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 (Saône-et-Loire), 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.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Die Bombe

BUT DU JEU
Il faut marquer le plus de points en récupérant des cartes de valeur tout en évitant l'explosion de la bombe qui fait perdre des points.

MATERIEL
6 cartes Bombe.
12 cartes rouges.
12 cartes vertes.
Les cartes rouges ont des valeurs allant de 3 à 25 par pallier de 2.

PREPARATION
Chaque joueur prend une feuille et un crayon. On sépare les cartes bombes des autres cartes. Les cartes rouges et vertes sont mélangées et on en pose 2 face visible sur la table. On remet les bombes dans le paquet de cartes, on mélange le tout pour former une pioche face cachée.

DEROULEMENT
Chaque joueur inscrit la valeur de son choix (minimum 1) sur sa feuille. Les enchères sont révélées simultanément. Le joueur qui a fait la plus forte enchère choisit une des 2 cartes et la pose devant lui face visible. Son enchère est enregistrée comme une valeur négative sur sa feuille. Le joueur qui a fait la 2ème plus forte enchère récupère l'autre carte et la place devant lui face visible mais ne marque pas de points négatifs. S'il y a une égalité pour la plus forte enchère, les joueurs concernés procèdent à une nouvelle enchère. S'il y a une égalité pour la plus forte 2ème enchère, les joueurs concernés ne récupèrent rien. La carte non prise est défaussée.
On procède à un nouveau tour selon la procédure ci-dessus jusqu'à ce que la pioche soit épuisée. Lors de la partie, les joueurs accumulent les cartes devant eux en les classant par couleur et en les laissant visibles de tous.
Si un joueur gagne une bombe, il doit aussitôt l'utiliser. Le joueur doit poser cette bombe devant le joueur de son choix sur les cartes rouges ou les cartes vertes. Le joueur désigné perd la dernière carte gagnée de cette couleur. Les 2 cartes sont défaussées (face cachée).

FIN DU JEU
Lorsque la pioche est épuisée, on compte les points. Chaque joueur additionne la valeur de ses cartes pour chaque couleur. Le joueur qui a le plus de cartes d'une couleur double ses points. S'il y a égalité pour ce nombre de cartes, tous les joueurs concernés doublent leurs points. On additionne les points pour chaque couleur en retirant les points négatifs. Le joueur avec le plus fort total a gagné.