

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 ★★☆☆ modifiable 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





RÈGLE DU JEU

2 façons de jouer !

Un jeu très renversant...
Pour les petits et les plus grands !

À partir de 4 ans et jusqu'à beaucoup +
De 2 à 6 joueurs

Sois le premier à te débarrasser de tes cartes, mais attention certaines sont folles...

Contenu de la boîte :

Jeu de 66 cartes, contenant :

- 36 cartes chiffrées de 1 à 9, et de couleurs différentes.
- 18 cartes folles (les cart'ouf) à l'effigie de monstres et avec un chiffre coloré qui sera à prendre en compte lors de l'addition des cartes (pour faire 10).
- 12 cartes "remède" qui contrecarrent les effets renversants des cartes folles (elles ont une croix à chaque coin de la carte).



Une société du groupe **Lansay**
136 Avenue Jean Jaurès
95100 Argenteuil
France

REF. 74961



Les couleurs et décorations peuvent varier.
Conserver l'emballage pour toute référence ultérieure.

Le dos des cartes est celui avec un fond jaune et le personnage "Cart'ouf". Sur chaque dos de carte se trouve un chiffre coloré. Parfois, le même chiffre coloré se trouve de l'autre côté de la carte, mais parfois c'est un monstre (cart'ouf) ou un remède.

Il y a 2 façons de jouer :

- Une méthode utilisant les couleurs destinée aux enfants de moins de 6 ans qui ne connaissent pas encore les chiffres.
- Une méthode utilisant les chiffres pour les enfants de plus de 6 ans.

Version "couleurs" (pour les plus petits)

Le vainqueur sera celui qui se séparera le premier de ses cartes.

Comment ?

En posant sur la table lorsque c'est son tour, 1 combinaison de 4 cartes de 4 couleurs différentes (rouge, vert, bleu, violet).

Pour jouer

Distribuer 7 cartes par joueur, le reste constitue la pioche qui est posée face cachée. Le (premier) joueur tire une carte dans le jeu de son voisin de droite, le but étant de faire une combinaison de 4 cartes de 4 couleurs différentes, il choisira la carte qui lui permettra de faire sa combinaison, en s'inspirant de ce qu'il voit sur le dos de la carte. Dès qu'il le peut, le joueur pose sa combinaison de 4 couleurs.

S'il a de la chance, la couleur du chiffre se trouvant sur le dos de la carte prise et celle se trouvant sur la carte sont les mêmes. S'il n'a pas de chance, il trouvera un monstre de l'autre côté de la carte. C'est une carte "folle", le voisin dit alors "Cart'ouf". Si la carte prise est "normale" ou s'il y a un "remède", il ne dit rien.

En tirant une carte folle, le joueur doit en déjouer les effets renversants. Il existe des cartes "remèdes" qui permettent d'utiliser la couleur du chiffre se trouvant sur la face de la carte folle. Si le joueur possède une carte "remède", il la met en même temps que la carte folle qu'il veut utiliser. On ne peut combiner qu'une carte folle par remède. Par exemple, si on a deux cartes folles qui peuvent faire une combinaison, il faut deux cartes remèdes pour pouvoir les poser.

Le joueur qui fait la combinaison a la possibilité de rejouer directement, sans piocher de carte, si son jeu lui permet de refaire une combinaison. Sinon, il prend la carte se trouvant sur le dessus de la pioche. Lorsqu'un joueur ne peut rien étaler après avoir pioché une carte (folle ou non) dans la pioche ou chez son voisin, il pioche à nouveau. S'il ne peut toujours pas faire de combinaison, c'est au joueur suivant de jouer. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, on prend le tas de cartes des combinaisons posées, on les bat, puis on en fait une nouvelle pioche.

Pour résumer, on pioche une première fois dans le jeu du voisin, puis deux fois dans la pioche commune.

Version "chiffres"

Le vainqueur sera celui qui se débarrassera le premier de ses cartes.

Comment ?

En posant, lorsque c'est son tour, plusieurs cartes dont le total est égal à 10.

Pour jouer

Distribuer 7 cartes par joueur, le reste constitue la pioche qui est posée face cachée. Le (premier) joueur tire une carte dans le jeu de son voisin de droite, le but étant de faire la somme de 10, il choisira la carte qui lui permettra de faire 10, en s'inspirant de ce qu'il voit sur le dos de la carte. Dès qu'il peut faire une somme de 10, le joueur pose la somme sur la table.

S'il a de la chance, le chiffre inscrit sur le dos de la carte prise et celui inscrit sur la carte sont les mêmes. S'il n'a pas de chance, il trouvera un monstre de l'autre côté de la carte. C'est une carte "folle", le voisin dit alors "Cart'ouf". Si elle est "normale" ou s'il y a un "remède", il ne dit rien.

En tirant une carte folle, le joueur doit en déjouer les effets renversants. Il existe des cartes "remèdes" qui permettent d'utiliser le chiffre inscrit sur la carte folle.

Si le joueur possède une carte "remède", il la met en même temps que la carte folle qu'il veut utiliser. On ne peut combiner qu'une carte folle par remède.

Par exemple, si on a deux cartes folles qui peuvent faire une somme de 10, il faut deux cartes remèdes pour pouvoir les poser.

Le joueur qui fait 10 a la possibilité de rejouer. S'il peut à nouveau faire 10 sans piocher, il pose les cartes faisant un total de 10. S'il ne peut pas faire 10, il doit alors prendre dans la pioche une nouvelle carte. Le joueur, lorsqu'il pioche, doit toujours prendre la carte se trouvant sur le dessus du tas formant la pioche.

Si après avoir pioché, il ne peut pas faire la somme de 10, il pioche à nouveau.

S'il ne peut toujours pas faire 10, c'est au joueur suivant de jouer.

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, on prend le tas de cartes qui ont fait les sommes de 10, on les bat, puis on en fait une nouvelle pioche.

Pour résumer, on pioche une première fois dans le jeu du voisin, puis deux fois dans la pioche commune.