

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.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



RAGE

CONTENU

16 cartes de 0 à 15 dans chacune des 6 couleurs.
2 cartes joker
3 cartes "+5" et 3 cartes "-5"
4 cartes sans atout (cercle noir marqué d'une croix)
4 cartes changement d'atout (point d'interrogation)

LE JEU

Le but du jeu est de marquer le plus de points en gagnant des plis et en faisant des prédictions exactes sur ce nombre de plis.

PREPARATION

Un joueur est désigné pour noter les scores après chaque tour. Pour commencer, il inscrit le nom de l'ensemble des joueurs à l'emplacement prévu (exemple plus bas, voir schéma). Il mélange ensuite les 112 cartes et les distribue. Pour le premier tour, chaque joueur reçoit 10 cartes. Le donneur changera au tour suivant en respectant le sens des aiguilles d'une montre.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Pour la 1^{ère} manche, tous les joueurs ont 10 cartes en mains. Au début de la seconde manche, le donneur ne distribuera que 9 cartes par joueur et ainsi de suite. La partie se joue en 10 manches et le nombre de plis joués lors de chaque manche diminue de un.

Les cartes non distribuées pendant un tour forment une pile face cachée. On retourne la première carte de la pile. Cette carte détermine la couleur de l'atout pour la manche. S'il s'agit d'une carte d'action, la carte est placée à côté de la pile et on retourne une autre carte jusqu'à ce qu'une carte de couleur apparaisse.

LA PREDICTION

Après avoir rangé ses cartes, chaque joueur en commençant par celui assis à la gauche du donneur va annoncer combien de plis il pense gagner. Le joueur qui note les scores note aussi ce que chaque joueur a annoncé dans l'emplacement de la feuille de points prévu à cet effet.

Pour éviter tout malentendu, il est conseillé de répéter à voix haute ce que chacun a annoncé avant de commencer à jouer.

LES PLIS

Le joueur assis à la gauche du donneur choisit une de ses cartes pour le pli et la pose au centre de la table. Les joueurs suivants dans le sens des aiguilles d'une montre déposent une carte de leur main au centre. La couleur de départ doit toujours être suivie. Si un joueur n'a pas la couleur demandée, il peut jouer une carte d'atout, une carte d'une autre couleur ou une carte d'action.

Lorsqu'un joueur n'a pas la couleur demandée et joue de l'atout, il remporte alors le pli. Si dans un pli, plusieurs cartes atout ont été jouées, c'est la carte dont la valeur est la plus forte qui l'emporte.

Donc, gagne le pli la carte de la couleur demandée de plus forte valeur quand il n'y a pas eu de carte atout jouée ou la carte de la couleur de l'atout ayant la plus forte valeur.

Les plis gagnés doivent être conservés par les joueurs bien séparés des cartes qu'ils ont encore en mains.

Le joueur qui vient de remporter le pli pose la première carte pour le pli suivant.

Quand les joueurs n'ont plus de cartes en mains, on compte les points de chaque joueur.

LES CARTES ACTION

Ce sont les cartes à fond gris. Un joueur peut jouer une carte d'action quand il ne peut pas jouer la couleur demandée.

La carte +5

Le joueur qui gagne le pli obtient 5 points en plus à ajouter au total de ses points à la fin de la manche.

La carte -5

Le joueur qui gagne le pli doit soustraire 5 points du total obtenu à la fin de la manche.

La carte sans atout

Lorsqu'un joueur joue cette carte, la carte placée sur le dessus de la pile des cartes inutilisées et qui indiquait la couleur de l'atout pour la manche doit être mise de côté et il n'y a pas d'atout pour le pli. Si un joueur a déjà joué de l'atout pour le pli, sa carte compte comme une

carte de couleur normale et c'est donc le joueur qui a posé la carte de plus forte valeur dans la couleur demandée qui l'emporte.

Le pli terminé, une nouvelle carte est retournée, indiquant ainsi la nouvelle couleur d'atout. Si cette carte est une carte d'action, elle est mise de côté et on retourne une nouvelle carte jusqu'à ce qu'une carte de couleur apparaisse.

La carte changement d'atout

Lorsqu'un joueur joue cette carte, la carte qui indiquait la couleur d'atout sur la haut de la pile est défaussée et une nouvelle carte est retournée, ce qui va déterminer la nouvelle couleur d'atout pour l'ensemble des plis de la manche. A moins, bien sûr qu'une seconde, une troisième ou une quatrième carte changement d'atout soit jouée au cours de la manche...

Si la carte retournée est de la même couleur que celle qui indiquait la couleur d'atout ou si la carte retournée est une carte action, on retournera les cartes jusqu'à ce qu'une nouvelle couleur d'atout apparaisse. Il ne peut jamais s'agir de la même couleur qu'au pli précédent.

La carte Joker

Le joueur qui joue cette carte doit choisir une couleur (même la couleur d'atout) pour cette carte. Le joker est la carte ayant la plus forte valeur dans la couleur choisie. Si la couleur Joker est différente de la couleur d'atout, toutes les cartes d'atout restent plus fortes que le Joker. Si deux Jokers sont joués dans un pli, le second est plus fort que le premier.

Attention !

La première carte jouée pour un pli peut être une carte d'action. Lorsque c'est le cas, la seconde carte jouée peut être n'importe laquelle. La première carte de couleur jouée ou la première carte Joker jouée détermine quelle couleur doit être suivie. Si, lors d'un pli, seules des cartes d'action sont jouées, c'est la première carte jouée qui remporte le pli.

LES POINTS

Chaque pli gagné rapporte un point.

Lorsqu'un joueur remplit son contrat et remporte exactement le nombre de plis qu'il avait annoncé, il reçoit 10 points.

Lorsque le total des plis gagnés est différent de ce qui avait été annoncé, on enlève 5 points.

Pour chaque carte -5 présente dans un pli gagné, il faut soustraire 5 points.

Pour chaque carte +5 présente dans un pli gagné, il faut ajouter 5 points.

On additionne points positifs et points négatifs pour obtenir le résultat définitif.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine au bout de 10 manches. On additionne les scores obtenus par chacun des joueurs au bout des 10 manches. Le joueur qui obtient le plus de points a gagné.

VARIANTES

Variante plus ou moins 1

Le total des plis annoncés par les joueurs ne doit pas correspondre au nombre de plis du tour. Il doit être supérieur ou inférieur de 1 au moins au total des plis.

Prédiction cachée

Les joueurs inscrivent sur un morceau de papier le nombre de plis qu'ils pensent faire. Chaque prédiction est transmise au joueur chargé de noter les scores avant que le tour ne commence. De cette façon, chaque joueur peut annoncer sans être influencé par les prédictions des autres joueurs.

Prédiction secrète

Chaque joueur inscrit le nombre de plis qu'il pense remporter sur un morceau de papier, le joueur chargé de noter les scores collecte les papiers mais les prédictions ne sont notées et révélées qu'une fois la manche finie. De cette façon, aucun joueur ne peut savoir pendant une manche combien de plis souhaitent remporter ses adversaires.

Le Bonus

Si un joueur a remporté tous les plis d'un tour, chaque pli gagné lui rapporte non plus un mais deux points, sauf au dernier tour, puisqu'il n'y a qu'un pli.