

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



BUT DU JEU

Le but du jeu est de gagner le plus de points possibles en accumulant le plus de pâtes possibles avant la fin du jeu.

COMMENCER À JOUER

Pour jouer à deux joueurs, lisez la fin des règles du jeu. Mélangez bien les cartes et placez-les au hasard pour former un carré de 4 cartes par 4 cartes comme indiqué sur l'illustration. Placez toutes les cartes face vers le haut excepté pour l'une des cartes dans l'un des coins. Prenez la toque du chef et placez-la sur la carte à l'envers dans l'un des coins. Placez le reste des cartes à l'envers, à côté du carré de cartes pour former la pile de pioche et placez le jeton Al Dente à portée de main. (a)

POUR JOUER

Lorsque vient votre tour, vous pouvez choisir des cartes dans le carré ou regrouper des cartes de pâtes que vous avez en main. Personne ne commence avec des cartes, par conséquent vous devez choisir des cartes lors du premier tour.

CHOIX DES CARTES

Le jeu de cartes est constitué de 9 formes de pâtes différentes et de certaines cartes de sauces (qui sont des jokers). Vous avez seulement le droit de choisir des cartes dans la rangée et la colonne où est placée la toque du chef, comme illustré à la page suivante. Pour prendre des cartes, choisissez un type de carte (une forme de pâte ou une sauce) parmi les cartes disponibles et ajoutez toutes ces cartes à votre main. La limite de la donne est 7 cartes. Si vous n'arrivez pas à réunir tout un jeu à cause de la limite de la donne, alors vous ne pouvez prendre ce jeu de cartes. Dans l'exemple montré, vous ne pouvez pas prendre les 3 cartes de macaroni car vous avez déjà 5 cartes en main. (b)

Mettre de nouvelles cartes dans le carré de jeu

Lorsque vous avez pris des cartes dans le carré de jeu, vous devez le reconstituer. Pour ce faire suivez les étapes ci-dessous :

- 1 - Prenez de nouvelles cartes qui sont à l'envers dans la pile de pioche et placez-les dans les emplacements vides.
- 2 - Déplacez la toque du chef sur l'une de ces nouvelles cartes. Vous ne pouvez pas la laisser à cet endroit (l'emplacement de la toque affecte les options du joueur suivant).
- 3 - Retournez n'importe quelle carte placée à l'envers sur laquelle la toque du chef n'est pas posée.

Prendre la carte de la toque du chef

Au lieu de prendre les cartes face vers le haut, vous pouvez choisir de prendre la carte placée sous la toque du chef. L'avantage est que les autres joueurs ne peuvent pas voir la carte que vous prenez dans le carré. Pour cela, il suffit simplement de prendre la carte sous la toque du chef et de l'ajouter à votre main. Puis vous la remplacez avec la carte qui se trouve sur le dessus de la pile de pioche (sans la regarder) et vous remettez la toque du chef sur le haut de la pile. **Une fois que vous avez pris des cartes du carré de jeu et avez mis de nouvelles cartes, votre tour est terminé et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.**

REGROUPER DES PÂTES

Au lieu de prendre des cartes de pâtes du carré, vous pouvez regrouper des cartes que vous avez déjà en main. Pour regrouper des pâtes, vous devez simplement montrer un jeu de 1 à 7 cartes assorties à l'endroit en face de vous. Vous pouvez seulement regrouper 1 type de pâte lors de votre tour, toutefois, vous n'êtes pas obligé de posséder toutes ces cartes dans votre main. Vous pouvez choisir de regrouper moins de cartes. Si vous commencez votre tour avec 7 cartes, alors vous devez regrouper des pâtes. Vous pouvez compléter des groupes aux tours suivants en regroupant plus de cartes de même type. Chaque carte regroupée placée en face de vous à la fin du jeu vaut 1 point. Organisez vos pâtes accumulées par groupes de couleur comme illustré. (c)

Regrouper avec des sauces (d)

Les cartes de sauce sont des jokers et peuvent donc compléter tout groupe de cartes. Pour compléter avec de la sauce, il suffit simplement d'ajouter une/des carte(s) de sauce à vos cartes de pâtes lors de l'accumulation. Une sauce doit être ajoutée à au moins 1 carte de pâtes. Lorsqu'une sauce a été ajoutée, elle compte toujours avec cette forme particulière pour le reste du jeu.

Al Dente ! (e)

Si vous regroupez 1 ou 2 cartes en ajoutant une carte à un groupe existant ou en créant un nouveau groupe, cela est appelé un groupe Al Dente. Si vous constituez un groupe Al Dente, vous devez prendre le jeton Al Dente. Si un autre joueur constitue un groupe Al Dente plus tard dans le jeu, il prend le jeton qui peut ainsi se déplacer durant le jeu. Le jeton vaut 2 points pour le joueur qui le détient à la fin du jeu.

Voler des pâtes

Si vous regroupez une forme de pâte qu'un autre joueur a déjà commencé à regrouper au début du jeu, vous pouvez voler l'une de ses cartes de la même forme et l'ajouter à votre jeu. À ce moment-là, vous devez dire « Par ici la pasta ! ». Si plusieurs joueurs ont déjà regroupé la même forme de pâtes que vous, vous pouvez choisir le joueur que vous allez voler. La carte volée ne s'ajoute pas au total que vous accumulez, ainsi si vous regroupez 1 ou 2 cartes et en volez 1, vous obtenez quand même le jeton Al Dente.

Une fois que vous avez regroupé des pâtes, votre tour est terminé et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

FIN DU JEU ET VICTOIRE

Dès qu'un joueur tire la dernière carte de la pile de pioche, le jeu est terminé. À ce moment-là, éliminez toutes les cartes de votre main et comptez le montant des cartes accumulées en face de vous. Chaque carte vaut 1 point. Le joueur possédant le jeton Al Dente doit soustraire 2 points de son total.

Le joueur ayant le plus de points gagne ! En cas d'égalité, le joueur ayant le plus grand nombre accumulé gagne. Si après cela le jeu reste encore à égalité, le joueur détenant le plus de jeux accumulés gagne. S'il y a toujours égalité, les joueurs partagent la victoire !

JEUX À DEUX JOUEURS

Dans un jeu à deux joueurs, faites un carré de 4 cartes par 4 cartes en plaçant les cartes face vers le haut.

Le premier joueur doit déterminer l'emplacement de la toque du chef sur le carré. Il doit choisir l'emplacement, éliminer cette carte (en la plaçant de nouveau dans la pile de pioche) et la remplacer avec la carte sur le haut de la pile de pioche, face cachée, puis placer la toque du chef dessus. Tous les tours suivants sont joués normalement.

(a)



(b)

Cartes disponibles



Toque du chef

Votre main

(c)



(d)



(e)

