

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



BUT DU JEU

Comme au Rami, il s'agit de se défaire de son jeu en réalisant des combinaisons tout en évitant d'accumuler des cartes dites de « bois mort ».

MISE EN PLACE DU JEU

Chaque joueur reçoit 10 cartes, les joueurs peuvent les regarder et les ranger. Le reste des cartes constitue la pioche. La dernière carte de la pioche est retournée, face vers le haut, à côté de la pioche. Elle constitue la première carte de la défausse.

ORDRE ET VALEURS DES CARTES

Ordre: As - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - Valet - Dame - Roi - As

Les cartes 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 valent leur valeur en points. Les cartes Valet - Dame - Roi valent 10 points chacune.

DÉROULEMENT DU JEU

Le non-donneur commence en premier. À chaque tour le joueur doit :

- soit prendre une carte de la pioche ;
- soit prendre une carte de la défausse ;
- puis jeter une carte face visible sur la pile de la défausse. On ne peut pas se défaire de la carte qu'on vient juste de tirer si celle-ci vient de la défausse.

LES COUPS

Pour terminer la manche on peut :

- **faire un «Knock» :** placer d'abord une carte face cachée sur la défausse et montrer son jeu qui doit constituer des combinaisons : des brelans, des suites et des carrés. Les cartes qui n'appartiennent à aucune suite sont dites « bois mort » (il ne peut pas dépasser 10 points). À ce moment-là, l'adversaire a la possibilité de se débarrasser de son bois mort en l'ajoutant s'il le peut aux combinaisons du knocker.
- **Faire un «Gin» :** avoir 11 cartes (soit avant écart) constituant des combinaisons valides, sans « bois mort ». L'adversaire ne peut pas poser son bois mort.
- **Faire un «Undercutting» :** lorsqu'un joueur knock et que l'adversaire a une somme de cartes mortes égal ou inférieur à celle du knocker. Le joueur qui possède alors le plus faible montant de cartes mortes gagne la manche.

La manche se termine lorsqu'un joueur réussit à abattre ses cartes ou s'il ne reste que 2 cartes dans la pioche.

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français

POINTS LORS DU KNOCK

Si l'attaquant a moins de points que le défenseur dans sa main, il gagne la manche et marque la différence des points entre les deux jeux (de son adversaire et lui).

Si le défenseur a le même nombre de points ou moins de points en main que l'attaquant, le défenseur gagne la manche. Il reçoit la différence de points entre lui et son adversaire + un bonus de 10 points. On dit qu'il fait un Undercut.

POINTS LORS DU GIN

Si l'attaquant a fait un Gin, il est déclaré vainqueur d'office. Il obtient un bonus de 25 points + les points de bois mort de l'adversaire.

FIN DE LA PARTIE

À chaque manche, les points sont additionnés et lorsqu'un joueur atteint les 100 points la partie est terminée.

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français