

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 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 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



RÈGLE DU JEU :



L'objectif est de se débarrasser le plus vite possible de toutes ses cartes. Mélanger et distribuer toutes les cartes. **Chaque joueur a sa pioche devant lui et 3 cartes en main.**

Pour pouvoir poser une carte il faut que la couleur corresponde (texte ou teinte du mot) :



Possibilités de poser les cartes suivantes :

- Le mot écrit en ORANGE
- le mot ORANGE
- le mot BLEU
- le mot écrit en BLEU
- la carte Multicolore : elle permet de changer de couleur à n'importe quel moment et se pose sur n'importe quelle carte; le joueur annonce la couleur qui doit être jouée ensuite.

Nouvelles cartes colorées

Color Addict Classique était trop simple pour vos yeux experts, on a donc ajouté quelques cartes colorées en plus. Elles se jouent comme les cartes classiques mais elles sont plus difficiles à déchiffrer... Les amateurs d'illusions d'optique vont se régaler !



Règle pour les débutants

Le premier joueur (le plus jeune) pose une carte au centre de la table, face visible. Il pioche une carte afin d'avoir toujours 3 cartes en main. C'est au tour de son voisin de gauche de poser une carte.

Quand un joueur ne peut pas poser de carte, il en pioche une de son tas et passe son tour.

Un joueur qui vient de poser une carte alors qu'il en a déjà plus de 3 en main ne doit pas en piocher une nouvelle.

Le gagnant est le premier qui n'a plus de carte ni dans sa main, ni dans sa pioche.

Règle pour les joueurs confirmés

Dès que le premier joueur (le plus vieux) pose une carte au centre de la table, la partie est lancée.

Ce n'est pas chacun son tour mais «dès que tu peux, tu poses».

Quand un joueur ne peut pas poser de carte, il en pioche une de son tas.

Un joueur qui vient de poser une carte alors qu'il en a déjà plus de 3 en main ne doit pas en piocher une nouvelle.

Le gagnant est le premier qui n'a plus de carte ni dans sa main, ni dans sa pioche.

Note : Lorsqu'un joueur pose une carte, il est conseillé d'annoncer la couleur qui est commune avec la carte du tas central ; cela évite les erreurs et facilite le jeu.

Nouvelles cartes perturbatrices



Œil de pirate:

Celui qui pose cette carte crie «À l'abordage!!!» et désigne un joueur qui devra porter le cache-œil de pirate. Il devra le porter fièrement jusqu'à ce qu'une autre carte œil de pirate soit posée et qu'un autre joueur soit désigné.

Lunettes rouges :

Celui qui pose cette carte désigne malicieusement un joueur qui devra porter les lunettes rouges de star. Il devra les porter et assumer totalement son nouveau look jusqu'à ce qu'une autre carte lunettes rouges soit posée et qu'un autre joueur soit désigné. (Si tu n'arrives pas à prendre un air malicieux, un petit rire sardonique fera l'affaire).



C'est le joueur qui vient d'être désigné pour porter un de ces magnifiques accessoires qui relance le jeu ; il pose n'importe quelle carte de sa main pour une nouvelle session colorée!