

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



gamate

Règle

Présentation :

Le jeu comprend 48 cartes numérotées de 1 à 48 et 4 cartes sans numéro, dites *cartes muettes*.

Chacun des nombres inscrits sur les cartes numérotées fait l'objet d'une présentation graphique dont le but est de mettre en relief sa décomposition en facteurs premiers : il est affecté un tracé d'une certaine forme et d'une certaine couleur à chaque nombre premier et le symbole graphique associé à un nombre réunit les tracés affectés aux nombres premiers qui le composent.

On retrouve par conséquent le symbole graphique d'un nombre dans celui de ses multiples.

Le un, le 48 et les cartes muettes sont regroupés sous l'appellation de *brisques*.

On joue à 4, par paires de partenaires qui se placent face à face autour d'une table.

But du jeu :

Les discussions en vue de choisir un mode de définition des atouts aboutissent à l'attribution de la responsabilité d'un contrat à réaliser par le *demandeur*.

Celui-ci précise la portée de son engagement, certaines conditions de jeu et cherche à remplir ses obligations. Ses adversaires s'efforcent de l'en empêcher.

Déroulement de la partie :

• Demande :

Chaque joueur à son tour passe ou propose un mode de définition des atouts parmi ceux-ci :

1^{er} mode : les multiples d'un chiffre indiqué (2 à 8) ou les impairs, exemple : "multiples de 6" définit comme atouts : 6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48.

2^e mode : les couleurs.

a) première modalité : les cartes comportant un tracé de la couleur indiquée; exemple "vert" désigne comme atouts : 5, 7, 10, 14, 15, 20, 21, 25, 28, 30, 31, 35, 37, 40, 42, 45.

b) deuxième modalité : les cartes ne comportant que des tracés de la couleur indiquée exclusive; exemple : "vert exclusif" désigne comme atouts : 5, 7, 35, 31.

3^e mode : les suites. Les cartes comprises entre deux limites indiquées, exemple : "de 4 à 12" définit comme atouts : 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.

Remarque : les joueurs très exercés et friands de complications arithmétiques peuvent convenir d'utiliser tout autre mode de définition pourvu qu'il ne conduise pas à définir moins de 2 atouts ni plus de 24. On peut même combiner plusieurs modes à l'aide des opérateurs et, ou, non. Ce sont là des extensions qui sortent du champ de la règle normale.

Une demande devient contrat à partir du moment où elle est énoncée pour la deuxième fois en termes identiques ou si les quatre joueurs ont passé; son auteur devient alors le demandeur. Il reste cependant un tour aux autres joueurs pour faire *opposition*. L'opposant devient le demandeur et la demande qu'il doit formuler obligatoirement un contrat, même si elle n'a pas encore été prononcée.

La partie est nulle si les quatre joueurs passent au premier tour.

• Préparation du jeu :

Le partenaire du demandeur pose son jeu sur la table, faces visibles, atouts et cartes muettes séparés des autres cartes.

Le demandeur annonce ensuite si la partie se déroulera *en hausse* ou *en baisse*. La carte au numéro le plus fort l'emporte sur la plus faible si on joue en hausse et si elles sont toutes deux cartes normales ou atouts. Dans les mêmes conditions, c'est la carte au plus faible numéro qui l'emporte si l'on joue en baisse.

Le demandeur précise enfin le nombre de plis qu'il compte ramasser (minimum : 7 si on joue en opposition) et joue la première carte, à partir de son jeu ou de celui de son partenaire, à son gré.

• Formation des plis :

Chaque joueur à son tour a le choix entre quatre possibilités :

– forcer : c'est-à-dire mettre sur le pli une carte qui l'emporte sur celle qui s'y trouvait visible (N.B. : toute carte l'emporte sur une carte muette, même une autre carte muette).

– s'esquiver : c'est mettre sur le pli une carte muette.

– couper : c'est poser un atout sur une carte qui ne l'est pas.

– renoncer : c'est poser devant soi et non sur le pli, face visible n'importe quelle carte de son jeu.

Le pli est ramassé par le camp qui a posé la dernière carte, fut-ce une carte muette, lorsque les quatre joueurs ont joué. C'est son auteur qui ouvre le pli suivant.

• Décompte des résultats.

Le camp du demandeur gagne s'il a ramassé au moins le nombre de plis annoncé; dans le cas contraire, c'est l'adversaire qui gagne.

Seul le camp gagnant marque des points :

	camp demandeur	camp défenseur
par pli ramassé	3	6
par brisque dans ses plis	1	1
par renonce de l'adversaire	2	4
bonifications		
– nombre de plis annoncé exact	6	
– 12 plus ramassés	4	8
– 13 plus ramassés	7	14

Le compte est doublé en cas d'opposition.

En cas de forfait (opposant n'annonçant pas, demandeur ne précisant pas le sens du jeu ou le nombre de plis à ramasser), la partie s'arrête et le camp adverse du défaillant bénéficie de 26 points.

Le premier camp à cumuler 52 points marque une manche. Le robre est gagné par le premier camp à remporter deux manches. Il marque 26 points si le robre est joué en deux manches.

Sens du jeu : de droite à gauche. Le joueur qui a distribué ouvre les annonces.

Le premier à distribuer est désigné par tirage au sort.

N.B. : deux cartes fournies avec le jeu récapitulent les tracés utilisés pour les nombres de 1 à 48.

Les jeux Ludate !

Eurinter

les dominos qui voyagent

Litterama

les mots croisés qui bougent

Théséion

les pions spéléologues

Galax

des dames sectaires

New-bridge

les cartes remodelées

Patrois

un aspect de l'art militaire

Gamate

la gymnastique des têtes bien faites

© copyright : Ludate ! 1976

"Ludate!" S.A.R.L. capital 100 000 F - 14, rue Saint-Sauveur, 75002 Paris.