartes de valeur faible et cela souvent facilite le joueur suivant. Une carte qui termine une suite permettra seulement au joueur suivant de se défaisse – au mieux – d'une carte. Réussir une série augmente vos chances de terminer premier, mais augmente aussi le risque de prendre un jeton. S'il n'y a plus de jetons de pénalités, marquer la pénalité sur la feuille de décompte directement.