

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**





PETROUCHNOK

 Dès 7 ans

 De 2 à 5 joueurs


 Contenu : 16 cartes "lieux" (cartes vertes)
16 cartes "tenues" (cartes jaunes)
16 cartes "véhicules" (cartes bleues)
22 cartes "spéciales"

 But du jeu : Le premier joueur à avoir seulement 3 cartes dans son jeu (1 lieu, 1 tenue et 1 véhicule) sera le gagnant d'un voyage pour un lieu extraordinaire à bord d'un véhicule peut-être insolite, dans une tenue forcément magnifique... Attention au départ !

 Règle du jeu : Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Mélanger toutes les cartes et distribuer 10 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche. La première carte de la pioche est retournée, face découverte : c'est la première carte du pot.

Chacun son tour, les joueurs jouent une carte en fonction de la carte précédente, ou jouent une carte «interdiction» :

- Cartes "lieux", "tenues" ou "véhicules" : le joueur abat une carte de la même couleur, ou l'une des 3 cartes qui figurent en vignette.

 - Cartes "spéciales"

« Interdiction » : Le joueur dépose cette carte devant un joueur de son choix. Ces interdictions concernent 1 tenue, 1 lieu et 1 véhicule. Pour gagner, le joueur qui reçoit cette carte ne devra posséder aucune carte concernée par l'interdiction, dans ses 3 dernières cartes finales. Lorsqu'une carte « interdiction » est utilisée, le joueur suivant continue à jouer sur le pot.

"Changement de sens" : le sens du jeu s'inverse.



" +3" ou "+1" : Le joueur suivant pioche 3 cartes (ou 1 carte), puis doit jouer, sauf s'il décide de riposter avec une autre carte "+3" (ou "+1"), auquel cas, c'est au joueur suivant de piocher 6 cartes (ou 2), et ainsi de suite.



"J'échange 2 cartes" : Le joueur qui dépose cette carte pioche au hasard 2 cartes dans le jeu de la personne de son choix, les prend et les échange avec 2 cartes qu'il choisit dans son propre jeu. Dans le cas où un joueur possède moins de 2 cartes, il prend 2 cartes dans le jeu de la personne de son choix, sans rien donner en échange.

"Passe ton tour" : le joueur suivant passe son tour.



"Je change de couleur" : cette carte peut être posée sur n'importe quelle carte, sur le pot. Le joueur annonce, selon sa préférence, 1 des 2 couleurs présentes sur la carte. Le joueur suivant doit alors poser 1 carte de la couleur annoncée.

Lorsqu'une carte "spéciale" est sur le pot, le joueur suivant peut soit abattre à nouveau la même carte "spéciale" (d'une autre couleur), soit une carte "lieux", "tenues" ou "véhicules" (de la même couleur). Dans tous les cas, à chaque tour, on doit abattre une carte. Si on ne peut pas jouer, on pioche jusqu'à ce que ce soit possible (même quand on n'a plus de cartes en main).

Pour gagner, il faut jouer sur le pot, puis abattre ses 3 cartes.

Lorsqu'une partie se termine, les joueurs peuvent compter leur point :

- Cartes "lieux", "tenues", "véhicules" : 3 points
- Cartes "passe ton tour", "changement de sens" : 5 points
- Cartes "+1" et "+3" : 7 points
- Cartes "je change de couleurs" : 10 points
- Cartes "j'échange 2 cartes" et "interdiction" : 20 points

Le premier qui a atteint 100 points a perdu la manche.