

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Claquer, battre et taper

## But du jeu

Etre le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes

## Donne

Placer deux cartes quelconques au centre de la surface de jeu en les tournant face vers le bas. Distribuer le reste des cartes en donnant le même nombre à chaque joueur. Chaque joueur pose alors ses cartes en quatre piles et les place devant lui on les tournant vers le bas. Avant de commencer la partie, chaque joueur retourne ses quatre piles vers le haut : ce sont ses cartes « à donner ». On retourne aussi les deux cartes qui avaient été placées au centre de la table au début : ce sont tes cartes à recevoir.

## Jouons !

Tous les joueurs jouent en même temps. Jouer veut dire prendre une carte de l'une des piles de cartes à donner et la placer sur l'une des piles de cartes à recevoir. Tu peux jouer si l'une des cartes de tes piles de cartes à donner possède ta même couleur de bordure OU le même type de caractère que la carte de dessus de l'une des piles de cartes à recevoir. Par exemple, si tu as une file avec des cheveux en queue de cheval avec une bordure BLEUE autour de la carte, tu peux jouer cette carte sur une carte de chien avec une bordure BLEUE. Ou si tu as une FILLE AVEC DES CHEVEUX EN QUEUE DE CHEVAL avec une bordure jaune autour de la carte, tu peux la jouer sur une carte de FILLE AVEC DES CHEVEUX EN QUEUE DE CHEVAL avec une bordure rouge. Les actions des caractères sur les cartes à recevoir n'ont pas d'importance pour appareiller les cartes, MAIS...

Les ACTIONS des caractères sur les cartes à recevoir indiquent ce que tu dois faire avant de pouvoir jouer ta carte.

**Cartes à claquer** : Si la carte à recevoir montre un caractère qui fait claquer ses doigts, tu dois faire claquer tes doigts avant de jouer ta carte appareillée.

**Cartes à battre des mains** : Si la carte à recevoir montre un caractère qui bat des mains, tu dois battre des mains avant de jouer ta carte appareillée.

**Cartes à taper** : Si ta carte à recevoir montre un caractère qui tape, tu dois taper la carte sur la pile de cartes à recevoir avant de jouer ta carte appareillée.

**Remarque** : Pour chaque action, si tu ne fais pas les bons mouvements, cela conduit à une gaffe (voir ci-dessous).

**Carte de haussement d'épaules** : Si ta carte à recevoir montre un caractère qui hausse les épaules, tu peux jouer la carte appareillée APRÈS avoir fait le mouvement que tu veux : claquer, battre ou taper.

**Carte stop** : Si tu joues une carte stop de ta pile de cartes à donner, tous les autres joueurs doivent s'arrêter de jouer et tu peux jouer trois fois avant que les autres joueurs ne puissent continuer à jouer.

**Carte à bordure rayée** : Ces cartes sont des jokers et peuvent être jouées sur n'importe quel caractère ou couleur.

## Gaffes

Si tu fais une gaffe et l'un des autres joueurs s'en rend compte, il doit crier « gaffe ! ». Le jeu s'arrête momentanément et l'autre joueur doit te donner une carte de chacune de ses piles de cartes à donner. Si ce joueur a encore quatre piles, il te donne quatre cartes que tu dois ajouter à tes piles de cartes à donner. Si ce joueur a encore trois piles, il te donne trois cartes, etc.

Parfois, tu pourras peut-être faire une gaffe sans recevoir de carte Si aucun autre joueur ne s'en rend compte.

## Pas de jeu possible ?

En de rares occasions, on arrive à un point où aucun des joueurs ne peut jouer de carte à donner sur les piles de cartes à recevoir. On arrête alors la partie et on retourne deux nouvelles cartes à recevoir du bas des piles de cartes à recevoir.

## Fin de la partie

La partie prend fin lorsque l'un des joueurs n'a plus de carte.

© 2003 Ravensburger Spieleverlag