

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



F

JINX

Une passionnante collecte de cartes
de Klaus Altenburger

de 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans / durée d'une partie : 15 minutes

Réussiras-tu à atteindre le plus haut score grâce aux cartes et aux lancers de dé au bout des 3 manches ? La chance au dé peut toutefois te quitter à tout moment !

CONTENU DU JEU :

46 cartes numérotées: 8 suites de cartes numérotées de 1 à 6 en 8 couleurs différentes

12 cartes chance

1 dé

1 règle du jeu



Jeu Piatnik Nr. 665295

© 2021, Piatnik • Imprimé en Autriche

EB20/21-0949 P0021646

piatnik.com

BUT DU JEU :

Ton but est de récolter le plus de points à la fin des trois manches, en ayant un peu de chance au dé et en jouant astucieusement tes cartes.

PRÉPARATION DU JEU :

Sépare les cartes numérotées des cartes chance et mélange-les pour former deux pioches faces cachées.

Place le dé à côté de la pioche des cartes chance.

DÉROULEMENT DU JEU :

Le jeu se déroule en trois manches. Avant chaque manche, tire les 16 premières cartes numérotées de la pioche et place-les au centre de la table, face visible en un rectangle de 4 x 4 cartes. Les cartes restantes ne seront pas utiles pour cette manche.



Le joueur le plus jeune commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est à ton tour, lance le dé. Si tu n'es pas satisfait de ton résultat, tu peux relancer le dé une deuxième fois, mais tu dois alors utiliser ce second résultat pendant ton tour.

Après le lancer, tu peux alors choisir une carte présente sur la table dont le numéro correspond à ton résultat au dé et la placer devant toi.

Exemple : si tu obtiens un 3, tu peux collecter une carte où est inscrit le chiffre 3.

Remarque : en fin de manche, tu ne pourras garder que les cartes collectées dont la couleur ne sera plus présente sur la table (voir plus loin le paragraphe " Fin de la manche").

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Il lance le dé, choisit une carte, etc. **Attention :** au cours d'une manche, on ne remet pas en jeu de nouvelle carte de la pioche !

Fin de la manche :

Une manche prend fin dès qu'un joueur ne peut pas prendre de carte après son lancer de dé. On passe alors au comptage des points :

1. Chaque joueur compare les couleurs des cartes qu'il a collectées — en prenant aussi en compte les cartes collectées au(x) tour(s) précédent(s)! — avec les cartes qui se trouvent encore au centre de la table. S'il reste sur la table des cartes d'une des couleurs que tu as collectées, remets toutes tes cartes de cette couleur au milieu de la table.

2. Le joueur qui a terminé la manche doit également replacer au milieu de la table sa carte la plus haute. S'il a plusieurs cartes de cette valeur, il en choisit une. S'il n'a pas de carte, il n'en remet pas. Ensuite, retire du jeu toutes les cartes qui sont au centre de la table.
3. **Tirer une carte chance** : En commençant par le joueur qui a terminé la manche, chaque joueur peut piocher une carte chance en échange d'une des cartes numérotées de son choix qu'il a collectées. Si tu n'as pas de carte, tu peux tout de même tirer une carte chance. Ces cartes chance pourront être utilisées à la manche suivante. Tu peux trouver une description de chacune de ces cartes chance à la fin de la règle du jeu.

Les joueurs ayant encore des cartes collectées à la fin d'une manche les laissent face visible devant eux. Ensuite, c'est le début de la manche suivante. Pour cela, tire 16 nouvelles cartes numérotées de la pioche et forme un nouveau rectangle de 4 x 4 cartes. C'est le joueur qui a terminé la dernière manche qui commence la nouvelle.

FIN DU JEU :

Le jeu se termine à la fin de la troisième manche. Chaque joueur additionne les valeurs des cartes qu'il a collectées. Le joueur ayant la somme la plus haute gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

LES CARTES CHANCE :

Il y a deux types de cartes chance. Tu peux utiliser plusieurs cartes en même temps.

1. Les cartes qui restent avec toi durant toute la partie et qui peuvent être utilisées à chaque fois que c'est ton tour :



Tu peux augmenter ton résultat au dé d'1 point par carte chance de ce type.

Exemple : si tu as 2 cartes de ce type, tu peux avoir un +2



Tu peux réduire ton résultat au dé d'1 point par carte chance de ce type.

Exemple : si tu as 2 cartes de ce type, tu peux avoir un -2



Tu peux relancer le dé autant de fois que tu as de cartes de ce type.

Exemple : si tu as 1 carte de ce type, tu peux lancer 3 fois le dé en tout (tu as déjà droit à 2 lancers de base)



Tu peux prendre plusieurs cartes numérotées de la même couleur au centre de la table lorsque la somme de leurs valeurs est égale au résultat du dé. Si tu possèdes deux cartes de ce type, tu peux arrondir cette somme à plus ou moins 1.

Exemple : Le dé indique le chiffre 5. Tu possèdes 2 cartes chance de ce type et tu prends alors les cartes jaunes où se trouvent les chiffres suivants : 1, 2 et 3

2. Les cartes chances que tu ne peux jouer qu'une seule fois durant la partie. Utilise une telle carte au début de ton tour.



Au lieu de tirer le dé, tu peux prendre une carte numérotée de 1 à 3 du centre de la table. Tu peux également utiliser cette carte après avoir lancé le dé si tu n'es pas satisfait du résultat. Cette carte chance peut être combinée avec d'autres cartes.



Au lieu de tirer le dé, tu peux prendre une carte numérotée de 4 à 6 du centre de la table. Tu peux également utiliser cette carte après avoir lancé le dé si tu n'es pas satisfait du résultat. Cette carte chance peut être combinée avec d'autres cartes.

Si tu as encore des questions ou des remarques à propos de «Jinx», adresse-toi à : Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien ou bien info@piatnik.com

Design graphique : Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de



Attention! Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 3 ans.
Contient des petits morceaux susceptibles d'être ingérés.
Risque d'étouffement. Veuillez conserver l'adresse.

Retrouve nous sur les réseaux : [facebook.com/WilsonJeux](https://www.facebook.com/WilsonJeux)

