

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 \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**



# NANOBYE

## by APICOOVE

**Pour gagner la partie** il faut remporter toutes les cartes jeton de ses adversaires. Un joueur sans jeton à la fin d'une Manche est éliminé.

**Préparation** : chaque joueur reçoit les cartes jeton suivantes :  
**5 cartes « 1 », 4 cartes « 3 » et 1 carte « 9 »**

**Départ du tour** : un donneur distribue 2 cartes-jeu à chaque joueur.

**1er Tour** : à son tour, chaque joueur doit obligatoirement déposer une mise de valeur comprise entre 1 à 3 (valeur des cartes-jeton).

*Après avoir misé à son tour, le donneur détermine la «COTE» :*

🌀 **EVEREST** : La combinaison la plus forte gagne

🌀 **ABYSS** : La combinaison la plus faible gagne

**2ème Tour** : à son tour, chaque joueur peut échanger 1 à 2 cartes-jeu. Puis il peut quitter la manche ou déposer une mise de valeur au moins égale à celle du joueur précédent et au maximum de 9.

**3ème Tour** : à son tour, chaque joueur peut quitter la manche ou aligner sa mise sur la plus haute mise en cours. Le joueur qui a la combinaison gagnante (Everest ou Abyss) remporte les cartes-jeton misées.

**Règle de la pénurie** : lorsqu'un joueur n'a pas suffisamment de cartes jetons pour ajuster sa mise alors il place ses derniers jetons en mise et annonce « TAPIS ». La Manche se poursuit normalement.

**Combinaisons gagnantes suivant la COTE :**

🌀 **EVEREST** : nombre le plus grand 99, 98, 97...

🌀 **ABYSS** : nombre le plus petit 11, 12, 13...

Les cartes « **JOKER** » ont deux valeurs possibles au choix.

**Règle du Big Boss** : en cas d'égalité c'est le joueur qui a misé en premier dans le Tour qui l'emporte.

