

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



NANOBYE

by APICOOVE

Pour gagner la partie il faut remporter toutes les cartes jeton de ses adversaires. Un joueur sans jeton à la fin d'une Manche est éliminé.

Préparation : chaque joueur reçoit les cartes jeton suivantes :
5 cartes « 1 », 4 cartes « 3 » et 1 carte « 9 »

Départ du tour : un donneur distribue 2 cartes-jeu à chaque joueur.

1er Tour : à son tour, chaque joueur doit obligatoirement déposer une mise de valeur comprise entre 1 à 3 (valeur des cartes-jeton).

Après avoir misé à son tour, le donneur détermine la «COTE» :

🌀 **EVEREST** : La combinaison la plus forte gagne

🌀 **ABYSS** : La combinaison la plus faible gagne

2ème Tour : à son tour, chaque joueur peut échanger 1 à 2 cartes-jeu. Puis il peut quitter la manche ou déposer une mise de valeur au moins égale à celle du joueur précédent et au maximum de 9.

3ème Tour : à son tour, chaque joueur peut quitter la manche ou aligner sa mise sur la plus haute mise en cours. Le joueur qui a la combinaison gagnante (Everest ou Abyss) remporte les cartes-jeton mises.

Règle de la pénurie : lorsqu'un joueur n'a pas suffisamment de cartes jetons pour ajuster sa mise alors il place ses derniers jetons en mise et annonce « TAPIS ». La Manche se poursuit normalement.

Combinaisons gagnantes suivant la COTE :

🌀 **EVEREST** : nombre le plus grand 99, 98, 97...

🌀 **ABYSS** : nombre le plus petit 11, 12, 13...

Les cartes « **JOKER** » ont deux valeurs possibles au choix.

Règle du Big Boss : en cas d'égalité c'est le joueur qui a misé en premier dans le Tour qui l'emporte.

