

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



MIT LIST UND TÜCKE

Chaque joueur essaye de ramasser le plus de cartes dans 2 couleurs (qui donneront des points) et d'éviter les cartes des 2 autres couleurs. Le joueur avec le plus gros score gagne la partie.

MATERIEL

84 cartes numérotées de 1 à 21 dans chacune des 4 couleurs.

PREPARATION

A 6 joueurs on distribue toutes les cartes entre les joueurs. A 5 joueurs on distribue les cartes de 1 à 18 en rouge et jaune et de 1 à 17 en jaune et vert, soit 70 cartes. A 4 joueurs on distribue les cartes de 1 à 14 dans chaque couleur, soit 56 cartes.

DEROULEMENT

Le joueur à la gauche du donneur commence la partie en jouant une carte de son choix. Cette carte fixera la couleur de départ. Un pli ne peut pas avoir plus de 3 couleurs de cartes. S'il y a déjà des cartes de 3 couleurs dans le pli, les joueurs restants doivent jouer des cartes d'une de ces 3 couleurs. Si un joueur n'a que des cartes de la 4^{ème} couleur, il ne peut pas jouer et le tour est fini.

Chaque joueur pose une carte à son tour et n'est pas obligé de jouer une carte de la couleur de départ. Quand chaque joueur a posé une carte on détermine le vainqueur du pli.

Celui qui a posé la plus forte carte dans la couleur de départ doit prendre des cartes de ce pli. A 4 joueurs, il récupère 2 cartes de son choix. A 5 ou 6 joueurs, il récupère 3 cartes.

Le joueur qui a posé la carte la plus faible (autre que la couleur de départ) reçoit le reste des cartes. Si plusieurs joueurs ont posé la carte de plus faible valeur, c'est celui qui l'a posé en premier qui récupère des cartes. Les cartes récupérées sont empilées par couleur face visible devant chaque joueur. Il n'est pas permis d'examiner les piles de cartes récupérées.

Le joueur qui a posé la carte la plus faible commence le prochain pli en jouant une carte de sa main.

Si dans un pli il n'y a que des cartes d'une seule couleur, le joueur qui a joué la carte la plus forte choisit ses cartes comme d'habitude mais les autres cartes sont défaussées. C'est ce joueur qui commencera le prochain pli.

Dès qu'un joueur a récupéré des cartes des 4 couleurs, il doit choisir les couleurs qui lui rapporteront des points. Le joueur regroupe en une pile face cachée les cartes des couleurs qui ne lui rapporteront pas de points. A partir de cet instant seules les cartes des 2 couleurs restées ouvertes compteront pour son total. Les cartes récupérées des 2 autres couleurs sont défaussées dans la pile face cachée.

FIN D'UN TOUR

Un tour est fini après le 14^{ème} pli. Il peut se terminer avant si un joueur ne peut pas jouer une des 3 couleurs déjà présentes dans un pli. Dans ce cas le tour se finit immédiatement et le pli en cours ainsi que les cartes restantes ne comptent pas.

Les points

Chaque joueur compte le nombre de cartes dans ses 2 plus grandes piles face visible et multiplie ses 2 chiffres entre eux. Ce résultat est ensuite divisé par le nombre de cartes restantes arrondi à l'inférieur.

Si un joueur a des cartes d'une seule couleur, il marque 0 point.

Si un joueur n'a que des cartes de 2 couleurs, le résultat n'est pas divisé par 0.

Exemples

le joueur A a 3 piles face visible : 5 cartes vertes, 6 rouges et 3 jaunes. Il reçoit des points des 2 plus grandes piles : $5 \times 6 = 30$. Ce résultat est divisé par le nombre de cartes restantes, $30 : 3 = 10$ points.

Le joueur B a 3 piles face visible : 5 rouges, 4 bleues et 3 jaunes. Ce qui fait $5 \times 4 = 20$ que l'on divise par 3, soit 6,6 que l'on arrondit à 6 points.

Le joueur C a 2 piles face visible : 7 bleues et 8 vertes et 4 cartes défaussées. Soit $7 \times 8 = 56$, $56 : 4 = 14$ points.

Le joueur D a 3 piles face visible : 7 jaunes, 1 rouge et 1 bleue. $7 \times 1 = 7$ divisé par 1 = 7 points.

Le joueur E a 3 cartes vertes et 5 bleues. $3 \times 5 = 15$ points.

NOUVEAUX TOURS

Quand tous les joueurs ont noté leurs points, un nouveau tour commence. Le nouveau donneur est le joueur à la gauche du précédent donneur. On joue autant de tours qu'il y a de joueurs. Le joueur avec le plus de points à la fin de la partie a gagné.