

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



DESERTO



Ages : 7-99 ans



Nb de joueurs : 2 à 4



Nb de cartes : 51 cartes (6 oasis, 15 vizirs, 15 voleurs, 15 trésors)



But du jeu : gagner le plus de cartes.



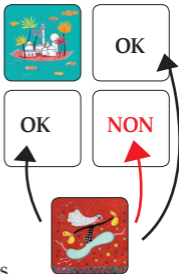
Préparation du jeu : chaque joueur reçoit 3 cartes, le reste forme une pioche, faces cachées, sur la table. La 1ère carte de la pioche est retournée face visible et placée au centre de la table.

Déroulement du jeu : le voleur vole le trésor. Le vizir attrape le voleur. L'oasis est neutre.

À chaque tour de jeu, le joueur choisit l'une de ses 3 cartes et la place sur la surface de jeu en suivant cette règle. Puis il pioche une nouvelle carte afin de toujours avoir 3 cartes en main. La main passe ensuite au joueur à sa gauche.

La surface de jeu est composée de 4 cartes posées de manière à former un carré de 2 x 2 cartes. Tant que le carré n'est pas constitué les joueurs doivent poser leur carte à côté d'une déjà posée (jamais en diagonale).

Dès que le carré est constitué, les joueurs doivent poser leur carte où ils veulent au-dessus d'une carte déjà posée pour conserver ce carré de 2 x 2 cartes.



Une carte ne peut pas être posée à côté d'une carte plus forte :

- on ne peut pas placer un trésor à côté d'un voleur déjà posé

- on ne peut pas placer un voleur à côté d'un vizir déjà posé

En revanche si la carte que pose le joueur est adjacente à une ou plusieurs cartes plus "faibles", le joueur gagne la carte ou les cartes adjacentes (ou le tas si plusieurs cartes ont été empilées). Il les place devant lui comme gain.

Ex 1 : si le joueur pose un vizir à côté d'un voleur, alors il peut gagner tout le tas de cartes de la carte voleur.

Ex 2 : le joueur pose un voleur à coté de deux trésors, il remporte les 2 tas des cartes trésor.

Si 4 vizirs sont visibles, le joueur qui a posé le dernier vizir récupère toutes les cartes (ou tas de cartes) comme gain.

NB : si un joueur ne peut ou ne veut pas jouer, il donne une de ses cartes (au choix) au joueur précédent. Celui-ci la garde devant lui comme carte gagnée.

Fin de la partie : lorsque la pioche est épuisée et toutes les cartes en mains jouées, la partie est terminée. Le gagnant est le joueur qui a le plus grand nombre de cartes gagnées.

Un jeu de Jean-Jacques Derghazarian.