

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 (Saône-et-Loire), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



## Règle du jeu



### Distribution

#### ***Pour 2 joueurs :***

**10** cartes sont distribuées à chaque joueur.

**12** cartes sont placées au centre face visible.

**20** cartes constituent la pioche.

#### ***Pour 3 joueurs :***

**7** cartes sont distribuées à chaque joueur.

**10** cartes sont placées au centre face visible.

**21** cartes constituent la pioche.

#### ***Pour 4 joueurs :***

**5** cartes sont distribuées à chaque joueur.

**12** cartes sont placées au centre face visible.

**20** cartes constituent la pioche.

### But

Atteindre 300 points en plusieurs manches.

À chaque manche, il faut obtenir le maximum de cartes à points rouges. Pour cela, le résultat de l'addition de deux cartes de même couleur doit être de 10, 20 ou 30 (\*).

Une manche termine quand les joueurs n'ont plus de cartes.

## Déroulement

Le joueur qui a distribué commence.

Un joueur joue deux cartes à chaque tour.

**La première carte** il la choisit dans son jeu. S'il trouve la carte complémentaire parmi les cartes placées au centre, il récupère les deux et il les garde de côté.

S'il n'y a pas de carte complémentaire, il laisse la sienne au centre, face visible.

**La seconde carte** il la prend dans la pioche et il la pose.

S'il trouve sa complémentaire parmi les cartes placées au centre, il récupère les deux et il les garde de côté.

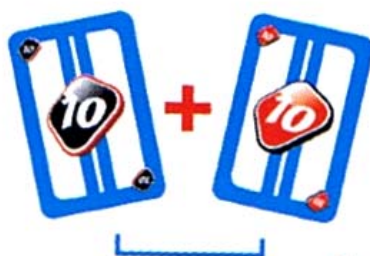
S'il n'y a pas de complémentaire possible, il laisse la carte piochée au centre, face visible.

La manche continue avec le joueur suivant.

À la fin de la manche, chaque joueur compte, selon la valeur numérique, les cartes à points rouges qu'il a mises de côté.

S'il reste des cartes au centre, le dernier joueur les récupère.

**\* Quelques exemples**



**Attention : il n'est pas possible d'additionner des cartes de couleurs différentes.**

Règle du jeu

## Variante



### Déroulement

Le joueur qui a distribué commence.

Un joueur joue deux cartes à chaque tour.

**La première carte** il la choisit dans son jeu. S'il trouve la carte complémentaire parmi les cartes placées au centre, **il donne les deux au joueur suivant.**

S'il n'y a pas de carte complémentaire, il laisse la sienne au centre, face visible.

(Cela laisse supposer que le joueur va choisir une carte pour faire gagner moins de points possible à son adversaire).

**La seconde carte** il la prend dans la pioche et la pose.

S'il trouve sa complémentaire parmi les cartes placées au centre, il les récupère et il les garde de côté.

S'il n'y a pas de complémentaire possible, il laisse la carte piochée au centre, face visible.

La manche continue avec le joueur suivant.