

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Stress est un jeu amusant pour 2 à 6 joueurs.

But du jeu

Le but du jeu est de tenter de former des sommes arithmétiques égales à 33, en utilisant les valeurs des cartes mises sur la table en rangée et en colonne. Les cartes qui forment cette somme sont remportées par le joueur qui l'a créée.

Le vainqueur est celui qui a pris le plus de points.

Préparation du jeu

Le jeu de cartes doit être bien mélangé avant de distribuer les cartes une à une: chaque joueur recevra 7 cartes couvertes, qu'il devra ramasser et tenir dans la main. Les cartes restantes, qui serviront de pioche, sont placées au centre de la table, couvertes.

Le jeu

Le jeu suit le sens des aiguilles d'une montre. C'est donc le joueur placé à gauche de celui qui a distribué les cartes qui commence. Le premier joueur abat une carte quelconque, découverte, au centre de la table, puis prend une carte

règles du jeu **Stress**

couverte dans la pioche.

Le deuxième joueur doit mettre une carte à côté de celle qu'a abattue le premier joueur en unissant les deux cartes par le côté court ou long, à son gré; il prend à son tour une carte dans la pioche.

Le jeu se poursuit ainsi à tour de rôle, en unissant chaque fois la carte déposée aux autres cartes déjà abattues sur la table.

On ne peut jamais passer son tour.

Quand la pioche ne contient plus de cartes, le jeu continue jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de cartes dans la main.

Les prises

Quand un joueur, après avoir abattu une carte, forme une colonne ou une rangée DE TROIS ou QUATRE CARTES, de manière à créer avec les valeurs inscrites sur les cartes, la somme de 33, il remporte toutes les cartes qui composent cette somme et les empilent devant lui, couvertes.

Il n'est pas possible de faire 33 avec deux cartes ou avec plus de quatre cartes.

Si la somme de 33 est entièrement obtenue avec des cartes d'une seule couleur, il faut mettre une carte retournée dans le tas de cartes gagnées.

Une fois que les cartes ont été retirées de la table, il est possible d'en insérer d'autres dans les espaces vides.

Les points

Quand il n'y a plus de cartes, chaque joueur compte un point par carte remportée, plus cinq points pour chaque carte retournée.

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie.