

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# 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 !