

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)


09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Jeu des Trois CHAPO

Retrouve la règle sur : outan-outan  YouTube

6-99  
ans

2 à 6  
joueurs

10  
min

Contenu :

- 18 cartes recto verso
- 48 jetons

## But du jeu

Être le plus rapide à trouver un maximum de combinaisons gagnantes constituées de 3 cartes.



1

## Préparation

- Bien mélanger les cartes et les étaler pêle-mêle au centre de la table.
- Placer à côté l'ensemble des jetons afin de former la pioche.

## Déroulement de la partie

- Tous les joueurs jouent en même temps. Il te faudra être le plus rapide à trouver une combinaison gagnante de 3 cartes.
- Lorsque l'un des joueurs pense avoir trouvé une combinaison gagnante, il pose les doigts sur ces 3 cartes en disant « **Chapo !** ».
- Si la combinaison est gagnante, il prend alors un jeton qu'il pose devant lui.
- Mais attention, si tu tapes à tort sur une combinaison incorrecte, tu perds un jeton !

## Partir pour de nouvelles destinations !

Tu retournes les 3 cartes que tu viens de toucher, tu les laisses pêle-mêle au centre de la table avec les autres cartes. C'est reparti pour découvrir de nouvelles combinaisons !

## Fin de la partie

La partie s'arrête quand il n'y a plus de jetons dans la pioche. Le gagnant est celui qui a gagné le plus de jetons.

2

## Deux types de combinaisons gagnantes

1

**3 mêmes CHAPEAUX,**  
**3 amis ensemble**  
**dans la même ville**

exemple



= Tu gagnes 1 jeton

2

**3 mêmes CHAPEAUX,**  
**1 ami tout seul**  
**dans 3 villes différentes**

exemple



= Tu gagnes 1 jeton

3

## Partie Experts avec bonus – malus

Pour les plus grands, on joue avec les bonus – malus ; ils te feront gagner ou perdre des jetons supplémentaires.

### Bonus

- 1 parapluie te fait gagner 1 jeton supplémentaire
- 1 sac à main te fait gagner 2 jetons supplémentaires

1 combinaison gagnante contenant un ou plusieurs bonus te fait gagner un ou plusieurs jetons supplémentaires.

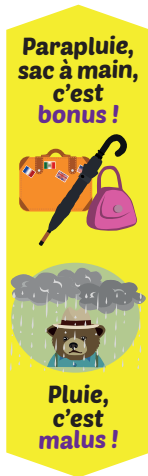
### Malus

- 1 ville sous la pluie te fait perdre 1 jeton

1 combinaison gagnante mais contenant la « pluie » te fait perdre un jeton de ta combinaison.

- Si une combinaison gagnante contient la pluie et un parapluie ?

Leurs effets bonus - malus se neutralisent.



4

## Que se passe-t-il si...

- plusieurs joueurs découvrent une même combinaison gagnante en même temps ?

Le joueur le plus rapide à poser les doigts sur les 3 cartes gagne le(s) jeton(s).

- plusieurs joueurs posent les doigts sur plusieurs combinaisons gagnantes et si celles-ci n'ont aucune carte commune ?

Chacun des joueurs gagne le(s) jeton(s) correspondant à sa combinaison.

- plusieurs joueurs posent les doigts sur des combinaisons gagnantes différentes, mais ayant entre elles une carte commune ?

C'est le joueur le plus rapide à avoir posé un de ses doigts sur la carte commune qui gagne le(s) jeton(s) correspondant à sa combinaison.

- vous ne trouvez aucune combinaison ?

Le plus jeune joueur retourne alors 3 cartes au hasard et la partie continue.

- tu veux élever le niveau de difficulté, en plus de la combinaison de 3 cartes ?

Joue avec la combinaison de 4 cartes « 4 mêmes chapeaux, 1 ami tout seul dans 4 villes différentes », et tu gagnes 2 jetons.

★ Merci à Sébastien pour ses précieux conseils

## Comment compter les bonus ou malus dans une combinaison gagnante ?



Exemples



1 combinaison gagnante + 1 sac



= 3 jetons



1 combinaison gagnante + 1 parapluie



= 2 jetons



1 combinaison gagnante - 1 pluie + 1 parapluie = 1 jeton



©2020, Orang-outan Cie. Dépôt légal : mars 2020.

Tous droits réservés pour tous pays. Imprimé et fabriqué en Chine.

6