

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).

**ESCALE À JEUX**



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

BLINDES HUHNS

BUT DU JEU

Il faut éviter les plis qui contiennent des poules car ce sont des cartes négatives. Le joueur avec le moins de points négatifs à la fin de la partie a gagné.

MATERIEL

60 cartes numérotées de 0 à 59 dont 10 cartes poules en rouge.

PREPARATION

Il faut un papier et un crayon pour noter les scores. A 3 joueurs il faut retirer les cartes de 0 à 23, à 4 joueurs il faut retirer les cartes de 0 à 11. On mélange les cartes et on les distribue à tous les joueurs. Le joueur à la gauche du donneur commence et le jeu se poursuit dans le sens horaire. Une fois les cartes distribuées, les joueurs trient leurs cartes. Cette phase est importante car une fois que le jeu est commencé, on ne peut plus changer l'ordre des cartes et un joueur ne peut poser que la carte la plus à droite ou la plus à gauche dans sa main (la première ou la dernière). Quand tout le monde a classé ses cartes, le jeu peut commencer.

DEROULEMENT

La carte 59 est la carte la plus forte et la carte 0 la plus faible. A son tour de jeu un joueur doit jouer la carte la plus à gauche ou la plus à droite de sa main. Quand tout le monde a joué une carte, le tour de jeu est terminé et la carte la plus forte remporte le pli. Le joueur qui remporte le pli commence le prochain. Les cartes poules donnent des points négatifs et il faut donc les éviter. La partie est finie quand toutes les cartes ont été posées et on compte alors les points. Chaque pli gagné est posé devant le joueur et séparé des autres.

LE DERNIER PLI

Le joueur qui gagne le dernier pli peut écarter un de ses plis précédents et ne pas marquer de points pour ce pli. Il n'est pas possible d'écarter le dernier pli.

LES POINTS

Seules les cartes poules donnent des points négatifs, les autres cartes sont sans valeur. Chaque œuf sur une carte poule rapporte -1 point. Si un joueur récupère plus d'une carte poule dans le même pli, il multiplie le nombre de cartes poules par le nombre d'œufs sur les cartes.

Exemple : lors d'un pli un joueur récupère une carte poule avec 2 œufs et une autre avec 3 œufs, il marque donc -10 points $[(2 + 3) \times 2]$.

On peut jouer en un nombre déterminé de parties ou jusqu'à un total de points à atteindre. Le joueur avec le moins de points négatifs a gagné.