

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)



## Fin d'une manche

La manche finit dès qu'un joueur a joué la dernière carte qu'il tient en main. Tous les autres joueurs ajoutent les cartes qu'ils tiennent encore en main aux cartes stockées devant eux. Les cartes jouées durant ce round restent en place. Chaque joueur compte les cartes qu'il a stockées: on compte le nombre de cartes et non pas leur valeur. Les résultats de chaque joueur sont notés.

## Fin de partie

On joue autant de manches que les joueurs veulent en jouer. Lorsque la dernière manche a été jouée, on additionne les scores de chaque joueur et le joueur dont le total est le plus bas, gagne la partie.

## Variante

Chaque joueur forme un talon, faces visibles, avec les cartes stockées. En les ramassant à la fin d'un round, ils ne les mélangent pas. Lorsqu'il joue, un joueur peut aussi utiliser la carte supérieure du talon (en quelque sorte, une 7ème carte disponible). Outre l'avantage que ça représente, c'est une manière de diminuer le nombre de cartes stockées.

Traducteur: Dascal Deru

Si vous avez des questions à poser à propos de ce jeu, vous pouvez écrire chez Piatnik, Postfach 79 à A-1141 Wien



Un jeu de cartes passionnant de Rainer Knizia

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 7 ans

Jeu Piatnik n° 784897

© 2008 Piatnik Wien

Lors de leur rassemblement, les magiciens confrontent leur art de la magie pour déterminer celui qui est le plus puissant. Un combat dure jusqu'au moment où un joueur prouve qu'il est le plus fort et que personne ne peut encore le dépasser.

## Contenu

55 cartes: 51 cartes de magie, 2 cartes boule de cristal et 2 cartes joker. Règle de jeu.

Sur les cartes de magie sont représentés 13 magiciens, chacun d'une force différente. La valeur 1 est la plus faible et la valeur 13 est la plus forte. Une carte boule de cristal permet à un magicien de ne pas surenchérir et de passer le tour au joueur suivant. Une carte joker vaut pour une valeur comprise entre 1 et 7. Elle ne peut en aucun cas représenter une valeur supérieure.





## Préparation

Toutes les cartes sont bien mélangées et chaque joueur en reçoit 6 qu'il tient en main sans les montrer aux autres. Les cartes restantes sont posées en un talon, faces cachées; on pose ce talon au centre de la table. Désignez un premier joueur. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Déroulement

- Le premier joueur ouvre le combat en posant une ou plusieurs cartes dont il annonce la valeur totale.
- Si plusieurs cartes sont jouées, toutes doivent être de la même valeur. Un joker passe pour toute valeur comprise entre 1 et 7 que détermine le joueur. S'il est joué avec d'autres cartes, celles-ci doivent être comprises entre 1 et 7 puisque la valeur d'un joker ne peut être supérieure. Un joker prend naturellement la valeur des cartes avec lesquelles il est éventuellement joué.
- Lorsqu'un joueur a fini de jouer, il pioche autant de cartes sur le talon qu'il lui est nécessaire pour se refaire une main de 6 cartes.
- Le joueur suivant pose ensuite une ou plusieurs cartes dont la valeur totale doit être supérieure à celle posée par le joueur précédent. Il annonce cette nouvelle valeur.
- La valeur totale des cartes posées par un joueur lorsque c'est son tour de jeu doit toujours être supérieure à la valeur précédemment posée. Seule une exception existe: si un joueur pose une carte

boule de cristal, la somme précédente est répétée sans que le joueur dont c'est le tour doive poser d'autres cartes.

- Le round dure jusqu'au moment où un joueur ne peut ou ne veut pas poser des cartes dont la valeur totale dépasse celle qui a été jouée par le joueur précédent. Le joueur qui se trouve dans une telle situation, doit alors ramasser toutes les cartes jouées durant le round et les stocker devant lui. Il lance ensuite un nouveau combat en jouant une ou plusieurs cartes dont il annonce la valeur totale (stratégiquement, une valeur haute).
- Si la pioche est complètement utilisée, les joueurs ne peuvent plus se refaire une main complète. Le jeu continue cependant et finit dès qu'un joueur a joué sa dernière carte.

*Exemple:*

*Joueur A joue: «1»*

*Joueur B joue deux cartes 3: «6»*

*Joueur C joue: «12»*

*Joueur D joue une boule de cristal et annonce donc aussi: «12»*

*Joueur A joue deux 5 et un joker: «15»*

*Joueur B ne peut pas surenchérir. Il ramasse toutes les cartes jouées durant le round et les stocke devant lui.*

