

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



Ascenseur

Pour 3 à 6 joueurs

Le jeu se joue avec un jeu de 52 cartes dont on enlève : à 3, un 2 ; à 5, deux 2 ; à 6, tous les 2. Il se décompose en une série de manches, qui se jouent avec un nombre de cartes croissant, puis décroissant : au premier tour, on joue avec 1 carte ; au deuxième tour avec 2 cartes ; à l'avant-dernier avec 2 et au dernier avec 1. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Distribution et jeu de la carte

Première manche

Le donneur donne une carte à chacun, pose le talon restant au milieu et en retourne la première carte, qui désigne la couleur d'atout.

Chaque joueur, en commençant par le joueur situé après le donneur, annonce le nombre de levées qu'il compte faire à ce tour. Le donneur, qui parle le dernier, ne peut pas annoncer un nombre de levées tel que le total des levées annoncées soit égal au nombre de cartes distribuées à chaque joueur. Exemple : chacun ayant reçu une seule carte, si personne n'a annoncé de levées, il ne peut pas en demander une puisque le total serait alors égal à 1.

On joue ensuite classiquement : le plus fort atout, ou à défaut, la plus forte carte de la couleur entamée remporte le pli. On n'est pas obligé de couper ; on n'est pas obligé de monter, ni à la couleur, ni à l'atout.

Manches suivantes

À chaque manche, le donneur change, et on distribue un nombre de cartes croissant, puis décroissant :

Exemple : à 4 joueurs, le nombre de cartes distribué à chaque tour est de :

Tours	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	

Cartes	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----

La manche où il ne ne reste pas de talon (à 4, la manche où l'on joue avec 13 cartes) se joue à sans-atout.

Décompte des points

Un joueur ayant rempli un contrat marque un point de plus que le nombre de levées réalisées.

Un joueur ayant fait plus ou moins de levées que le contrat annoncé perd la différence entre le contrat annoncé et les levées faites.

Exemples :

- Iris annonce 3 levées, elle en fait 3. Elle marque $3+1 = 4$ points.
- Roméo annonce 4 levées, mais n'en fait que 3. Il perd donc $4-3 = 1$ point.

Le joueur ayant le plus de points à l'issue de la dernière manche remporte la partie.