

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)



# Mathable Djardin

## Règle du jeu

On distribue huit cartes à chaque joueur. Le reste forme la pioche. On en tire les quatre premières cartes qui sont disposées en carré sur la table. Le but du jeu est de se débarrasser de ses cartes le premier.

À tour de rôle, un joueur peut effectuer une action au choix parmi les suivantes :

1. jouer une à plusieurs cartes de sa main en respectant les règles de pose ;
2. changer une ou plusieurs cartes ;
3. remplacer la carte supérieure d'une pile par une carte tirée de la pioche.

## 1. Jouer

La règle est identique à celle régissant la pose d'un pion à [Mathable](#). La carte est posée à la suite des deux cartes qui permettent d'obtenir sa valeur. Elle peut être posée sur la table pour constituer une nouvelle pile, ou par dessus une carte ou une pile existante. Tant qu'il le peut et qu'il le souhaite, le joueur actif peut poser une nouvelle carte.

S'il parvient à poser sa dernière carte, le joueur gagne aussitôt la partie.

## 2. Changer une ou des cartes

Le joueur choisit une ou plusieurs cartes de sa main qu'il défausse. Il pioche ensuite le même nombre de cartes plus une. Son tour est alors terminé.

## 3. Remplacer la carte supérieure d'une pile

Le joueur tire une carte de la pioche et doit la poser au sommet de l'une des piles existantes, sans aucune contrainte : il n'est pas tenu de respecter une opération arithmétique.

## Précisions :

- Le nombre de piles n'est limité que par la taille de la table.
- Si l'on souhaite compter des points, on peut convenir que le vainqueur marque autant de points qu'il reste de cartes à ses adversaires.

## Un exemple

Les joueurs sont convenus de jouer avec sept cartes en main pour faire une partie plus brève. Le premier joueur possède les cartes « 5 », « 14 », « 19 », « 24 », « 36 », « 40 » et « 50 ».



Il place successivement :

- 40 ( $4 \times 10$ )
- 50 ( $40 + 10$ )
- 5 ( $50 \div 10$ )
- 19 ( $17 + 2$ )
- 36 ( $17 + 19$ )
- 24 ( $19 + 5$ )
- 14 ( $19 - 5$ )

La partie aura effectivement été très brève !

