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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

PACAL

2 joueurs s'affrontent pour construire une pyramide afin d'être sacré Roi. Qui va être le premier à la terminer ?

MATERIEL
50 cartes numérotées de 1 à 50
2 pions (un blanc, un noir)
1 plateau

PREPARATION
On place le plateau entre les 2 joueurs. Chaque joueur choisit un pion et le place sur le gros cercle de son côté du plateau.
On mélange les 50 cartes et chaque joueur en reçoit 10 face cachée. Avec ses 10 cartes, chaque joueur forme une pyramide devant lui face cachée (voir schéma page 2 en haut). Cette pyramide est la base sur laquelle on posera les autres cartes face visible. Chacun reçoit 15 des 30 cartes restantes.

DEROULEMENT
Le jeu se fait en plusieurs manches. A chaque manche, les joueurs doivent construire leur pyramide. Le premier à gagner 3 manches a gagné la partie.
Chaque joueur montre la carte au sommet de sa pyramide puis la recache. Le joueur qui a montré la valeur la plus élevée commence.
Le joueur qui commence prend 2 cartes de sa main et les place face visible sur la table. L'autre joueur prend une de ces 2 cartes et le joueur récupère l'autre.
La carte que chaque joueur vient de récupérer doit être placée sur une des 10 cases de sa pyramide.
Puis c'est à l'autre joueur de poser 2 cartes, et c'est ainsi que le jeu se déroule en changeant de joueur à chaque fois.

REGLES DE CONSTRUCTION
Les cartes doivent être classées de telle façon que la carte la plus forte soit au sommet de la pyramide. Les autres valeurs doivent être ordonnées de la gauche vers la droite. A la base de la pyramide, la carte sur la droite doit être la plus faible (voir le schéma page 2 en bas).
Une fois une carte placée, on ne peut plus la déplacer.
Chaque carte peut être couverte par une seconde, mais une carte ne peut être couverte qu'une fois.
Exemple (page 3 en haut)
La carte 26 ne peut être placée sur les cartes car les cartes 33 et 21 recouvrent déjà la première carte jouée. Le 17 peut être placé sur le 18 ou sur le 16, car ces cartes n'en recouvrent pas d'autres.
Quand un joueur a joué ses 14 cartes, il peut utiliser la dernière carte en main sur sa pyramide si possible.

FIN D'UN TOUR
Dès que l'un des joueurs a fini sa pyramide (les 10 cases sont remplies), la manche est terminé et ce joueur a gagné la manche.
Il peut arriver que les 2 joueurs finissent leur pyramide en même temps, le vainqueur est alors le joueur qui a la plus grande différence entre sa carte la plus forte et la plus faible.
Si à un moment, un joueur ne peut placer sa carte sur une des cases (à cause des règles de recouvrement), il a immédiatement perdu. Le vainqueur avance son marqueur sur le plateau.
On joue jusqu'à ce que un joueur gagne 3 manches. A chaque fois on reprend toutes les cartes. Dès qu'un joueur a 3 victoires (son marqueur est sur la case centrale), le jeu est fini et ce joueur a gagné.

JEU EN SOLITAIRE
Toutes les cartes sont mélangées. On construit une pyramide avec 10 cartes face cachée. Les 40 cartes restantes forment une pioche cachée. On tire une carte et on doit la poser sur la pyramide selon les règles de construction. On ne peut pas placer une carte sur une autre car cela fait perdre la partie.
Le jeu est terminé quand la pyramide est construite. Vous comptez le nombre de cartes nécessaires à sa réalisation. Il faut le faire en 10 cartes (meilleur résultat) pour être le roi Pacal et gagner.