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

TIP TAP TOP!

3-4 JOUEURS

BUT DU JEU:
Gagner le maximum de paires en tapant sur les mains du jeu.

CONTENU DU JEU:
• 1 plateau de jeu plastique • 1 jeu de 42 cartes • 4 pieds en caoutchouc

ASSEMBLAGE

• Retournez le plateau sens dessus-dessous. Détachez les quatre pieds de caoutchouc.

• Fixez un pied de caoutchouc dans chacun des carrés.

• Retournez le jeu et placez-le au centre de la table.

PREPARATION

1. Chacun des joueurs se place en face d'une des mains de couleur.
2. La carte blanche est ôtée du jeu. Elle pourra servir éventuellement pour remplacer une carte endommagée.
3. Un joueur mélange les cartes, puis les distribue une par une à chaque joueur, face cachée, jusqu'à ce que tous les joueurs en aient 4. Les cartes restantes sont placées, face cachée, à côté du jeu pour former la pioche.
4. Les joueurs regardent leurs cartes sans les montrer aux autres.

Le joueur situé à gauche de celui qui a distribué les cartes commence à jouer. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

LE JEU

A chaque tour prenez la première carte de la pioche et ajoutez-la aux vôtres. Vérifiez alors si vous avez une paire dans votre jeu. Une paire est composée de 2 cartes portant le même numéro (exemple: 2 cartes portant le numéro 3 forment une paire).

Le joker: Il ne peut pas former une paire avec une autre carte. Gardez-le jusqu'à la fin de la partie, il vous donnera droit à un bonus.

Lorsque vous avez une paire dans votre jeu, tapez sur votre main de couleur. Si vous le désirez, vous pouvez en même temps crier "Tip Tap" en même temps que vous tapez.

Aussitôt, tous les autres joueurs doivent immédiatement taper sur leur main de couleur aussi vite qu'ils le peuvent.

Remarque: un joueur qui n'a plus de cartes en mains ne peut pas taper sur sa main de couleur.

Le joueur qui tape en dernier a perdu. Pour bien le déterminer, vérifiez les mains au centre du jeu: celle qui se trouve au sommet est celle du joueur qui a perdu.

Remarque: si les plaques de couleur restent bloquées ensemble, vous ne pouvez pas déterminer le perdant. Le tour ne compte pas. C'est à nouveau à vous de jouer. Si vous voulez rejouer immédiatement votre paire, il vous suffit de taper à nouveau sur votre main de couleur.

Après avoir tapé, vous placez votre paire de cartes devant vous et vous prenez une carte au hasard au perdant.

Si vous vous retrouvez alors avec une nouvelle paire, vous pouvez pendant le même tour retaper sur votre main; ainsi au cours d'un même tour vous pouvez jouer autant de paires que vous le voulez.

Plus vous jouez de paires, plus vous avez de chances de gagner.

Pour signaler que vous ne pouvez plus jouer de paire et que votre tour est terminé, vous devez annoncer "JE PASSE". Vous devez absolument passer lorsque vous n'avez plus qu'une carte en mains, ou lorsque vous n'avez plus de paire. Mais vous continuerez à puiser une carte.

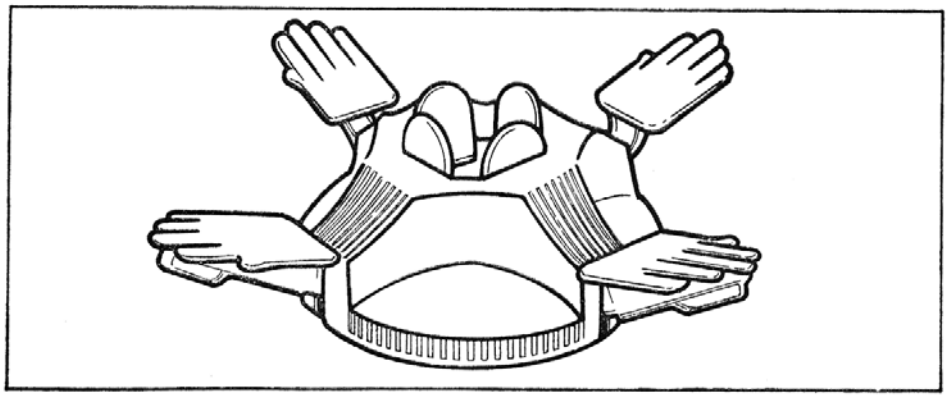
LE BLUFF

A n'importe quel moment pendant votre tour, vous pouvez bluffer, que vous ayez ou non une paire en main. Vous pouvez bluffer autant de fois que vous le désirez, durant le même tour.

Pour bluffer, vous pouvez annoncer "Tip Top" et faire semblant de taper. Mais faites bien attention de ne pas toucher votre main de couleur. Tous les joueurs qui tapent ou touchent leur main perdent une carte. Prenez-en une au hasard à chacun.

LES FAUTES

• Vous commettez une faute si à votre tour:
– vous aviez une paire, mais vous n'avez pas réussi à faire tomber votre main centrale en tapant sur votre main de couleur,
– vous n'aviez pas de paire, mais pour bluffer vous avez tapé sur votre main de couleur.



Comme pénalité, votre tour se termine immédiatement, que vous ayez ou non une paire à jouer.

• Si à votre tour, un autre joueur tape sur sa main avant que vous ayez tapé sur la vôtre, il commet une faute et aura une pénalité: vous prenez au hasard une de ses cartes et l'ajoutez aux vôtres. Vous continuez alors votre tour.

LA PIOCHE

Lorsque la pioche est épuisée, au début de votre tour, vous prenez au hasard une carte à un de vos adversaires.

SI VOUS N'AVEZ PLUS DE CARTE EN MAINS

Lorsque c'est votre tour de jouer, et que vous n'avez plus de cartes en mains, prenez deux cartes dans la pioche au lieu d'une. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, vous prenez soit deux cartes à un de vos adversaires, soit une carte à deux de vos adversaires.

Lorsque toutes les paires ont été jouées, la partie est terminée. Le joueur en possession du Joker le place devant lui à côté de ses paires.

LES POINTS

Chaque joueur compte le nombre de paires qu'il a gagnées. Chaque paire compte pour un point. Le Joker compte pour 2 points.

LE GAGNANT

Le joueur qui a le plus de points est le gagnant de la partie.

En cas d'égalité, les joueurs comptent le nombre de points indiqués sur leurs cartes (par exemple une paire de 6 compte pour 12 points). Le Joker compte pour 20 points. Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

© 1988 Milton Bradley France
Service Contrôle Qualité, B.P. 13, 73370 Le Bourget-du-Lac.
Importateur pour la Belgique: Hasbro MB s.a.
Digue du Canal 109. 1070 Bruxelles
4845 F ses