

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



RÈGLES DU JEU



À partir de 5 ans



De 3 à 5 joueurs

CONTENU DE LA BOÎTE



42 cartes

« **personnage** »



6 cartes

« **spéciales** »



2 cartes

« **règles du jeu** »

BUT DU JEU

Être le premier à se débarrasser de ses cartes, en formant des paires. Une paire peut être constituée :

- ★ soit de deux personnages identiques,
- ★ soit de deux cartes de la même couleur,
- ★ soit de deux cartes possédant le même symbole.

COMMENT JOUER ?

Mélanger toutes les cartes et distribuer quatre cartes à chacun des joueurs. Les autres cartes formeront la pioche. Le joueur le plus jeune commence. Il tire quatre cartes dans la pioche et les étale faces visibles au milieu de la table. Si l'une des cartes étalées lui permet de constituer une paire avec l'une des cartes dans sa main, il la prend et pose la paire devant lui, face visible. Si l'une des cartes est une carte spéciale, il peut la prendre et la garder dans sa main ou la jouer (voir plus bas pour le fonctionnement des cartes spéciales).

ATTENTION Il n'a le droit de prendre qu'une seule carte parmi les quatre étalées. Si aucune des cartes étalées ne l'intéresse, il peut quand même poser une paire s'il en a une dans son jeu. Il ne peut poser qu'une seule paire pendant son tour. Lorsqu'il a terminé, il doit dire : « **Finito !** »

À ce signal, l'un des autres joueurs va pouvoir, s'il le souhaite, prendre l'une des cartes étalées. Pour cela, il doit être le premier à dire « **Prem's** » et à poser sa main sur la carte voulue (carte normale ou carte spéciale). Il prend alors la carte et pose la paire qu'il a constituée.

S'il s'est trompé et qu'il ne peut pas utiliser la carte gagnée pour former une paire, il la garde dans sa main et doit en tirer une de plus dans la pioche. Les paires formées par un joueur sont défaussées pour pouvoir reconstituer une pioche pour la suite du jeu.

Les cartes restantes sont remises sous la pioche et le tour passe au joueur suivant. Chaque joueur garde devant lui les paires qu'il a posées.

IMPORTANT Un joueur ne peut poser qu'une paire par tour de jeu et cela doit obligatoirement se faire après la phase d'étalage des cartes.

CARTES SPÉCIALES

Le jeu compte six cartes spéciales, qui sont mélangées aux autres au début de la partie.



PODIUM: cette carte doit être jouée juste après l'étalage des cartes. Le joueur qui la pose est prioritaire sur tous les autres, y compris sur le joueur qui a posé les cartes. Il prend la carte qui l'intéresse (carte normale ou carte spéciale) puis défausse sa carte podium qui ne peut plus être utilisée. Il peut poser la paire constituée immédiatement puis le tour passe au joueur suivant.



VIRAGES DANGEREUX: le joueur qui possède cette carte peut obliger deux joueurs de son choix à tirer une carte supplémentaire dans la pioche. Cette carte spéciale peut être jouée à tout moment durant le tour du joueur qui la détient.



SYMBOLE: cette carte remplace n'importe quel symbole du jeu. Le joueur l'utilise comme une carte normale, pour compléter la paire de son choix.



COULEUR: cette carte remplace n'importe quelle couleur du jeu. Le joueur l'utilise comme une carte normale, pour compléter la paire de son choix.



PERSONNAGE: cette carte remplace n'importe quel personnage du jeu. Le joueur l'utilise comme une carte normale, pour compléter la paire de son choix.



STOP: le joueur peut poser cette carte à tout moment pour empêcher un adversaire de prendre une carte sur la table.

FIN DE LA PARTIE: LE PREMIER JOUEUR QUI N'A PLUS AUCUNE CARTE EN MAIN REMPORTE LA PARTIE !