

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





Gracias pour 3 à 6 joueurs à partir de 9 ans

Contenu

- 108 cartes (18 cartes dans chacune des 6 couleurs)
- 2 cartes Ouvreur

Autre matériel nécessaire : un crayon et du papier pour noter les points.

Principe du jeu

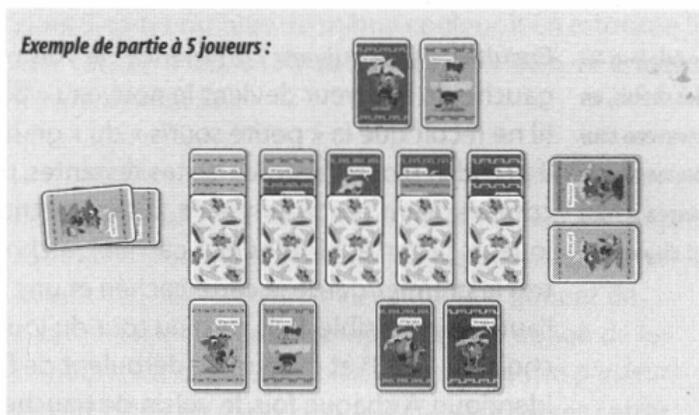
Le joueur qui possède le plus de points gagne la partie. Pour marquer des points, les joueurs doivent s'emparer du *maximum* mais en aucun cas de la *majorité* des cartes dans chacune des 6 couleurs. **Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de points à la fin de la partie.**

Déroulement de la partie

La partie se déroule en 3 manches de 4 tours. Une partie se déroule en 3 manches, composées chacune de 4 tours. À l'issue de chaque manche, un décompte permet aux joueurs de marquer des points. Puis une nouvelle manche commence. La partie prend fin après le décompte de la troisième manche.

Le plus jeune joueur commence : il est le « grand ouvreur » et reçoit les deux cartes Ouvreur (la « petite » [avec la petite souris] et la « grande » [avec la grande souris]). Il prépare la première manche et commence par *très bien* mélanger les 108 cartes. Il place alors 2 cartes de ce paquet, *face visible*, à tour de rôle devant chaque joueur, lui y compris. Ce sont les 2 premières cartes de la réserve

de chaque joueur. Puis il dispose au milieu de la table, l'une à côté de l'autre, autant de cartes qu'il y a de joueurs, *face visible*. Il place ensuite une nouvelle carte, *face visible*, sur chacune de ces cartes, légèrement décalée vers le bas. Enfin, il ajoute une carte, *face cachée*, sur les deux cartes visibles, de manière à ce qu'il y ait ainsi autant de trios que de joueurs (*cf. Illus.*). Les cartes restantes constituent la pioche.



À tour de rôle, chaque joueur choisit un trio : il pose la carte cachée devant lui, face cachée, pose une des cartes visibles devant lui et pose l'autre carte visible devant un adversaire, toutes les deux face visible. L'ouvreur choisit ensuite l'un des trios. Il commence par regarder discrètement la carte *cachée*, puis la pose devant lui, face cachée. Ses adversaires ne voient pas la couleur de cette carte (jusqu'au décompte). Puis il choisit laquelle des deux cartes visibles il *garde* et pose dans sa réserve, *face visible*, et laquelle il offre à l'adversaire de son choix, qui la pose également face visible devant lui. (Ce joueur est censé le remercier d'un « *Gracias!* », fort et intelligible, pour ce précieux « cadeau » !)



En clair : Quand vient son tour, le joueur est obligé de choisir un trio et de le répartir comme expliqué ci-dessus : Il doit poser la carte cachée de la colonne choisie devant lui, *face cachée* ; de même, il *doit garder* une des deux cartes visibles et *offrir l'autre* (Il n'a donc le droit ni de garder les deux, ni d'offrir les deux !).

Une fois tous les trios choisis, un nouveau tour commence : de nouveaux trios sont disposés...

