

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**



Le Pchit bourguignon

un jeu de pak et ivy, pour 2 à 4 joueurs, de 8 ans et plus. Durée : 20 minutes.

But

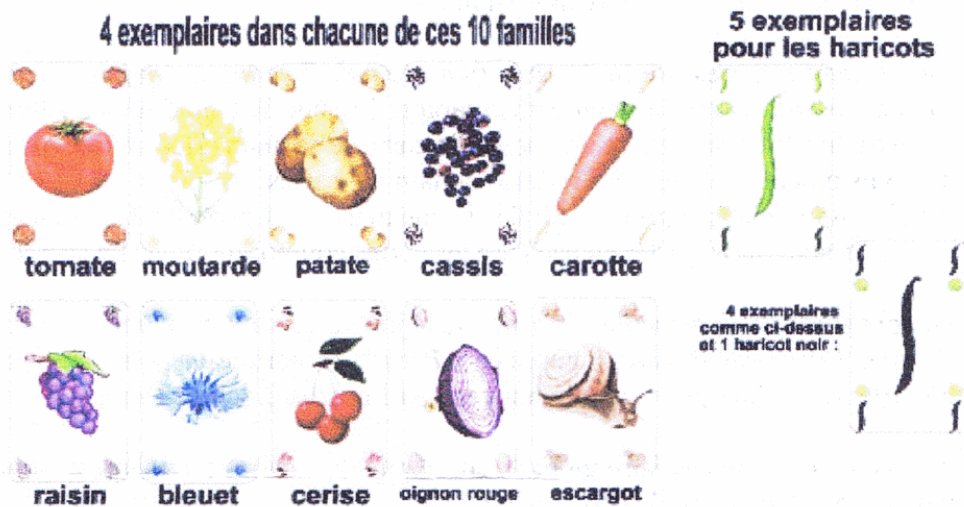
Pour gagner, il faut marquer le plus de points possible en formant des plis. Une partie se déroule en autant de manches que de joueurs.

Matériel

- 45 cartes
- 2 aides de jeu
- 4 compteurs de points
- 1 sachet de graines

Présentation

Le Pchit bourguignon se compose de 45 cartes, réparties en 11 familles :



Certaines cartes possèdent une valeur : nombre de salades dessinées dans un coin.



L'**Escargot** ne fait gagner aucun point, mais il permet de remporter n'importe quel pli.



Le **Haricot noir** permet de commencer la manche suivante.



Utilisation des graines et du compteur

En début de partie, chaque joueur prend un compteur et pose une graine sur le « 0 ». Ce compteur indique l'unité des points acquis en cours de partie. Les dizaines sont comptées avec les graines restantes. Une graine vaut 10 points.

Exemple : un joueur qui a 23 points possède 2 graines et son compteur d'unités indique 3.

Distribution

Le dernier à avoir mangé des haricots commence la partie. Il distribue 4 cartes à chacun. Puis, il en pose 4 au centre de la table, en une pile, pour créer un « **Jardin** ». La carte supérieure est retournée face visible, les trois autres demeurent face cachée.

Le reste des cartes forme la pioche.

Le premier joueur des manches suivantes sera celui qui aura récolté le « **Haricot noir** ».

Déroulement du jeu

On joue l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur révèle une carte de sa main et la montre :

- Si elle ne correspond à aucune carte présente sur la table (*par exemple Moutarde sur un jardin composé d'un Haricot, d'une Tomate et d'une Carotte*), il la pose de façon à ce qu'elle soit visible de tous, et pioche une nouvelle carte pour en avoir 4 en main.

- Si elle correspond à une carte présente sur la table (*par exemple Tomate sur un jardin constitué de Cassis, Bleuets, Tomate et Patate*) ou s'il s'agit d'un escargot, il remporte l'intégralité du Jardin. Il met son pli de côté, face cachée. Il pose ensuite une nouvelle carte de sa main, face visible, pour créer un nouveau jardin, puis pioche 2 cartes pour refaire sa main à 4 cartes.

Note : Le joueur qui remporte le tout premier pli de chaque manche (1 carte visible, 3 faces cachées) a l'avantage de pouvoir regarder en cachette les cartes composant le Jardin secret.

- Si le jardin n'est constitué que d'une seule carte, et que le joueur suivant pose une carte strictement identique (*par exemple Raisin sur Raisin*), il annonce « **Pchit** » et marque 10 points. Il met son pli de côté, pose une carte de sa main pour créer le nouveau jardin, puis pioche 2 cartes.

Important ! On ne peut en aucun cas faire un Pchit sur la pile de 4 cartes du début de manche. Bien qu'elle ne soit constituée que d'une seule carte visible, elle en comporte quatre en tout.

D'autre part, bien qu'un escargot puisse prendre n'importe quel pli, il ne peut faire un Pchit que sur un escargot (carte strictement identique), jamais sur une carte d'une autre famille.

On joue ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été posées.

En fin de manche, si l'on doit piocher et que le talon est vide, on ne pioche pas.

Lorsqu'on n'a qu'une seule carte en main et que l'on prend un pli, c'est au voisin de gauche de créer le nouveau jardin.

Si un joueur n'a plus de carte, il passe.

Quand tous les joueurs ont passé et qu'il reste des cartes sur la table, le dernier à avoir pris les ramasse et les ajoute à ses plis.

Calcul des points

Les points sont comptabilisés à la fin de chaque manche.

On additionne les salades figurant au coin de certaines cartes (*par exemple, chaque haricot vaut 1 point*).

Celui qui a récolté le plus de cartes gagne un bonus de 3 points (en cas d'égalité, personne ne marque).

Un Pchit rapporte 10 points.

Fin de partie

On joue en autant de manches que de joueurs, en additionnant à chaque fois les scores.

Celui qui marque le plus de points est déclaré « **Grand Vainqueur** ».