

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

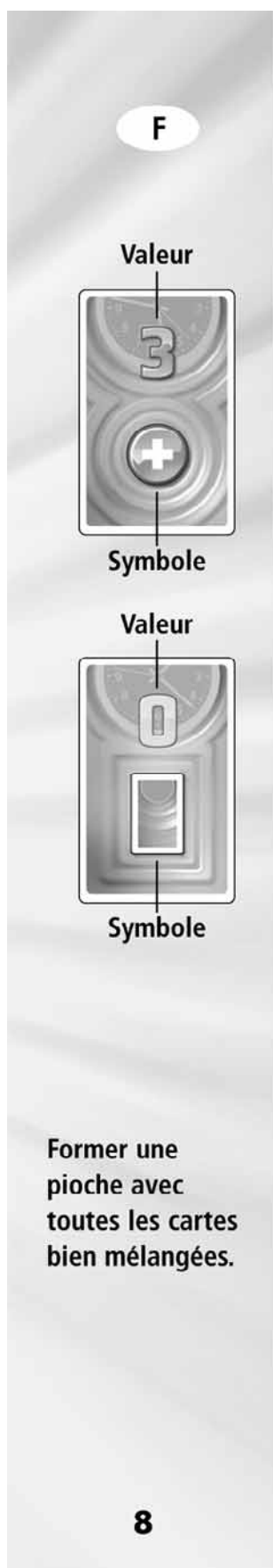


DANGER

13

4

Ravensburger



Former une
pioche avec
toutes les cartes
bien mélangées.

Auteur : Rüdiger Dorn
Illustrations : Sebastian Lohfert
Design : pinball werbeagentur · DE Ravensburger · KniffDesign
Jeux Ravensburger® Nr. 27 181 8
Pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Contenu

109 cartes
1 carte « 1^{er} joueur »

Principe du jeu

En plusieurs manches, **les joueurs** tentent de répartir les cartes de manière à garder les bonnes pour eux et de repasser les mauvaises aux autres. Mais, plus facile à dire qu'à faire ! La majorité des cartes indiquent une valeur entre 0 et 5 et un symbole, comme, par exemple, un « + » ou une « main ». Plus la valeur d'une carte est élevée, plus elle est mauvaise. Au contraire, les symboles sont, la plupart du temps, positifs ; surtout les signes « + », car **le vainqueur en fin de partie est celui qui en possède le plus.**

Préparation du jeu

La carte « 1^{er} joueur » est placée devant le plus jeune joueur ; c'est lui qui entame la première manche.

Bien mélanger **les 109 autres cartes** et placer la pioche, face cachée, au centre de la table.



Déroulement de la partie

Le premier joueur commence : c'est le premier « donneur ». Il pioche un nombre de cartes égal au nombre de joueurs et place ce petit paquet, face cachée, devant lui.

(À 2, 3, 4 ou 5 joueurs, le joueur pioche donc respectivement 2, 3, 4 ou 5 cartes.)

Important : Personne ne doit voir le recto des cartes, y compris le donneur !

Le donneur retourne alors la carte supérieure de son petit paquet. Il **doit** maintenant décider à qui il la donne : il peut, soit la garder, soit la donner à un autre joueur.

Au cours de la manche, chaque joueur aligne toutes les cartes qu'il reçoit devant lui, **face visible**, en plaçant chaque nouvelle carte à droite de celles déjà posées.

Le donneur retourne ensuite la deuxième carte de son petit paquet et la donne de nouveau à un joueur. Il ne peut cependant pas donner de carte à un joueur qui en a déjà eu une dans ce tour (lui y compris) !

Le donneur répartit donc toujours toutes les cartes de son petit paquet entre tous les joueurs (lui y compris), de manière à ce que **chacun en ait une et une seule**.

Son voisin de gauche devient le nouveau donneur ; il pioche à son tour le nombre de cartes nécessaires...

La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ... :

13 !

À chaque fois qu'un joueur reçoit une carte, tous vérifient si la somme de ses cartes **atteint ou dépasse 13**. Si ce n'est pas le cas, le jeu continue comme précédemment.

Mais, si le total d'un joueur atteint ou dépasse 13, la manche s'arrête **immédiatement** : Le donneur cesse de donner les éventuelles cartes restantes de son paquet et les remet sur la pioche, sans les regarder. C'est le moment du ...

Quand vient son tour, le joueur pioche autant de cartes qu'il y a de joueurs, sans les retourner, et les donne, carte par carte, de manière à ce que chacun ait toujours exactement une carte.

