

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 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 \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# KINTY

© 1965 Joy – collection Pierre Bellemare  
Un jeu de J. Solness et P. Bellemare

Jouer au «KINTY», c'est jouer au Poker, en construisant des mots de deux à cinq lettres. « KINTY » ajoute au bluff et à l'intimidation du Poker, le vocabulaire, ce qui en fait un jeu doublement passionnant. Le nombre des joueurs peut aller de 2 à 7 personnes. « KINTY » se joue avec deux jeux de 52 cartes et des jetons symbolisant les enjeux.

## GRAPHISME DES CARTES

Les 104 cartes se composent de :

- a) un alphabet de couleur rouge, réparti sur 52 cartes.
- b) un alphabet de couleur noire, réparti sur 52 cartes.

## ORDRE DES CARTES

Chaque alphabet, s'ordonne en décroissant de «Z» à «A».

## ORDRE DES COULEURS

Le rouge l'emporte toujours sur le noir.

## COMBINAISON EN VALEUR CROISSANTE:

(Chaque combinaison se compare en fonction de la valeur de la première lettre d'un mot).

1. cinq cartes isolées
2. **une paire** - un mot de deux lettres
3. **deux paires** - deux mots de deux lettres
4. **un brelan** - un mot de trois lettres
5. **un full** - un mot de trois lettres et un mot de deux lettres
6. **un carré** - un mot de quatre lettres
7. **une quinte** - un mot de cinq lettres bicolorés
8. **une quinte noire** - un mot de cinq lettres noires
9. **une quinte rouge** - un mot de cinq lettres rouges
10. **le kinty** - un mot de cinq lettres rouges, commençant par un « Z ».

## DEROULEMENT DU KINTY

Avant de commencer la partie :

- a) le tapis est placé devant les joueurs,
- b) le sabot est placé devant le tapis,
- c) les cartes sont battues et placées dans le sabot,
- d) les joueurs fixent d'un commun accord la durée de la partie,
- e) les joueurs prennent dans la boîte un nombre de jetons, identique pour tous, et qui constituera leur cave.

Cette cave sera plus ou moins importante, selon la durée de la partie. Au début d'une partie, le donneur est tiré au sort. (Chaque joueur tire une carte au hasard, la plus forte l'emporte). Il distribue 5 cartes à chacun des joueurs, une par une, et dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cartes restantes constituent le talon. Le joueur qui se trouve à la gauche du donneur ouvre à sa convenance (c'est à dire qu'il met sur le tapis un ou deux jetons correspondant à la somme qu'il désire mettre en jeu).

Les joueurs parlent ensuite, chacun leur tour. Le premier a le choix entre deux attitudes :

- passer,
- ouvrir à son tour, en versant une somme en jetons, égale au contenu du pot.

Si le premier joueur passe, le même choix se présente au suivant et ainsi de suite. Si tous les joueurs passent, les cartes sont reprises et redistribuées.

Dès qu'un joueur a ouvert, les autres peuvent soit :

- 1 se retirer du jeu
- 2 compléter le pot en versant autant que l'ouvreur
- 3 relancer, en versant plus que l'ouvreur.

Si certains joueurs se retirent, mais que d'autres complètent le pot, l'ouvreur écarte (c'est à dire que chaque joueur, à son tour, peut se débarrasser de 1 à 5 cartes, en les posant devant lui. Le donneur leur distribue l'équivalent. Si le talon n'est pas suffisant, les cartes rendues sont reprises, battues et redistribuées). Dès qu'un joueur relance, les suivants peuvent :

- se retirer
- compléter, en versant autant que le relanceur
- relancer à nouveau, en versant plus que la relance précédente.

Un nombre indéfini de relances peuvent ainsi se succéder, jusqu'à ce que un ou plusieurs joueur « paie » pour voir le jeu du relanceur (c'est à dire qu'il met sur le tapis une somme égale à sa dernière relance). Au moment de montrer son jeu, le relanceur doit annoncer le ou les mots qui le compose (il n'aura plus le droit de le modifier sur le tapis). Si son jeu est supérieur à celui ou à ceux des joueurs qui ont payé pour le voir, il emporte le pot. S'il est inférieur, c'est le joueur qui a le jeu le plus fort qui emporte le pot.

## EXEMPLE DE DISTRIBUTION DES CARTES DANS UNE PARTIE DE DEUX JOUEURS :

<u>Joueur A</u>	<u>Joueur B</u>
A rouge	R noir
L noir	U noir
B rouge	V rouge
S noir	I rouge
A noir	L rouge
Résultat : BAS – LA	Résultat : VIL – RU
1 full	1 full
B rouge inférieur perdant	V rouge supérieur gagnant

**NOTA BENE :** sont exclus les noms propres, les sigles, les mots étrangers, les abréviations, les mots composés avec apostrophe ou trait d'union et les verbes conjugués. Se rapporter pour toute vérification, au lexique joint à la boîte de jeu qui sert de référence au « KINTY ». (Note du webmestre : le lexique contient tous les mots de 2 à 5 lettres du petit Larousse 1965)