

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 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 \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# FLINKE PINKE

Une création de Reiner Knizia pour 2 à 5 joueurs âgés de 8 à 108 ans

© Amigo Spiele, 1994

Traduction française par François Haffner

## Contenu

- 30 cartes : 6 cartes dans 5 couleurs (Rouge, Vert, Bleu, Jaune, Pourpre), numérotées de 0 à 5
- 25 jetons : 5 de chacune des 5 couleurs (Rouge, Vert, Bleu, Jaune, Pourpre)
- 1 règle du jeu

## Préparation du jeu

- Triez les jetons par couleur et placez-les en 5 tas vers le centre de la table.
- Si vous ne jouez qu'à 2 joueurs, retirez les cartes '5' du jeu. Sinon, on joue avec les 30 cartes.
- Brassez les cartes. Avec deux ou trois joueurs, mettez de côté trois cartes faces cachées. Avec quatre joueurs, n'écartez que deux cartes. Avec cinq joueurs, aucune carte n'est retirée du paquet. Les cartes retirées ne seront pas utilisées durant le tour, mais seront brassées avec les autres au tour suivant.
- Distribuez les cartes restantes, en nombre égal, à tous les joueurs.
- Déterminez le premier joueur.

## Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, un joueur fait deux actions.

- Il joue d'abord une carte de sa main en la plaçant face visible vers le tas de jetons de même couleur. Les cartes sont placées de telle sorte que l'on voit toutes les cartes déjà jouées dans chaque couleur, et qu'on puisse savoir aisément quelle est la dernière carte jouée dans chaque couleur.
- Puis le joueur prend un jeton de n'importe quelle couleur de l'un des tas et le place devant lui. Il peut choisir la même couleur que la carte qu'il vient de jouer comme n'importe quelle autre couleur. Les jetons sont pris sur les tas du centre, et pas chez les autres joueurs ! Quand les cinq jetons ont été pris, on ne peut bien sûr plus en prendre de nouveaux.

## Fin d'un tour

Un tour se termine dès que la sixième carte d'une couleur est jouée (ou la cinquième quand on joue à deux). Le joueur qui a posé cette sixième carte prend quand même son jeton, puis le tour est terminé.

## La marque

Les points sont marqués selon les règles suivantes :

- Chaque jeton rapporte à son propriétaire les points indiqués par la dernière carte de la couleur. Par exemple, si la dernière carte bleue est un 4, chaque jeton bleu rapportera 4 points.
- Si aucune carte n'a été jouée dans une couleur particulière, les jetons de cette couleur sont sans valeur.
- La plupart du temps, un ou plusieurs joueurs finissent le tour avec un jeton de moins que d'autres joueurs (cela peut arriver quand un joueur a mis fin prématurément au tour ou quand le nombre de joueurs n'est pas un diviseur du nombre de jetons, par exemple 4 joueurs et 25 jetons). Tous les joueurs avec un jeton de moins que les autres joueurs marquent deux points de plus pour compenser ce désavantage.

A la fin de chaque tour, les joueurs calculent leurs scores et les reportent sur une feuille de marque. Tous les jetons sont remis au centre. Toutes les cartes sont rebattues, en y mêlant préalablement les deux ou trois cartes qui auraient éventuellement été écartées. Le nouveau tour peut commencer. Le premier joueur est le joueur à gauche de celui qui avait commencé au tour précédent.

## Gain de la partie

Le nombre de tour doit être égal ou multiple du nombre de joueurs. Ainsi, chacun aura été premier joueur le même nombre de fois.

Celui qui a le score le plus élevé à la fin du nombre de tours déterminé initialement par les joueurs est le vainqueur.

Les éventuels ex æquo sont départagés par un concours de cracheurs de pépins de raisins.