

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



• Les autres joueurs ont dix secondes pour accepter ou non la proposition :

- Le joueur le plus rapide à se manifester reçoit la carte. Si deux joueurs la demandent en même temps, c'est le donneur qui tranche.
- Si aucun des joueurs n'a demandé la carte, c'est le donneur qui doit la prendre.
- Si le donneur a déjà pris une carte lors de ce tour et si aucun joueur n'a demandé la carte proposée, le donneur l'impose au joueur de son choix, parmi les joueurs n'ayant pas encore reçu de carte.

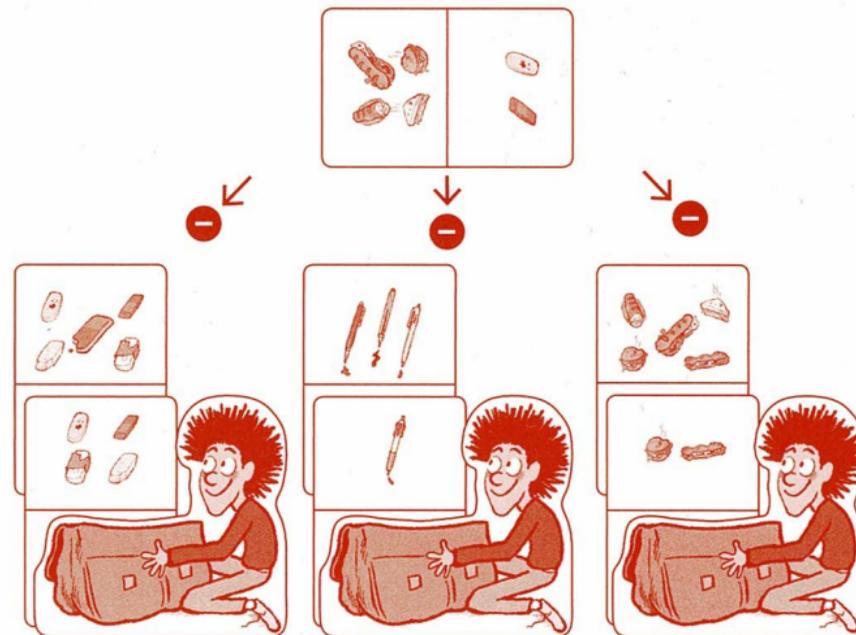
Dès qu'un joueur a reçu une carte lors du tour, il ne peut plus en recevoir d'autres.

Chaque joueur place la carte reçue dans l'un de ses sacs, en choisissant le côté de son choix.

Si la carte ne peut pas être placée, elle est mise dans le talon, face visible, à côté de la pioche.

6

Exemple : Un joueur a rempli ses sacs et reçu une carte comme ci-dessous : le nombre d'objets par sac étant limité à 10, il ne peut la placer ni dans le sac de gommes (il atteindrait 11 gommes), ni dans celui de sandwiches (il atteindrait 11 sandwiches). Il met donc la carte dans le talon.



7



Carte spéciale : Avec la carte *crac*, pas de chance, le sac se vide de tous ses objets ! Quand le donneur a cette carte en main, il bluffe en annonçant un faux objet.

Le joueur qui reçoit la carte *crac* doit choisir un de ses sacs remplis, et le vider de toutes ses cartes *objet*, qui sont mises dans le talon avec la carte *crac*.

Quand toutes les cartes ont été distribuées lors du tour, le joueur à gauche du donneur devient le donneur du prochain tour, et procède de la même façon.

Quand la pioche est vide, on mélange le talon, et on le retourne pour constituer une nouvelle pioche.

Lorsqu'un joueur a rempli un sac avec 10 objets identiques, il retourne la carte *sac*, du côté où le sac est fermé.

Fin de partie : le premier joueur qui remplit 2 de ses sacs avec exactement 10 objets identiques remporte la partie.

8

Anatole Latuille

LE SAC QUI CRAQUE



6+

de 2 à 4
joueurs

durée :
15 min

12 cartes sac
33 cartes objet



bayard jeux

Préparation : Chaque joueur place devant lui 3 cartes *sac*, du côté où le sac est ouvert. Les cartes *sac* non utilisées sont mises de côté. Les cartes *objet* sont placées en pioche, face cachée, au centre de l'espace de jeu.

Début de partie : Le plus jeune joueur est le premier à devenir donneur. Il distribue à chacun, lui compris, deux cartes de la pioche. Chaque joueur place ses deux cartes *objet* dans ses sacs (soit dans deux sacs différents, soit dans le même).

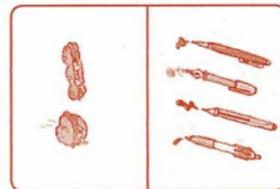
Attention : chaque sac ne reçoit qu'un seul type d'objet.

Si un joueur reçoit une carte *crac*, il la met dans le talon (à côté de la pioche, face visible) et ne pioche pas à nouveau.

Placement des cartes *objet* :

- Pour placer une carte *objet*, un joueur choisit le côté de son choix :

Exemple : avec la carte



2 sandwiches 4 stylos

il peut faire

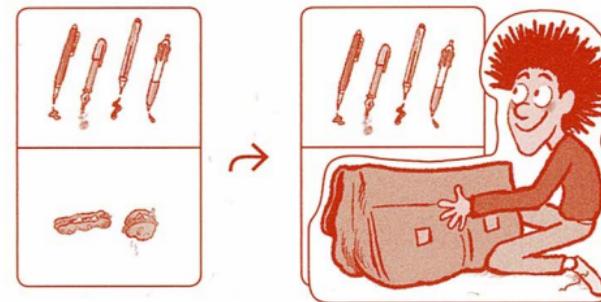


ou

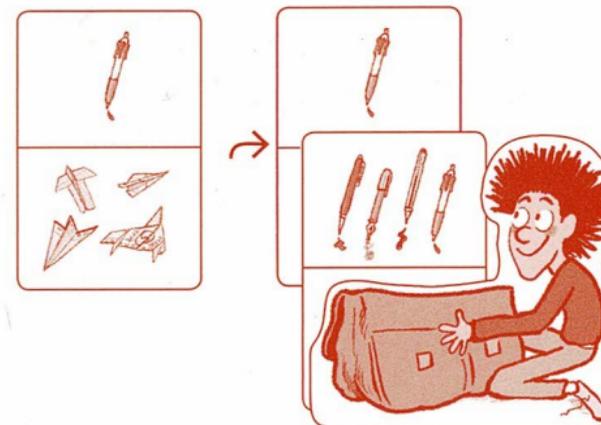


- Pour remplir son sac, un joueur empile les cartes les unes derrière les autres.

Exemple :



La première carte vient se glisser sous le cartable...



... et les suivantes sous la dernière carte insérée.

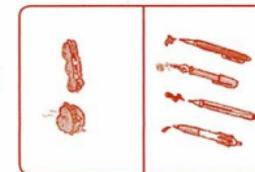
Déroulé d'un tour : Le donneur prend dans la pioche autant de cartes que de joueurs (lui compris). Il les prend en main sans les montrer aux autres.

Le donneur doit répartir toutes les cartes de sa main entre tous les joueurs : pendant un tour, chaque joueur (le donneur compris) recevra donc une seule carte.

Pour effectuer la distribution des cartes, le donneur procède ainsi :

- Il choisit une carte de sa main et la pose devant lui face cachée, en annonçant à voix haute la quantité d'un des objets présents sur la carte.

Exemple : Avec la carte



il peut dire « j'ai 2 sandwiches » ou « j'ai 4 stylos ».