

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



HATTRICK

MATERIEL

60 cartes numérotées de 1 à 20 en 3 couleurs.

BUT DU JEU

Il faut réunir le plus de cartes possibles d'une couleur et d'éviter les cartes des 2 autres couleurs. Seules les cartes d'une couleur rapportent des points, les autres rapportent des points négatifs. Le joueur ayant le plus grand nombre de points gagne.

PREPARATION

On mélange les cartes et on ne distribue 15 à 4 joueurs, 12 à 5 joueurs, 10 à 6 joueurs. Le joueur à la gauche du donneur commence.

DEROULEMENT

Le 1^{er} joueur joue la carte de son choix. Les autres joueurs jouent chacun leur tour (dans le sens horaire). Ils posent soit une carte de la même couleur, soit une carte d'une autre couleur. Lorsqu'une carte d'une 2^{ème} couleur est jouée, on ouvre une 2^{ème} pile à côté de la 1^{ère}. Il ne peut y avoir que 2 piles lors d'un même tour, il est interdit de poser une 3^{ème} couleur. Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas jouer l'une des 2 couleurs déjà posées, il passe son tour. Quand tous les joueurs ont posé une carte, le tour est fini. Le joueur qui a joué la carte la plus forte d'une couleur remporte le pli. Avec 2 piles, il y a 2 vainqueurs. Les gagnants prennent leur pile respective et placent ces cartes en évidence devant eux en formant une pile par couleur.

Le joueur qui a joué la carte la plus forte lors du tour précédent commence le prochain. En cas d'égalité, ce sera la 2^{ème} ou la 3^{ème} carte la plus forte de la pile. La dernière carte de chaque joueur n'est pas jouée, elle n'est pas comptabilisée dans les points.

PASSER

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas jouer l'une des 2 couleurs déjà posées, il passe son tour. Il montre à tous les joueurs l'une des cartes de la 3^{ème} couleur (celle qui n'est pas jouée) et pose celle-ci face cachée devant lui. On ne peut passer son tour que lorsqu'il y a déjà 2 piles.

LES POINTS

Quand les joueurs n'ont plus de carte en main, on compte les points. Chaque joueur compte le nombre de cartes pour chaque couleur. La couleur où l'on a réuni le plus de cartes compte un point par carte. Les autres couleurs comptent un point négatif par carte. Les cartes déposées lorsque l'on a passé son tour comptent -2 points chacune, quelles que soient leurs couleurs.

Ex : un joueur a 9 cartes rouges, 2 bleues et 4 vertes et une carte cachée (passé son tour). Il a donc $9-2-4-2 = 1$.

On note les points et on commence une nouvelle manche. Le nouveau donneur est celui à la gauche du donneur précédent.

FIN DU JEU

La partie est finie lorsque l'on a joué deux fois plus de manches que de joueurs. Le gagnant est le joueur avec le plus de points. Il est possible de fixer un nombre de points positifs à atteindre. Dans ce cas, le gagnant est le joueur qui atteint le premier ce total.