

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



INFERNO

Un jeu de cartes diabolique de Reiner Knizia – © 2004 Piatnik

**Donner vaut mieux que prendre !
pour 3 à 7 joueurs à partir de 8 ans**

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans, de petits morceaux pouvant être avalés.

Matériel :

100 cartes numérotées de 1 à 5 - 4 de chaque dans 5 couleurs différentes. 1 règle de jeu.

But du jeu :

Chaque joueur essaye de ramasser le moins de cartes possible en évitant les cartes rouges qui ont une valeur "diaboliquement" haute.

Préparation :

Mélangez bien les cartes, distribuez en 12 à chaque joueur puis empilez le reste face cachée. Le premier joueur est choisi au hasard, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Une partie se joue en plusieurs manches; munissez-vous d'une feuille de papier pour marquer les points.

Règle :

- Le Premier joueur pose une carte, face visible, et déclare sa valeur et sa couleur.
- Les joueurs suivants ajoutent, à leur tour, une carte de même couleur ou de même valeur.
- Si un joueur ne veut ou ne peut poser une carte, il doit ramasser toutes les cartes jouées et les placer devant lui. Dans le cas ou moins de 3 cartes ont été jouées, le joueur devra piocher une ou deux cartes de la pile, afin d'obtenir un total de 3 cartes.
- Ce même joueur peut alors poser une nouvelle carte en annonçant sa couleur et sa valeur, le jeu continue...

Exemple :

Anne joue un 5 bleu, Julien ajoute un 5 jaune, Sylvie un 3 bleu, Julie un 5 rouge. Pierre n'a pas de carte bleue ni de 5 - il doit ramasser toutes les cartes jouées et les placer devant lui, il peut alors poser une nouvelle carte dont il annoncera la valeur et la couleur, par exemple, un 2 jaune.

Fin d'une manche :

Lorsqu'un joueur joue sa dernière carte, il crie "Zéro !", la partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ramasse toutes les cartes jouées mais, si le tour revient au joueur ayant annoncé "Zéro", il devra ramasser toutes les cartes qui ont été jouées, puisqu'il n'a plus de carte en main pour jouer. La manche est terminée, les autres joueurs remettent dans la pile toutes les cartes qu'ils ont en main. La partie s'arrête également lorsque la dernière carte de la pile a été tirée.

Compter les points :

Chaque joueur compte ses points : les cartes rouges ont la valeur indiquée sur chacune d'elles, les autres cartes valent 1 point. On note les points de chaque joueur sur une feuille de papier.

Nouvelle manche :

Toutes les cartes sont ramassées et bien battues, on en distribue 12 à chaque joueur. Le joueur à gauche du premier joueur commence, et ainsi de suite... Il sera joué autant de manches que de joueurs.

Fin de la partie :

La partie prend fin lorsque la dernière manche est terminée. Chaque joueur additionne alors les points de chaque manche. Le vainqueur est le joueur ayant le moins de points. En cas d'égalité une autre manche sera jouée.