

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



la bonne combinaison

Deux producteurs de télévision que vous connaissez bien, ARMAND JAMMOT et JEAN-JACQUES BLOCH, ont imaginé pour notre collection "Jeux de Poche" ce nouveau jeu, particulièrement original et attrayant.

Ce Jeu Comprend

2 plateaux de jeu : (1 pour chaque joueur) représentant une grille de 16 cases (4 rangées de 4 cases horizontales, 4 rangées de 4 cases verticales).

2 paquets identiques de 30 cartes : 6 figures numérotées de 1 à 6, répétées 5 fois dans des couleurs différentes : vert, bleu, jaune, rouge, noir.

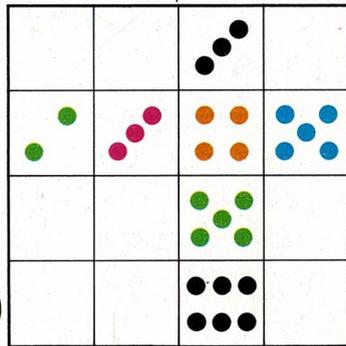
Principe du Jeu : Les joueurs s'opposent l'un à l'autre en utilisant, chacun de son côté, la même distribution de 16 cartes. Il s'agit, pour chacun d'eux, de réaliser sur son plateau, avec les mêmes cartes que son adversaire, le plus grand nombre de combinaisons possibles et aussi les combinaisons les plus chères.

Une combinaison, c'est l'association **sur une même rangée verticale ou horizontale**

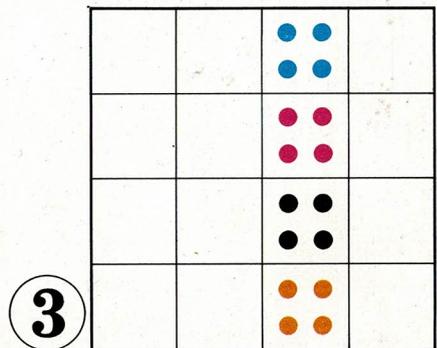
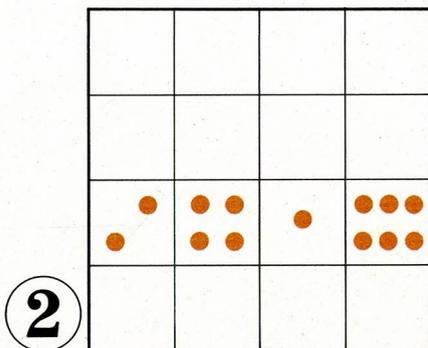
1 | de cartes qui se suivent

2 | de cartes de même couleur

3 | de cartes identiques



exemples :

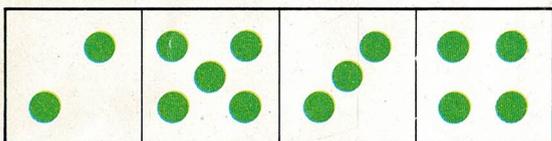


Combinaisons et valeurs des combinaisons

10 points	suite couleur	Sur une même rangée verticale ou horizontale, 4 cartes de la même couleur qui se suivent, quel que soit l'ordre dans lequel elles sont disposées.
5 points	un quatuor	Sur une même rangée verticale ou horizontale, 4 cartes de même valeur.
4 points	une couleur	Sur une même rangée verticale ou horizontale, 4 cartes de la même couleur.
3 points	une suite	Sur une même rangée verticale ou horizontale, 4 cartes qui se suivent, quelle que soit leur couleur.
2 points	un trio	Sur une même rangée verticale ou horizontale, trois cartes de même valeur.
1 point	deux paires	Sur une même rangée verticale ou horizontale, 2 combinaisons différentes de 2 cartes de même valeur.

exemples :

suite couleur - horizontale ou verticale

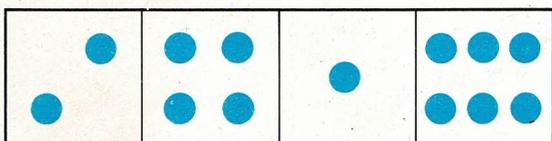


(soit : 2 - 3 - 4 - 5 dans l'ordre)

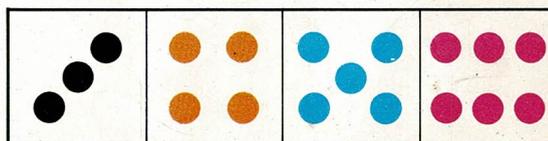
un quatuor



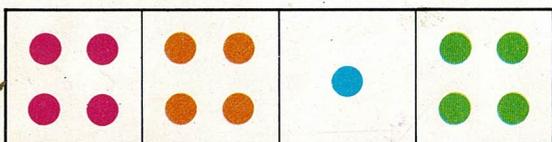
une couleur



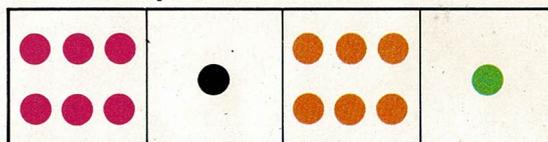
une suite



un trio



deux paires



La partie commence

Il faut d'abord donner un plateau à chaque joueur.

