

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)



## LIMITS

### MATERIEL

60 cartes en 5 couleurs  
28 cartes point (24 cartes 1 point, 4 cartes 5 points)  
24 cartes Limite (avec -2 au dos)

### MISE EN PLACE

Selon le nombre de joueurs, on retire des cartes limites qui retournent dans la boîte.

- A 2 joueurs, on retire 14 cartes limite
- A 3 ou 4 joueurs, on retire 6 cartes limite
- A 5 ou 6 joueurs, on retire 10 cartes limite

On mélange les cartes limite restantes pour former une pioche avec le -2 visible. On mélange les cartes colorées pour former une pioche face cachée. Les cartes point sont placés à proximité. Chaque joueur, à son tour, tire une carte couleur jusqu'à en avoir 5.

### DEROULEMENT

#### **On retourne la carte limite du sommet de la pioche**

Le jeu se déroule en plusieurs tours. A chaque tour, on forme une pile "active" de cartes couleur. On commence le tour en retournant la 1<sup>ère</sup> carte limite de la pioche.

Les 5 zones colorées d'une carte limite contiennent chacune un nombre ou un X. Les nombres indiquent le nombre maximum de cartes de cette couleur qui peuvent être placées dans la pile active pour ce tour. S'il y a un X pour une couleur, il n'y a pas de limite au nombre de cartes qui peuvent être jouées.

#### **Chaque joueur joue une carte couleur face cachée**

Après avoir retourné la carte limite, chaque joueur place 1 de ses 5 cartes de sa main face cachée devant lui. Chaque carte cachée augmente la limite de la couleur correspondante de 1.

Exemple : si la limite en cours autorise une carte jaune dans la pile active mais qu'une carte jaune a été posée face cachée durant cette phase, on peut alors poser deux cartes jaunes dans la pile active pour ce tour. Seule le joueur qui a posé la carte jaune connaît cette information.

Les cartes posées durant cette phase restent cachées jusqu'à la fin du tour mais un joueur a le droit de regarder la carte qu'il a posée devant lui à tout moment.

#### **Former la pile active**

On crée une nouvelle pile active à chaque tour. Au 1<sup>er</sup> tour, c'est le joueur le plus jeune qui pose une carte couleur de sa main sur la pile active au milieu de la table. Aux tours suivants, c'est le joueur qui vient de récupérer la carte limite qui pose la 1<sup>ère</sup> carte.

#### **Actions d'un joueur**

Les joueurs prennent leur tour dans le sens horaire. Le joueur actif doit choisir une des actions suivantes :

- Placer une carte couleur sur la pile active, ou
- Echanger 4 cartes de la même couleur, ou
- Accuser un autre joueur.

On ne peut pas examiner la pile active durant le tour. Les cartes posées en bas sont recouvertes par les cartes au sommet. On ne peut voir que la carte au sommet.

#### *Action: placer une carte couleur sur la pile active*

Le joueur choisit 1 de ses 4 cartes en main et la pose face visible sur la pile active. Il pioche ensuite une carte couleur et c'est au joueur suivant de jouer.

Si un joueur oublie de tirer une carte de remplacement, il peut toujours le faire tant que le joueur suivant n'a pas fini

son tour et tiré une carte. Sinon le joueur doit terminer le tour avec des cartes en moins.

#### *Action: échanger 4 cartes de la même couleur*

Si un joueur a en main 4 cartes de la même couleur, il peut les échanger. Il montre aux autres joueurs les 4 cartes et tire immédiatement 4 cartes de la pioche et prend une carte +1 Point. Des 4 cartes de la même couleur, il en place 2 visibles sur la pile active et 2 face cachée sur la pioche des cartes couleur. C'est au joueur suivant de jouer.

Tous les joueurs doivent faire attention à la limite de cette couleur car le joueur qui fait l'échange peut dépasser la limite pour cette couleur quand il place 2 cartes sur la pile active.

#### *Action: accuser un autre joueur*

Le joueur actif peut accuser n'importe quel joueur. Il doit identifier le joueur suspect, la couleur suspecte (la couleur jouée en dernier par ce joueur), et dire qu'il pense que le joueur incriminé a dépassé la limite de cette couleur. Une fois l'accusation faite, on la résout immédiatement.

#### **Résolution des accusations et fin du tour**

Afin de résoudre une accusation, on retourne les cartes cachées devant chaque joueur. On connaît ainsi la limite pour chaque couleur. On compte alors toutes les cartes de cette couleur dans la pile active.

Par exemple, si le joueur suspecté avait joué comme dernière carte une carte jaune, on compte toutes les cartes jaunes de la pile active.

Les cartes qui se trouvent au-dessus de la dernière carte jouée par le joueur suspecté ne sont comptées.

Si la limite de la couleur suspectée a été dépassée par la dernière carte du joueur incriminé, ce joueur récupère la carte limite de ce tour. Il la place devant lui avec le -2 visible. Le joueur qui l'a accusé reçoit une carte +1.

Si la limite de la couleur suspectée n'a pas été dépassée (inférieur ou égal) par la dernière carte du joueur incriminé, le joueur qui a fait cette fausse accusation récupère la carte limite de ce tour. Il la place devant lui avec le -2 visible. Le joueur qui a été accusé à tort reçoit une carte +1.

On peut échanger 5 cartes +1 contre une carte +5.

Une fois que l'on donne les cartes limite et point, les joueurs reprennent en main la carte qu'ils avaient posé devant eux au début de tour.

On retourne la pile active et on la place sous la pioche sans la mélanger.

Les joueurs complètent leurs mains à 5 cartes.

Le tour est fini et on en commence un nouveau en retournant une nouvelle carte limite.

### FIN DU JEU

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur prend la dernière carte Limite. Les joueurs additionnent leurs cartes points, en soustrayant 2 points pour chaque carte limite. Le joueur avec le plus de points a gagné.

### REGLES POUR 2 JOUEURS

On retire 14 cartes limite. Chaque joueur prend 6 cartes couleur en main. On pose 2 cartes face cachée devant soi à chaque tour (augmentation de la limite). On les reprend en main à la fin de chaque tour.