

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



COMEBACK

Un jeu d'enchères de Reinhard Staube, édité par Berliner Spielkarten
Règles françaises par François Haffner

Présentation

Un jeu pour 2 à 4 joueurs, âgés de 9 ans et plus

Durée : 10 à 20 minutes

Contenu

28 cartes numérotées de 1 à 7 et réparties en 4 couleurs.

Les cartes 1 comportent 3 étoiles, les cartes 2 comportent 2 étoiles, les autres cartes comportent une étoile.

But du jeu

Marquer le maximum de points à la fin des enchères

Préparation

Un joueur brouille les 28 cartes et enlève :

- 4 cartes pour 4 joueurs : il reste 24 cartes.
- 7 cartes pour 3 joueurs : il reste 21 cartes.
- 12 cartes pour 2 joueurs : il reste 16 cartes.

Les autres cartes sont placées en pile face cachée sur la table.

Chaque joueur reçoit 150 points : en jetons ou par décompte sur une feuille.

Déroulement du jeu

Le premier joueur est déterminé par le sort. Il retourne la première carte et doit faire une première offre, qui ne peut bien sûr être supérieure à son compte.

Les joueurs, dans le sens horaire, peuvent surenchérir ou passer. S'ils passent, ils ne pourront plus enchérir pour la carte présentée.

Important :

La surenchère doit être égale ou supérieure à la valeur de la carte. Par exemple, si la carte exposée est un 5 et que les enchères sont à 17, vous devez enchérir au moins à 22 ou passer.

Le dernier enchérisseur reçoit la carte, qu'il paye. C'est lui qui retourne la carte suivante.

Si le joueur qui a retourné la carte n'a plus d'argent, c'est le joueur à sa gauche qui commence les enchères.

Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les cartes soient vendues, ou que tous les joueurs soient ruinés !

On compte alors les points.

Marque

Les joueurs comptabilisent chaque couleur séparément. Pour chaque couleur, la valeur est obtenue en additionnant les points des cartes, puis en multipliant le tout par le nombre d'étoiles dans la couleur. Les cartes 1 et 2, comportant respectivement 3 et 2 étoiles, prennent toute leur importance !

Fin du jeu

Le joueur ayant le plus grand total est le vainqueur !