Puis prendre un jeu de 30 cartes qui sera utilisé pour la distribution.

Ensuite, répartir le deuxième paquet de 30 cartes en 5 rangées ordonnées de 6 cartes dans les cases prévues à cet usage dans le fond de la boîte ; ainsi les joueurs pourront les trouver immédiatement pendant la partie.

On procède alors à la distribution avec le premier paquet. Chaque joueur reçoit 8 cartes. Les joueurs ne doivent évidemment pas se montrer leur jeu.

1^{er} joueur après avoir examiné son jeu et réfléchi, prend une carte qu'il annonce à haute voix et il la place sur une case de son choix sur son plateau.

2^e joueur prélève alors la carte correspondante dans la boîte de jeu et la place à son tour sur une case de son plateau.

puis le 2^e joueur prend une carte de son jeu, l'annonce et la place sur une case de son plateau.

1^{er} joueur prend la carte annoncée dans la boîte de jeu et la place sur une case.

Le jeu continue ainsi jusqu'à épuisement des huit cartes que chaque joueur a en main.

Pendant la partie, les plateaux restent visibles, mais **une carte placée sur une case ne peut plus être déplacée.**

Lorsque la partie est terminée, on procède au calcul des points.

exemples :

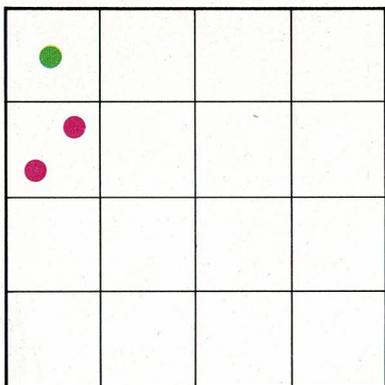
1^{er} joueur a l'initiative

●			

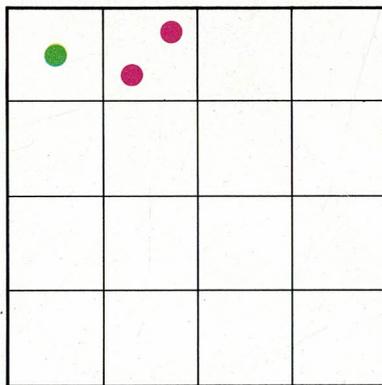
2^e joueur

●			

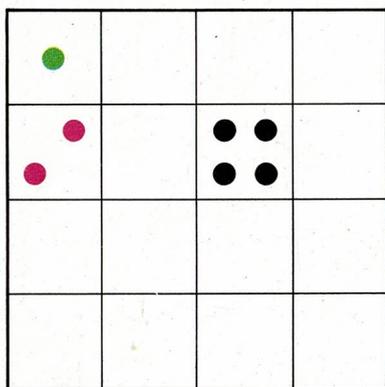
1^{er} joueur



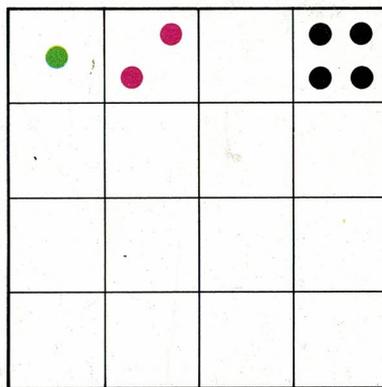
2^e joueur a l'initiative



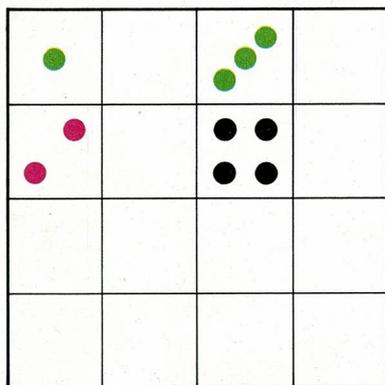
1^{er} joueur a l'initiative



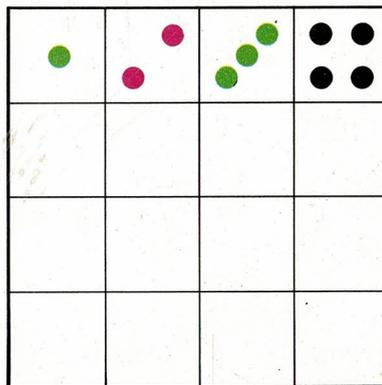
2^e joueur



1^{er} joueur



2^e joueur a l'initiative



A ce stade de la partie, le deuxième joueur a déjà une suite sur la première rangée horizontale, mais le premier joueur qui a joué différemment se réserve la possibilité de faire une suite couleur en vert sur la même rangée et deux autres suites à la verticale.