

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



Le joueur qui joue la carte décide si on le donne à son voisin de droite ou à son voisin de gauche. La carte folle est "transparente", on peut donc jouer une carte de n'importe quelle couleur sur elle.

**Plus (+):** cette carte ne peut être jouée qu'avec une autre carte de la même couleur. La carte "Plus" est jouée en premier, puis la carte de la même couleur.

**+3 :** la combinaison d'une carte "Plus" avec une carte "3" de la même couleur a un effet spécial : lorsque cette combinaison est jouée, tous les autres joueurs doivent piocher 3 cartes. Ceci ne peut être contré que si un autre joueur joue la même combinaison (quelle que soit sa couleur). Il peut le faire même si ce n'est pas son tour de jouer. Si un +3 est contré par un +3, l'effet est annulé. Le joueur qui a joué en premier son +3 doit maintenant piocher 3 cartes. Dans les deux cas, c'est maintenant au tour du voisin de gauche du joueur qui a joué le +3 en premier.

### Fin du jeu

Le premier joueur qui a joué toutes ses cartes remporte la manche. Les autres joueurs vont alors perdre des points. Chaque carte action fait perdre 10 points et toutes les autres cartes font perdre leur valeur. On note les scores sur une feuille de papier. Le vainqueur de la manche gagne 100 points.

On peut jouer soit un nombre de manches fixé au début soit jusqu'à une limite de points fixée. Lorsque l'un des deux critères est rempli, la partie est terminée et le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

---

Passionné(es) de bons jeux, retrouvez la gamme Gigamic sur : [www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

# TAKI!

de Haim Shafir  
pour 2 à 10 joueurs  
à partir de 6 ans  
Durée : env. 20 min

Traduction française par Loïc Boisnier

### Matériel (112 cartes)



cartes Chiffre : 2 de chaque valeur (1-9) dans chaque couleur  
cartes Action

### Idee et but du jeu

Chacun leur tour, les joueurs jouent des cartes sur la défausse au centre de la table. Pour pouvoir jouer une carte, il faut que, soit le symbole, soit la couleur soit identique à la dernière carte jouée. Des cartes spéciales influencent le jeu en modifiant le sens du jeu, en faisant piocher des cartes à un joueur ou en sautant le tour de quelqu'un. Le but du jeu est de se défausser de toutes ses cartes.

Version française  
distribuée par :

**Gigamic**

Règle du jeu complète à l'intérieur

## Préparation du jeu

On mélange toutes les cartes et on en distribue 8 à chaque joueur qui les prend en main. Les cartes restantes forment une pioche face cachée au centre de la table. La première carte de cette pioche est retournée et sert de carte de départ.

## Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence, les autres joueront ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, un joueur doit, soit jouer une carte (ou plusieurs), soit piocher une carte (le tour du joueur est alors terminé). La carte jouée doit être posée sur la carte supérieure de la défausse.

Il faut respecter les règles suivantes lorsque l'on joue une carte : les cartes jouées doivent soit être de la même couleur, soit avoir le même chiffre que la carte supérieure de la défausse. Les cartes "Super Taki", "changement de couleur" ou "carte folle" peuvent toujours être jouées.

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une seule carte en main, il doit annoncer "Taki" à haute voix. S'il ne le fait pas avant que le joueur suivant ait joué une carte, il doit piocher 4 cartes.

Le jeu prend fin dès qu'un joueur joue sa dernière carte.

## Cartes Action

**Passer (une main) :** le joueur suivant doit passer son tour.

**Changement de sens (deux flèches inversées) :** cela modifie le sens du jeu. Si on jouait dans le sens des

aiguilles d'une montre, on joue à partir de maintenant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, et inversement.

**Changement de couleur (4 cubes de 4 couleurs) :** le joueur qui joue cette carte choisit une couleur que le joueur suivant doit jouer.

**+2 :** le joueur suivant doit piocher 2 cartes ou poser une autre carte +2 sur la pile de défausse. Le joueur suivant devra alors piocher 4 cartes ou jouer une carte +2, etc. Après avoir pioché, le joueur ne peut jouer aucune carte. Le +2 sur le dessus de la défausse indique la couleur de la carte qui doit maintenant être jouée.

**TAKI :** lorsqu'une carte TAKI est jouée, il est possible de jouer en même temps autant de cartes de la couleur de la carte TAKI qu'on le souhaite.

***IMPORTANT :** une carte TAKI doit être fermée en annonçant "TAKI fermé". Si, après avoir joué sa dernière carte, le joueur oublie de le dire, le TAKI reste ouvert et le joueur suivant a alors la possibilité de jouer toutes les cartes de cette couleur qu'il a en main. Le TAKI reste ouvert jusqu'à ce qu'un joueur le ferme.*

**Super TAKI :** cette carte fonctionne comme la carte TAKI, mais le joueur choisit la couleur de son choix.

**Carte folle (une flèche courbe) :** lorsque cette carte est jouée, les joueurs donnent leur main de cartes à leur voisin.