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 (Bourgogne du sud), 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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

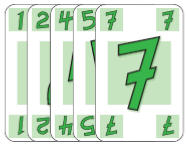
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

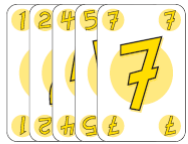
ESCALE À JEUX

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

Un jeu de **Reiner Knizia**
Joueurs: 3-6 personnes
Âge: à partir de 8 ans
Durée: environ 45 minutes

Matériel





14 cartes dans chacune des trois couleurs, deux cartes de valeur 4 et trois cartes de valeur 1, 2, 5 et 7.

Huit ***Quatre Pourri*** *de valeur 4*

Trois cibles

Un bloc de scores

Idée du jeu

A leur tour, les joueurs jouent des cartes sur une cible de leur choix. Ils doivent veiller à ne pas trop jouer de cartes sur une cible. Dans le cas où la somme totale des cartes sur une cible dépasse la **valeur 13**, ils doivent prendre les cartes. Ces cartes peuvent rapporter aux joueurs des points négatifs à la fin. A moins de se protéger en ayant la majorité des cartes dans une

couleur. De plus, il y a encore huit ***Quatre Pourri***, qui peuvent ruiner le résultat des joueurs. A la fin, le joueur qui a le moins de points est déclaré vainqueur.

Préparation du jeu

Une partie de **13** se joue en plusieurs manches. Au début de chaque manche, un joueur est désigné comme donneur qui change après chaque manche dans le sens horaire.
Le donneur distribue à chaque joueur **5 cartes face cachée qu'ils prennent en main**. Le reste des cartes forme une pioche face cachée au centre de la table. Les trois cibles sont placées à côté de la pioche.
Le bloc des scores et un crayon sont seulement utilisés à la fin d'une manche.

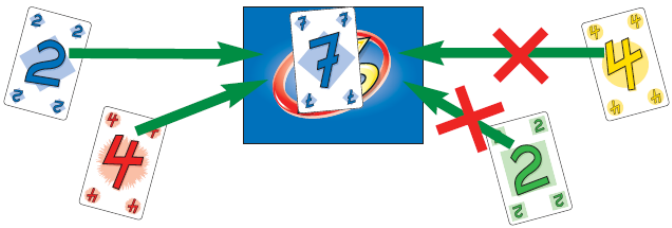
Les trois cibles et la pioche au centre de la table

Déroulement du jeu

Le joueur à gauche du donneur commence, ensuite on poursuit dans le sens horaire. À son tour, on doit jouer une carte de sa main face visible sur une cible. Ensuite on tire une nouvelle carte face cachée de la pioche. A la fin de son tour, un joueur doit toujours avoir cinq cartes en main.

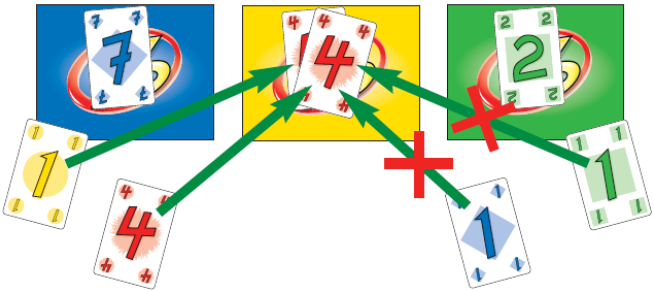
Règle pour la couleur – Seulement une couleur par cible !
La couleur (bleu, jaune et vert) de la cible détermine la couleur des cartes qui devront y être jouées. Par exemple, les cartes jaunes peuvent seulement être jouées sur la cible jaune. Ainsi, une couleur ne peut à aucun moment être présente sur plusieurs cibles.
Exception: Les *Quatre Pourri* rouges peuvent au contraire être joués n'importe quand sur les trois cibles.

Exemple: *La première carte Couleur sur la cible bleue est un sept bleu. Par la suite, seules des cartes Couleur bleues et* **Quatre Pourri** *rouges peuvent être ajoutées sur la cible. Les cartes Couleur vertes et jaunes ne peuvent pas y être posées.*



Il est permis de jouer en premier une carte ***Quatre Pourri*** sur une cible. Les cartes de la couleur correspondant à cette cible peuvent y être jouées par la suite.

Exemple: *Deux* **Quatre Pourri** *se trouvent sur la cible jaune du milieu. Un sept bleu et un deux vert se trouvent sur les deux autres cibles. Par la suite, un autre* **Quatre Pourri** *ou des cartes Couleur jaunes peuvent y être jouées (par exemple un 1 jaune).*

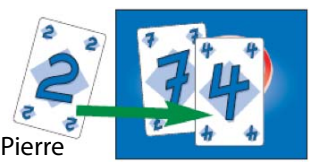


Point de règle – Pas au dessus de 13 !

