

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



JEU DE LA CRAPETTE

Le jeu de la crapette, connu depuis de nombreuses années en France et à l'étranger, n'était à l'origine qu'un simple jeu de patience ou de réussite pratiqué par deux joueurs. Mais, amélioré par les joueurs eux-mêmes, il est devenu aujourd'hui un grand classique des jeux de cartes.

Pour 2 joueurs, à partir de 7 ans.

Contenu de la mallette :

2 jeux de 54 cartes, 1 tapis de jeu imprimé, 4 jetons.

But du jeu :

Etre le premier à **se débarrasser de toutes ses cartes en constituant des suites** et à remporter 3 manches !

Préparation du jeu :

Chaque joueur prend un jeu de cartes. Il enlève les jokers de son jeu, le mélange et le coupe.

Sur les tracés imprimés à cet effet sur le tapis, chacun :

- dispose un tas de 13 cartes, face cachée, appelé « crapette » ;
- étale 4 cartes verticalement devant lui sur la colonne extérieure droite, face visible.

Les 35 cartes restantes forment le talon du joueur, disposé face cachée.

Disposition des cartes :

Crapette Face cachée sauf la carte du dessus	Talon Face cachée	Ecart Face visible
--	-----------------------------	------------------------------

Principe du jeu :

Pour puiser les cartes à placer, les joueurs doivent suivre un ordre de priorité bien particulier :

- 1/ dans leur **crapette**,
- 2/ puis dans leur **talon**,
- 3/ et enfin dans leur **écart**.

Les cartes placées ont **3 destinations possibles** (présentées ci-dessous par ordre de priorité) :

1/ Les 8 cases centrales : les joueurs construisent des **suites ascendantes de même signe** en commençant par un as et en finissant par un roi (exemple de suite : as de cœur / deux de cœur / trois de cœur jusqu'au roi de cœur).

2/ Crapette et écart de son adversaire : faute de possibilité au centre, les joueurs jouent sur la crapette ou sur la pile « écart » de leur adversaire. La carte ajoutée doit être de même signe et de rang immédiatement inférieur ou supérieur à la carte du dessus de la pile (un dix de trèfle ne peut recouvrir qu'un neuf ou un valet de trèfle).

3/ Les 8 suites latérales (colonnes extérieures) : les joueurs construisent des **suites provisoires descendantes** (du roi, dame... jusqu'à l'as) **en alternant les couleurs** (noir / rouge / noir...). Elles sont destinées à être ensuite transférées afin de remplir les suites centrales.

Début du jeu :

Chaque joueur retourne la carte du dessus de sa crapette. Celui qui a retourné la carte la plus forte commence. En cas d'égalité, c'est la hiérarchie des signes qui détermine l'ordre de jeu (pique > cœur > carreau > trèfle). Les joueurs prennent ensuite chacun leur tour comme décrit ci-dessous.

Déroulement d'une manche :

Si un as se trouve disponible dans les cartes retournées (hors crapette de l'adversaire), le joueur qui a la main le pose au centre sur la case correspondante pour commencer une série ascendante.

Sinon, le joueur doit chercher à utiliser la carte supérieure de sa crapette : il doit soit la placer, soit épuiser toutes les possibilités de mouvements qui s'offrent à lui.

Quand il ne peut plus placer la carte de sa crapette ou qu'il a épuisé toutes les possibilités de mouvements envisageables, il retourne une carte de son talon. S'il ne peut pas placer la carte de son talon et qu'il n'y a plus de mouvements possibles, il la pose face visible sur l'emplacement «écart». C'est alors à l'autre joueur de prendre la main.

Le joueur doit respecter l'ordre de jeu indiqué dans la partie « Principe du jeu ».

Quand le talon d'un joueur est épuisé, il retourne son écart qui forme alors son nouveau talon.

Attention : l'adversaire doit être attentif aux **fautes** de non-respect du « Principe du jeu » que pourrait commettre le joueur ayant la main. Lorsque l'adversaire repère une faute commise par le joueur ayant la main, il crie « **crapette !** » pour lui prendre son tour. Il y a faute chaque fois qu'un joueur :

- omet de monter sur une suite centrale alors qu'il le peut ;
- joue sur les colonnes extérieures alors qu'il peut poser sa carte sur la crapette ou l'écart de son adversaire ;
- joue une carte de son talon alors qu'il n'a pas épuisé toutes les possibilités de jeu sur la table pour poser sa crapette.

Fin de la partie :

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes (crapette, talon et écart) gagne la manche et un jeton.

Les jetons permettent de comptabiliser le nombre de manches gagnées. Le premier joueur qui a remporté 3 manches gagne la partie.

Toute l'équipe de Dujardin vous souhaite de nombreuses et joyeuses parties de crapette !

Dujardin SAS - Parcolog - Z.A du Pot au Pin / Hangar A-4 - 33612 CESTAS
N° de Siren 320 660 970 000 23



DUJARDIN

