

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





Les règles du jeu

Tamaloo se joue de 3 à 6 joueurs.

LE BUT DU JEU : Avoir le moins de bananes pourries.

Le roi des singes distribue 4 cartes à chaque joueur, parmi celles-ci des bananes pourries et des pouvoirs magiques. Les cartes ont une valeur entre 0 et 25 points.

Le but de chaque manche est de finir avec le moins de points possible. Si pendant son tour, un joueur pense avoir moins de points que ses adversaires, il peut crier Tamaloo. On finit le tour en cours et la manche prend fin.

À chaque fin de manche, on fait le décompte de ses points et on passe à la manche suivante. Les points s'additionnent à ceux des manches précédentes.

À l'issue de toutes les manches, le singe gagnant est celui qui a le moins de points.

Les différents types de cartes



Les bananes pourries : le numéro (entre 0 et 9) sur la carte correspond au nombre de points à compter en fin de manche. Débarrasse-toi vite des plus grandes !



Les cartes pouvoir : numérotées de 0 à 25, elle te permettent de manipuler le jeu et de déstabiliser tes adversaires. Attention, mieux vaut s'en débarrasser avant la fin de la manche !



Les cartes antisèche : elles te permettent de te souvenir rapidement des pouvoirs des cartes. Tu peux en prendre une et la placer à côté de toi, face découverte. Il y a en 4, et tu peux les partager en les plaçant entre 2 joueurs. Une fois que tu connais bien le jeu, tu ne devrais plus en avoir besoin. Retire-les du jeu avant de commencer la partie !

Mise en place du jeu



Chaque joueur reçoit 4 cartes faces cachées et les place devant lui. Le reste des cartes forme la **pioche** au centre des joueurs. Une carte de la pioche est retournée : elle constitue la **défausse**.

Chaque joueur prend connaissance de deux de ses cartes qu'il doit retenir et reposer face cachées. Il peut ordonner l'ensemble des cartes comme il le souhaite. Deux de ses cartes restent inconnues.

Les pouvoirs

POINTS

- | | | |
|--|--|-----------|
| | Donne une carte de ton jeu à un des joueurs | 25 |
| | Donne une carte de ton jeu à un des joueurs | 0 |
| | Rejoue | 10 |
| | Regarde une carte de ton jeu ou d'un autre jeu | 10 |
| | Échange une carte d'un jeu contre une carte d'un autre jeu | 10 |
| | Mélange le jeu d'un joueur | 10 |

Début de la partie

Le joueur le plus jeune commence, il a 3 choix qui s'offrent à lui :

Soit 1) il prend l'unique carte de la défausse et l'échange contre une carte de son jeu.

Soit 2) il pioche une carte et l'échange contre une carte de son jeu qu'il jette dans la défausse. Cela lui permet de connaître une nouvelle carte de son jeu et d'utiliser le pouvoir de cette carte si celle-ci en a un.

Soit 3) il pioche une carte et la repose dans la défausse. Si cette carte a un pouvoir il peut l'utiliser.

C'est ensuite au tour du joueur à sa gauche, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Rapidité

Si pendant son tour, un joueur défausse une de ses cartes, n'importe qui peut poser la même carte pour la recouvrir (un 3 sur un 3, une carte pouvoir sur la même carte pouvoir...). Si plusieurs joueurs ont une carte identique à poser, le plus rapide l'emporte. Le plus lent remet sa carte dans son jeu. Si un joueur se défausse de la mauvaise carte, il la reprend et en prend une supplémentaire dans la pioche, sans la regarder.

Carte pouvoir défaussée

Si une carte pouvoir est défaussée via la rapidité, elle n'a pas de pouvoir. Une carte pouvoir défaussée peut être récupérée par un joueur lors de son tour mais une fois dans son jeu, elle n'aura plus de pouvoir.

Fin du jeu

Si pendant son tour, un joueur pense avoir moins de points que ses adversaires, il peut crier Tamaloo. On finit le tour en cours (celui qui a crié ne rejoue pas) et la manche prend fin. Chaque joueur dévoile alors ses cartes et additionne ses points.

Si un joueur réussit à se débarrasser de toutes ses cartes pendant son tour ou celui d'un autre joueur, il est obligé de crier Tamaloo à son tour. On finit la partie et on additionne les points.

Fin de manche

Si le joueur qui a dit Tamaloo a moins ou autant de points que le reste des joueurs, il perd -10 points.

Si le joueur qui a dit Tamaloo a plus de points qu'un ou plusieurs joueurs, il ajoute +5 points aux points de ses cartes. Par exemple, s'il a un 1 et un 5, il a en tout 11 points (1+5+5) à cette manche.

Les autres joueurs additionnent les points de leurs cartes.

Les points s'additionnent à chaque manche.

Pour gagner, il faut être malin et prendre des risques en disant Tamaloo au bon moment et le plus souvent possible. C'est la seule façon de "perdre des points".

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur atteint 100 points.