Au cas où un joueur joue une carte sur une cible et que la somme totale de toutes les cartes (cartes Couleur et éventuellement ***Quatre Pourri***) dépasse 13, ce joueur doit prendre toutes les cartes déjà posées et les place face cachée devant lui. Le joueur ne peut pas regarder les cartes face cachée devant lui jusqu'à la fin de la manche. La carte (carte Couleur ou ***Quatre Pourri***) qui a provoqué le dépassement reste sur la cible.

Exemple 1 :
1a) Pierre joue un « 2 » et la valeur de la cible atteint 13.

1a)



par Pierre

1b) Marie joue un « 4 », avec lequel la valeur de la cible dépasse 13.

1b)

par Marie

1c) Marie doit prendre les trois cartes déjà jouées sur la cible et les place face cachée devant elle. Le « 4 » joué par Marie reste sur la cible.

1c)

pour Marie

Exemple 2 :

2a) Luc joue un ***Quatre Pourri*** *et augmente la valeur de la cible à 11.*

2a)

par Luc

2b) Marc joue un « 5 » et dépasse la valeur 13 de la cible.

2b)

par Marc

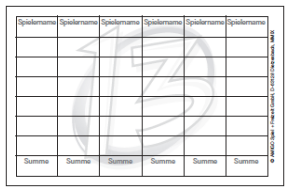
2c) Marc doit prendre les cartes déjà jouées sur la cible, y compris le ***Quatre Pourri****, et les placer face cachée devant lui. Le « 5 » joué par Marc reste sur la cible.*

2c)

pour Marc

Fin de la manche et évaluation des points

Une manche se termine quand la pioche est épuisée et que toutes les cartes en main ont été jouées.
Les cartes qui se trouvent encore sur les cibles à la fin d'une manche ne sont pas prises en compte.
Les joueurs révèlent leurs cartes face cachée et déterminent leur résultat.
Chaque carte Couleur vaut un point négatif,
chaque ***Quatre Pourri*** vaut deux points négatifs.
Si un joueur a le plus grand nombre de cartes dans une couleur, ces cartes comptent comme zéro point. En cas d'égalité, les joueurs concernés doivent compter leurs cartes comme des points négatifs. Les ***Quatre Pourri*** comptent toujours, même si un joueur a la majorité.
Les points négatifs de chaque joueur sont notés sur une feuille du bloc.



Exemple d'une évaluation des points :
*Marie a trois cartes bleues, deux cartes jaunes et un **Quatre Pourri**.*
Elle n'a aucune majorité dans aucune des couleurs et doit compter toutes les cartes. Elle reçoit 7 points négatifs.

1 + 1 + 1 + 1 +1 + 2 = 7

Luc a six cartes jaunes et deux cartes vertes. Il a la majorité des cartes jaunes, donc ses cartes jaunes ne sont pas comptées. Il reçoit seulement deux points négatifs.

0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 1 + 1 = 2

Pierre a deux cartes bleues, cinq cartes jaunes, six cartes vertes et deux ***Quatre Pourri****. Pierre est à égalité avec Marc pour la majorité des cartes vertes et doit les prendre en compte. Il reçoit 17 points négatifs.*

1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 +

1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2 = 17

Marc a six cartes bleues, une carte jaune, six cartes vertes et quatre ***Quatre Pourri****. Il est majoritaire pour les cartes bleues et ne doit pas les prendre en compte. Même s'il a la majorité pour les* ***Quatre Pourri****, il doit les compter, car un joueur doit toujours compter ses cartes* ***Quatre Pourri****. Marc reçoit 15 points négatifs. (Voir illustration sur la page suivante)*

Illustration de l'exemple de Marc :

0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 1 +

1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2 + 2 + 2 = 15

Fin du jeu

Après chaque manche le donneur doit à nouveau mélanger toutes les cartes et en distribuer 5 à chaque joueur. Le reste des cartes forme une nouvelle pioche au centre de la table.

Quand chaque joueur a été donneur une fois, la partie est terminée. Chaque joueur additionne ses points négatifs. Le vainqueur est celui qui a le moins de points négatifs.

Remarque: A trois joueurs, la partie se termine quand chaque joueur a été donneur deux fois.

Traduction française : LudiGaume - http://www.ludigaume.net

Distribution France / Belgique : Gigamic - www.gigamic.com

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIX