

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



CARTINO

Jeu pour 2 à 4 personnes par D. F. Oudolf
Jeux de Ravensburg No 602 5 208 4

Contenu: 1 plan, 2 séries de chacune 32 pions, 2 jokers,
2 pions de rechange, 4 pions à compter, 1 pochette, 25 chips.

CARTINO se distingue par sa richesse en possibilités de jeu et l'attrait passionnant qu'il présente. Il se joue avec des pions en bois, qui portent les symboles bien connus des cartes : trèfle, pique, cœur et carreau. Les pions doivent être posés sur le plan, dans les cases désignées à cet effet. Le jeu exige de la concentration, de l'habileté et aussi un peu de chance.

Principe fondamental du jeu

Le plan comporte 32 cases sur lesquelles il faut déposer les pions portant le symbole correspondant, chaque case pouvant recevoir 2 pions de la même couleur. Chaque case compte également pour un certain nombre de points. Les pions déposés reçoivent toutefois leur valeur quand ils sont placés immédiatement après un ou plusieurs autres pions se trouvant déjà sur le plan. Ce n'est pas le pion posé qui décide du nombre de points gagné, mais la valeur se compte selon les pions qui viennent immédiatement ensuite (*qui les touchent directement*). Le joueur doit donc tenter de placer ses pions de manière qu'il soit à côté du plus grand nombre possible de pions déjà posés et ayant une grande valeur. Le nombre de points obtenu se note avec chacun des pions à compter. Le gagnant est celui qui a atteint le plus grand nombre de points, à la fin de la partie.

Préparatifs

1. Les pions sont placés dans la pochette, à l'exception de ceux de rechange. Chacun prend 5 pions – sans regarder – et les pose devant lui de manière que les autres joueurs ne puissent voir les symboles.

2. Par ailleurs chaque joueur reçoit un pion à compter.

3. Les couleurs ont les valeurs suivantes :

As = 5 points Dame = 3 points

Roi = 4 points Valet = 2 points

et tous les autres pions = 1 point

La valeur est notée également sur le plan, à côté de chaque symbole.

Le joker remplace tout pion quelconque.

La couleur la plus faible est le carreau, vient ensuite cœur, pique et trèfle.

Jeu

1. Le joueur qui possède le pion ayant la plus petite valeur dans la couleur la plus faible commence à jouer. Puis les pions se posent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. Quand vient son tour, chaque joueur a le droit de poser seulement les pions d'une seule couleur (carreau, cœur, pique ou trèfle). S'il veut placer une deuxième couleur sur le plan, il doit attendre que son tour vienne à nouveau.
3. Un joueur est obligé de placer un pion au minimum. Quand il n'a plus la possibilité de poser un pion faisant suite aux autres, il peut en placer un ou plusieurs d'une autre couleur, s'il croit que ses pions ne présentent pas une grande importance pour lui. Les pions placés isolément, sans faire suite nulle part à un autre, n'apportent aucun point.
4. Deux pions de même couleur et de même valeur peuvent être placés sur chaque case. Ils se posent sur le plan, au dessus de l'image représentant la carte correspondante, le symbole en haut (visible), dans la moitié supérieure ou la moitié inférieure de la case. Après avoir été posés sur le plan, les pions ne doivent plus être déplacés.
5. A la fin de son tour, chaque joueur doit prendre dans le sachet – toujours sans regarder, autant de pions qu'il en a posés sur le plan. De cette manière, il a toujours 5 pions devant lui, aussi longtemps que la réserve le permet.

Décompte des points

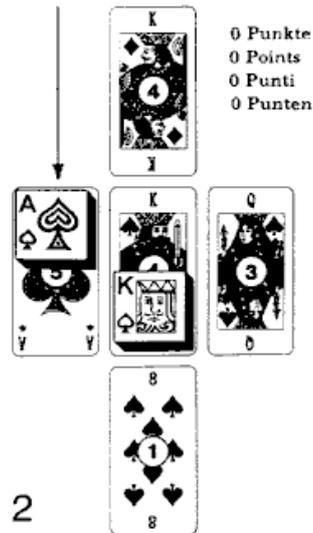
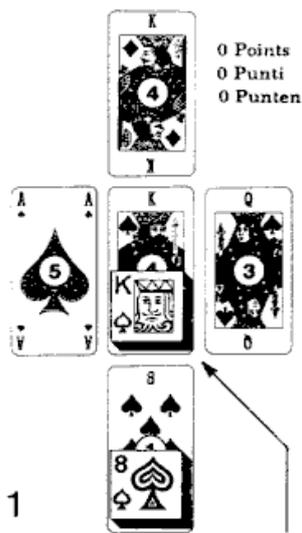
1. Au moment où le pion est posé sur le plan, il n'a aucune valeur. Les pions posés ne comptent que s'ils font suite immédiatement à un ou plusieurs pions se trouvant déjà sur le plan. Ceci ne concerne pas la valeur des pions posés mais seulement la valeur du ou des pions que chaque joueur pose.
2. Les points ne sont donc gagnés que si un pion posé vient toucher au minimum d'un côté un pion se trouvant déjà sur le plan. On peut ainsi compter les points seulement pour un à quatre pions au maximum, comme le montrent les exemples des fig. 1 – 6.
3. Les pions posés à côté des autres peuvent avoir une couleur différente.
4. Quand un joueur parvient à placer 5 pions d'une couleur d'un seul coup, il reçoit une prime supplémentaire de 10 points (en plus de la valeur des pions posés correctement). On réussit à obtenir ce résultat en gardant les pions appropriés. Après avoir déposé ses 5 pions, le joueur en prend 5 nouveaux dans la pochette.
5. Le joker remplace chaque pion. Un joker déposé peut être remplacé par le pion correspondant. Il est alors retiré du jeu.

Repérage des points gagnés

1. Quand un joueur a gagné des points, il déplace son pion à compter du nombre de points correspondant sur les cases numérotées. Le nombre de points gagné par chaque joueur reste donc visible à tout moment du jeu.
2. Quand un joueur a gagné 20 points, il reçoit un jeton ayant la valeur de 20 points et recommence à compter sur la case 1. Il continue à déplacer son pion à compter sur les cases numérotées et reçoit un nouveau jeton à chaque fois qu'il passe dans la case 20.

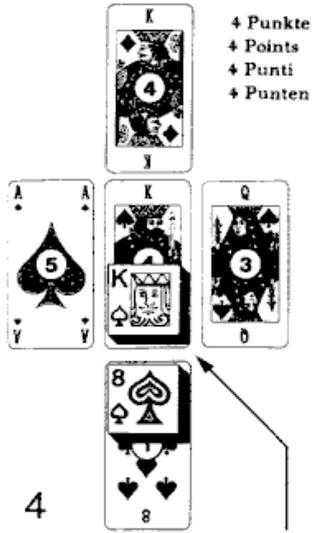
Fin du jeu

1. Dès qu'un joueur a déposé tous ses pions et qu'il n'en reste plus dans la pochette, la partie est terminée. Ce joueur reçoit aussi une prime spéciale de 10 points.
2. Tous les pions qui sont encore en possession des joueurs sont additionnés en fonction de leur valeur et soustraits du nombre de points obtenu. Les jokers comptent pour 6 mauvais points.
3. Le gagnant est celui qui obtient le plus grand nombre de points.



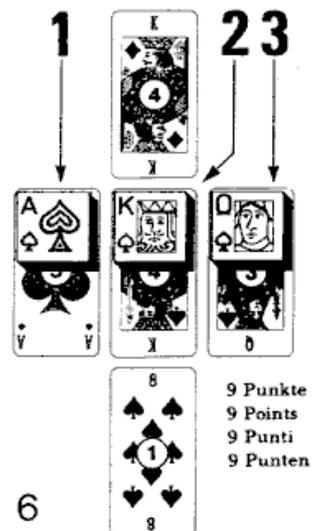
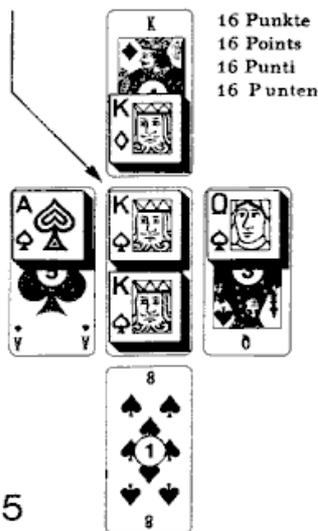
Dans l'exemple n°1, le Roi de pique qui vient d'être posé ne touche aucun pion et ne rapporte donc aucun point.

Dans l'exemple n°2, les cases se touchent mais pas les pions qui ne sont pas au même niveau. Toujours aucun point.



Le Roi qui est posé dans l'exemple n°3 gagne les points du pion touché, le 8 de pique, soit 1 point.

Dans l'exemple n°4, c'est le 8 de pique qui est posé et rapporte les points du Roi, soit 4 points.



Dans l'exemple n°5, la pose du Roi au centre rapporte les points des 4 pions autour de lui : 5 pour l'As, 4 pour chacun des Rois, et 3 pour la Dame, soit au total 16 points.

L'exemple n°6 montre une pose de 3 pions successifs. L'As ne rapporte d'abord rien. Le Roi marque les 5 points de l'As, puis la Dame rapporte les 4 points de la Dame, soit au total 9 points.