

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



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



ELEMENTS

MATERIEL

55 cartes numérotées de 0 à 10 en 5 couleurs.

5 cartes colorées en 5 couleurs (éléments).

BUT DU JEU

Gagner des cartes points en posant des combinaisons.

PREPARATION

On place les 5 cartes éléments en rangée sur la table l'une derrière l'autre et on place la boîte de jeu à la gauche de cette rangée. On mélange les 55 cartes et chaque joueur en reçoit 11. Les cartes restantes forment la pioche face cachée. Il faut une feuille et un crayon pour noter les points.

Le plus grand joueur commence puis le jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

SEQUENCE DE JEU

Phase 1 : établir la séquence de couleur (puissance des éléments).

La séquence des cartes éléments indique la valeur qu'auront ces couleurs plus tard dans le jeu. La couleur la plus à gauche étant la plus forte, celle à droite la plus faible.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur à son tour pose une de ses cartes face cachée en face d'une carte éléments libre de son choix. La couleur posée peut ne pas être de la même couleur que la carte éléments. Chaque carte éléments ne peut avoir qu'une carte numérotée associée. A 5 joueurs, on a 5 paires de cartes (schéma 1). Les cartes éléments seules (3 ou 4 joueurs) sont mises à part.

Les cartes posées sont maintenant révélées (schéma 2). Les paires de cartes sont classées par ordre décroissant à partir de la boîte de jeu. La paire avec la plus forte valeur est placée à côté de la boîte et ainsi de suite (schéma 3). S'il y a des paires avec la même valeur, la paire qui était la plus près de la boîte est placée la plus proche de la boîte. Les 5 cartes numérotées deviennent des cartes points et ont déterminé l'ordre des couleurs.

Phase 2 : gagner des cartes

Pour gagner des points, les cartes points doivent être gagnées :

Les cartes de valeur 0 sont mises dans la pioche, elles ne servent plus.

Les autres cartes points sont gagnées individuellement l'une après l'autre. On commence avec la carte de plus faible valeur puis celle à sa gauche et ainsi de suite.

Pour gagner une carte point, les joueurs (en commençant par le premier) posent à leur tour une carte face révélée en face d'eux (une par une). Les joueurs posent tout d'abord une première carte, puis une deuxième au tour suivant et enfin 2 cartes d'un coup au troisième tour. Un joueur qui ne peut le faire doit passer. Les joueurs peuvent passer à n'importe quel moment au lieu de poser une carte mais ils ne peuvent plus revenir pour cette carte point. Un joueur qui passe ne rejoue que lorsque la prochaine carte point est en jeu.

Si tous les joueurs ont passé ou posé 4 cartes, le joueur avec la meilleure combinaison remporte la carte point et la pose devant lui. Si tous les joueurs ont passé sans poser de carte, la carte point est mise dans la pioche. Les cartes numérotées jouées sont placées dans la pioche. Le gagnant de la carte point, commence pour la prochaine carte.

Phase 3 : refaire sa main

Une fois que toutes les cartes points ont été jouées, on note les points pour chaque joueur. Les cartes sont remises dans la pioche, les cartes de couleur restent sur la table. Les joueurs qui ont des cartes en main décident quelles cartes ils gardent. Les autres vont dans la pioche. On mélange la pioche et les joueurs doivent avoir à nouveau 11 cartes en main. Le premier joueur est le joueur à la gauche du précédent premier joueur et commence la phase 1.

FIN DU JEU

Dès que tous les joueurs ont été premier joueur et que la dernière carte point a été gagné, le jeu est fini. Le joueur avec le plus de points a gagné.

COMBINAISONS

Voir la carte d'exemple de combinaisons.

Le principe général est que plus il y a de cartes identiques, plus la combinaison est forte. Les carrés de nombres sont plus forts que les carrés de couleur. La couleur à gauche est la plus forte et celle à droite la plus faible.

- 1) 4 cartes nombres identiques (carré de nombres)
- 2) 4 cartes de même couleur (carré de couleur)
- 3) si les carrés de couleurs sont de la même couleur, c'est la plus forte valeur dans le carré qui départage
- 4) 3 cartes nombres identiques (brelan de nombres)
- 5) 3 cartes de même couleur (brelan de couleur)
- 6) si les brelans de couleurs sont de la même couleur, c'est la plus forte valeur dans le brelan qui départage
- 7) 2 cartes nombres identiques (paire de nombres)
- 8) si les nombres sont les mêmes, c'est la paire avec la couleur la plus forte qui l'emporte
- 9) 2 cartes de même couleur (paire de couleur)
- 10) si les paires de couleurs sont de la même couleur, c'est la plus forte valeur dans la paire qui départage
- 11) 1 carte simple
- 12) Si la couleur est la même, c'est la couleur la plus forte qui l'emporte.