

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



Règle du jeu

2 à 8 joueurs (idéalement 3 à 5), 7 ans et +

Durée : 15-20 min (3 manches).

But du jeu : Se débarrasser de ses cartes et attaquer pour marquer plus de points.

Contenu : 100 cartes : cartes 2 à 8 en 8 ex, 1 et 9 en 4 ex, 8 Jokers (4 pairs, 4 impairs), cartes +2, +3 et +4 en 4 ex, +5 et x2 en 2 ex et 12 cartes **Daron**.

Action de jeu :

On bat et distribue 7 cartes à chacun, face cachée, et on retourne la dernière carte face visible à côté de la pioche. Ce doit être une carte chiffre, sinon on pioche à nouveau. A son tour, un joueur fait une seule action : une **dépose (1)**, un **duel (2)** ou une **bagarre générale (3)**.

1. Dépose :

Supposons que la 1^{ère} carte posée soit un 3 : le 1^{er} joueur peut recouvrir le 3 avec un 2, un 3 ou un 4 (n-1, n ou n+1). S'il a plusieurs cartes à poser (2 et 3, ou 3 et 4, ou 2 et 3 et 4), il peut les poser en une fois dans l'ordre qu'il souhaite. S'il a des cartes identiques, (des 2 par ex), il peut les poser aussi. S'il ne peut ou ne veut poser, il pioche et si la pioche est bonne, il peut alors poser. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Cas particulier du 1 et du 9 :

Lorsqu'on pose un 1 (ou double 1) ou un 9 (ou double 9), on rejoue et le jeu repart en sens inverse (à 2 joueurs, on se limite à rejouer).

Cartes + et x pour une dépose :

Ex : la carte à recouvrir est un 3. Le joueur à qui c'est le tour peut poser un x2 sur le 3 et annoncer « 3x2=6 » et poser un 6. Autre ex : poser un +2 sur le 3 et annoncer 3+2=5 pour poser un 5 etc. Il peut continuer en posant les cartes n-1, n et

n+1 en sa possession : Ex : un 3 est posé : le joueur pose un +4 et annonce « 3+4=7 », pour poser son 7. Après avoir posé le 7, s'il a aussi un 6 (7-1) et un 8(7+1) il peut les poser aussi.

Cartes Joker : le **Joker** se joue toujours en début de tour. Un **Joker impair** est posé sur n'importe quelle carte chiffre impair. On peut poser sur son **Joker** une carte chiffre de son choix ainsi que les cartes (n-1), n et (n+1). Ex : un 3 est posé : le joueur pose un **Joker impair** sur le 3 (chiffre impair) et décide de poser un 8, il peut continuer et poser un 7, un autre 8 ou un 9 (ou les 3). Idem après avoir posé un joker pair sur une carte paire.

2. Duel :

Les cartes + et x peuvent être utilisées en duel et sont alors posées sur une pile « Duel ». A son tour, un joueur décide d'attaquer son voisin : il pose un +2 par ex : Si l'attaqué ne peut pas se défendre, il pioche 2 cartes. Sinon, il riposte avec une carte plus forte (pas égale). S'il se défend

avec un +3, c'est l'attaquant qui pioche 3 cartes (sauf s'il peut encore riposter). Le perdant du duel ne peut plus riposter avec les cartes piochées.

Les cartes x2 sont défensives en duel et permettent de contrer avec une attaque 2 fois plus forte. Ex : le joueur est attaqué avec un +2, il se défend avec un x2 et l'attaquant doit piocher 2x2 = 4 cartes, sauf s'il peut riposter avec un +5 ou un autre x2. Le perdant du duel ne peut plus riposter avec les cartes piochées.

3. Bagarre générale (tous les joueurs) :

Un joueur peut, au début de son tour, poser une ou plusieurs cartes **Daron** sur une pile **Daron**; le suivant doit poser au moins une carte **Daron** et ainsi de suite. Le 1^{er} à ne pas pouvoir en poser au moins une doit piocher 2 cartes par carte **Daron** posée jusqu'à la 3^{ème} carte **Daron**, et 1 carte au-delà. Ex : pour 7 cartes **Daron** jouées, 3x2 + 4x1 = 10 cartes piochées par le perdant.

Fin de manche et comptage des points:

Lorsqu'il lui reste une seule carte, le joueur doit immédiatement en piocher une seconde : l'ultime carte posée doit être une carte chiffre. Le vainqueur d'une manche marque 5 points auxquels s'ajoutent les points de la plus grosse main : 1 point par carte « nombre » (de 1 à 9), 3 pts par Joker et 2 pts pour les autres cartes.

Ex : dans une manche à 4 joueurs, si les 3 perdants ont une main de 6, 9 et 10 pts, le vainqueur totalise 5 + 10 = 15 pts.

Gain de la partie : Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points à la fin de la 3^{ème} manche.