Ensuite, le tour suivant commence : le voisin assis à gauche de l'ouvreur devient le nouveau « petit ouvrier » (il ne reçoit que la « petite souris » du « grand ouvrier »). Il prend la pioche avec les cartes restantes, puis dispose, comme décrit précédemment, autant de trios qu'il y a de joueurs (2 cartes visibles et 1 cachée) ; il choisit alors un trio le premier, garde la carte cachée et une visible et offre l'autre carte visible. Puis c'est au tour du joueur suivant de choisir... Les 3^e et 4^e tours se déroulent de façon identique. À chaque fois, le voisin de gauche du « petit ouvrier » devient le nouveau « petit ouvrier ».

Les cartes cachées le restent jusqu'au décompte ; les cartes visibles de même couleur sont empilées, légèrement décalées.

Remarque : Les cartes cachées viennent toujours s'ajouter à ses propres cartes cachées. Leur propriétaire peut les regarder à tout moment. Les cartes visibles viennent s'ajouter à ses propres cartes visibles ou à celles des adversaires. Les cartes de même couleur sont empilées, légèrement décalées de manière à toujours savoir combien il y en a.

Voici à quoi pourrait ressembler la réserve d'un joueur après 3 tours :



Une manche s'arrête après 4 tours. À l'issue de 4 tours identiques (chacun possède 4 cartes cachées devant lui), la manche est terminée et un décompte a lieu.

Décompte Le décompte

Ajouter d'abord les 4 cartes cachées à sa réserve. Tous les joueurs *doivent* d'abord ajouter leurs 4 cartes cachées à leur propre réserve *visible*. Si un joueur possède alors 5 cartes ou plus de même couleur, il en retourne 5, *face cachée*. Il laisse toutes les cartes au-delà de 5, *face visible*, devant lui.

Retourner 5 cartes d'une même couleur face cachée.

Le « grand ouvrier » appelle chaque couleur l'une après l'autre. Le joueur qui possède le plus de cartes d'une même couleur *face visible* devant lui (le paquet de 5 cartes *face cachée ne compte pas*) est obligé de les remettre sur la pioche. En cas d'égalité entre *plusieurs* joueurs, chacun d'eux doit se défausser de ses cartes correspondantes.

Les cartes restantes rapportent 1 point par carte ou par paquet de 5. Une fois les 6 couleurs comptabilisées de cette façon, chaque joueur marque 1 point par carte restante dans sa réserve. Chaque paquet *face cachée* (de 5 cartes de couleur identique) rapporte également 1 point au joueur (*et pas 5 !*).

Le joueur marque $2 + 3 + 1 + 2 + 1 + 1 = 10$ points.



Les points des joueurs sont notés sur une feuille. *Toutes* les cartes posées restantes sont ensuite remises sur la pioche.

Remélanger les 108 cartes pour la manche suivante. **La manche suivante peut commencer :** Le nouvel ouvreur (le joueur assis à gauche du « grand ouvreur ») reçoit les deux cartes Ouvreur et procède comme l'ouvreur de la première manche : il mélange *bien* les 108 cartes et distribue à chaque joueur 2 cartes, face visible. Il dispose ensuite autant de trios au milieu de la table qu'il y a de joueurs...
La troisième manche se déroule aussi de la même façon. Il est entamé par le voisin de gauche du « grand ouvreur » de la deuxième manche.

Fin de la partie

Le vainqueur est le joueur avec le plus de points. La partie prend fin à l'issue du décompte de la troisième manche. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui aura marqué le plus de points lors d'une manche. En cas de nouvelle égalité, le deuxième meilleur résultat sera décisif.

Auteurs : Richard Borg & Alan R. Moon
Design : Sebastian Coenen, Ravensburger DE
© 2006 Ravensburger Spieleverlag

Jeux Ravensburger® n° 27 177 1

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Distr. CH : Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