Dès que la valeur des cartes d'un joueur atteint ou dépasse 13, un décompte a lieu :

Le joueur concerné se défausse de toutes les cartes retournées devant lui ; les autres joueurs, uniquement de celles sans signe « + ». Ils gagnent les cartes avec des signes « + » et les placent devant eux, face cachée.

La carte « 1^{er} joueur » tourne ; une nouvelle manche commence.

La partie s'arrête avec le dernier décompte.

Le vainqueur est le joueur avec le plus de signes « + ».

... décompte

Le joueur qui a atteint ou dépassé 13 pose toutes les cartes retournées devant lui sur une pile de défausse à côté de la pioche. Tous les autres joueurs commencent par retourner toutes leurs cartes avec des **signes « + »**, face cachée, devant eux. Ils ont gagné ces cartes et elles resteront devant eux, face cachée, jusqu'à la fin de la partie. Si l'un de ces joueurs atteint ou dépasse 13 lors d'une manche ultérieure, il ne devra pas non plus s'en défausser.

Enfin, toutes les cartes restantes (sans signe « + ») sont également défaussées.

Une nouvelle manche ...

... peut commencer. Celui qui possède la carte « 1^{er} joueur » la passe à son voisin de gauche, qui devient ainsi le premier donneur de la nouvelle manche : il pioche de nouveau un nombre de cartes égal au nombre de joueurs, les donne...

Fin de la partie

Quand la pioche est épuisée, toutes les cartes de la défausse sont bien mélangées et constituent la nouvelle pioche. La partie continue jusqu'au prochain décompte. Celui-ci est encore effectué comme expliqué précédemment, puis le jeu est terminé.

Chacun additionne les signes « + » des cartes retournées devant lui. **Le vainqueur est celui qui en possède le plus.** En cas d'égalité, celui dont les cartes totalisent la plus grande valeur.

Les différentes cartes

Le joueur qui reçoit une telle carte la pose à droite de sa rangée. Il ne se passe rien (à moins qu'il atteigne ou dépasse 13...).

Il y a 21 cartes de cette sorte en tout, avec des valeurs de 1 à 4.



Le joueur qui reçoit une telle carte la pose à droite de sa rangée. Il ne se passe rien (à moins qu'il atteigne ou dépasse 13...).

Il y a 39 cartes de cette sorte en tout, 21 avec 1 signe « plus » et des valeurs de 0 à 4, et 18 avec 2 signes « plus » et une valeur de 1 à 5.



Le joueur qui reçoit une telle carte doit s'en défausser ainsi que de la dernière carte de sa rangée.

Si un joueur reçoit une telle carte alors qu'il n'a pas encore de carte visible devant lui, elle n'a pas d'effet et est simplement défaussée. Il y a 6 cartes de cette sorte.



Le joueur qui reçoit une telle carte la pose à droite de sa rangée. La barre fatidique de ce joueur passe ainsi de 13 à 18 : avec lui, la manche ne s'arrête que si la somme de ses cartes atteint ou dépasse 18.

Si un joueur reçoit plusieurs de ces cartes, cela ne change rien. Il y a 5 cartes de cette sorte.





Le joueur qui reçoit une telle carte la pose à droite de sa rangée et doit, en plus, piocher la carte supérieure de la pile et suivre ses indications, c'est-à-dire respecter le symbole de la nouvelle carte !

Par exemple, s'il pioche de nouveau une telle carte, il doit la poser à droite de sa rangée, repiocher une carte de la pile...

Si un joueur atteint déjà 13 (voire 18) avec la 1^{re} carte qui lui a été attribuée, la manche s'arrête immédiatement ; il ne pioche pas de carte supplémentaire.

Il y a 21 cartes de cette sorte en tout, avec des valeurs de 0 à 4.



Le joueur qui reçoit une telle carte la pose à droite de sa rangée. Elle lui permet de refuser n'importe quelle carte qu'il recevra ultérieurement : il place alors la « main » et la carte refusée sur la pile de défausse.

La « main » peut être utilisée contre n'importe quelle carte, y compris une carte qu'un joueur serait obligé de piocher de la pile (voir ci-dessus). Il y a 8 cartes de cette sorte.



Le joueur qui reçoit une telle carte ne la pose pas à droite de sa rangée, mais la gagne immédiatement et la place sur son paquet de cartes retournées face cachée.

Le joueur ne peut plus perdre ces cartes, même avec une carte « flèche » (voir page 11). Il y a 9 cartes de cette sorte en tout, 6 avec un et 3 avec deux signes « + ».

En clair : Peu importe l'effet d'une carte que reçoit un joueur ; il a reçu sa carte du donneur et ne pourra pas en recevoir d'autre dans ce tour !



© 2007 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

225900



Ravensburger