

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 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 \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***



# Slam Dunk

Un jeu de Reiner Knizia, © 2002 Winning Moves

## Règle résumée

Toutes les cartes sont battues ensemble. On place le plateau Slam Dunk au centre, accessible à tous. Le joueur le plus âgé est le premier donneur.

Le donneur pose une à une les cartes sur la table en les montrant à tous en même temps et sans les superposer.

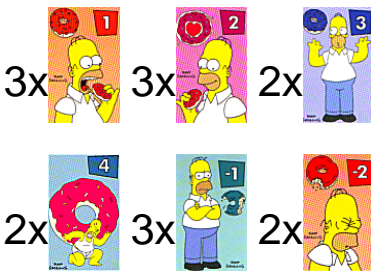



Lorsqu'un joueur veut prendre toutes les cartes exposées, il frappe du poing ou de la main sur le plateau Slam Dunk. Les cartes exposées sont alors regroupées et retournées en un tas devant le joueur qui devient donneur pour le tour suivant.

Ce joueur recommence à poser des cartes comme précédemment.

Un joueur est autorisé à frapper et donc prendre 4 fois quand on joue à trois et 3 fois seulement si il y a quatre ou cinq participants. Les tas restent séparées devant chaque joueur pour permettre le contrôle.

Quand un joueur atteint le nombre de tas autorisé, il reste donneur jusqu'à la fin de la partie. Quand tous les joueurs sauf un ont atteint la limite, la partie est terminée.

## Décompte des points et nombre de cartes

<p><b>Les cartes avec un seul donuts rapportent ou font perdre leur valeur.</b></p> 	<p><b>Les cartes avec un double donuts rapportent ou font perdre leur valeur uniquement s'ils sont par paire.</b></p> 	<p><b>Les cartes "Joker" remplacent une carte manquante dans une paire, même une carte négative :</b></p>  <p>3x</p> <p><b>Les cartes Jackpot-Krusty rapportent 0 à 40 pts selon leur nombre.</b></p>  <p>7x</p> <p><b>10 points vont au joueur qui possède le plus de cartes "Tout ou rien"</b></p>  <p>11x</p>
--	---	---

Aide de jeu réalisée par François Haffner – <http://jeuxsoc.free.fr> – février 2003

# F TAKE IT!

Celui qui saisit trois fois la meilleure occasion gagne la partie !

Un jeu de cartes captivant pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans

**Contenu :** 77 cartes, les règles du jeu

Qui sait le mieux piquer les meilleures cartes sous le nez des autres joueurs au bon moment ?

Un joueur retourne des cartes et les place sur la table, face visible. Au cours de la partie, tous les joueurs peuvent dire « Take it ! » trois fois pour prendre les cartes qui se trouvent alors sur la table.

## But du jeu

Les joueurs essaient de ramasser le plus de points.

## Les préparatifs

Mélangez les cartes, formez-en un talon et placez-le sur la table, face cachée. La boîte du jeu, vide et fermée, se trouve au milieu de la table.

## Déroulement de la partie

Le joueur aîné est le premier à distribuer les cartes. Il retourne une carte après l'autre de manière à ce que tous les joueurs découvrent les cartes en même temps, et il les place en rang sur la table. Chaque joueur (y compris le distributeur de cartes) peut maintenant à tout moment dire à haute voix « Take it ! » et taper d'une main sur la boîte du jeu.

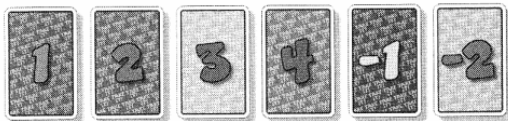
Au moment où un joueur a dit « Take it ! », il reçoit toutes les cartes qui se trouvent à ce moment-là au milieu de la table. Il empile les cartes face cachée devant lui sur la table et ne peut plus les regarder jusqu'à la fin de la partie. En outre, dès maintenant, c'est lui le distributeur de cartes, jusqu'à ce que le joueur suivant dise « Take it ! » et que le distributeur de cartes change de nouveau.

**Trois fois par partie** (dans la partie à 2 ou 3 même quatre fois), chaque joueur peut prendre les cartes exposées après avoir dit « Take it ! ». Toutes les fois que le joueur a pris les cartes, il en forme une nouvelle pile devant lui sur la table. Le premier à avoir trois piles reste le distributeur de cartes jusqu'à la fin de la partie.

Si deux joueurs disent « Take it ! » en même temps, le joueur dont la main se trouve sous la main de l'autre joueur sur la boîte reçoit les cartes exposées.

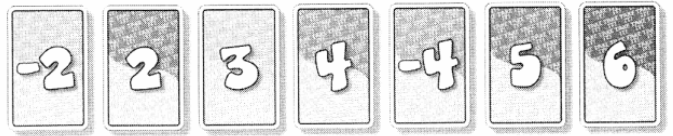
## Les cartes :

À pleins tubes :



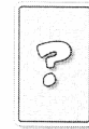
les nombres indiqués sont des points.

## Quitte ou double :



les nombres indiqués ne rapportent des points (positifs ou négatifs) que si le joueur a deux cartes identiques de la sorte. (Exemple : deux cartes « Quitte ou double » indiquant le nombre « -2 » rapportent deux points négatifs.) Une seule de ces cartes reste sans effet.

## Joker :



une carte de joker ne rapporte des points qu'en combinaison avec une carte « Quitte ou double ». Elle la complète et rapporte dans ce cas-là en tout la valeur indiquée sur la carte « Quitte ou double ». Si le joueur n'a pas de carte « Quitte ou double » avec des points positifs, il doit la combiner avec une carte « Quitte ou double » qui rapporte des points négatifs. Une carte de joker seule ne sert à rien.

## 10 points sinon rien :



le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes de cette sorte reçoit 10 points positifs. Toutes les autres cartes « 10 points sinon rien » ne servent à rien. S'il y a deux ou plusieurs joueurs qui ont le même nombre de cartes « 10 points sinon rien », tous les joueurs concernés reçoivent 10 points.

## Fin de la partie

La partie est finie au moment où toutes les cartes du talon ont été retournées ou si tous les joueurs sauf un ont ramassé trois piles de « Take it ! » (dans la partie à 2 ou 3 quatre piles). Puis, le joueur restant reçoit les cartes restantes (s'il y en a).

Maintenant, chaque joueur compte ses points en classant ses cartes et en compensant les points positifs par les points négatifs.

Le joueur qui a ramassé le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.