

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



Le Tamalou

Matériel : Un jeu de 52 cartes (sans Joker)

Nombre de joueurs : Entre 2 et 6 joueurs

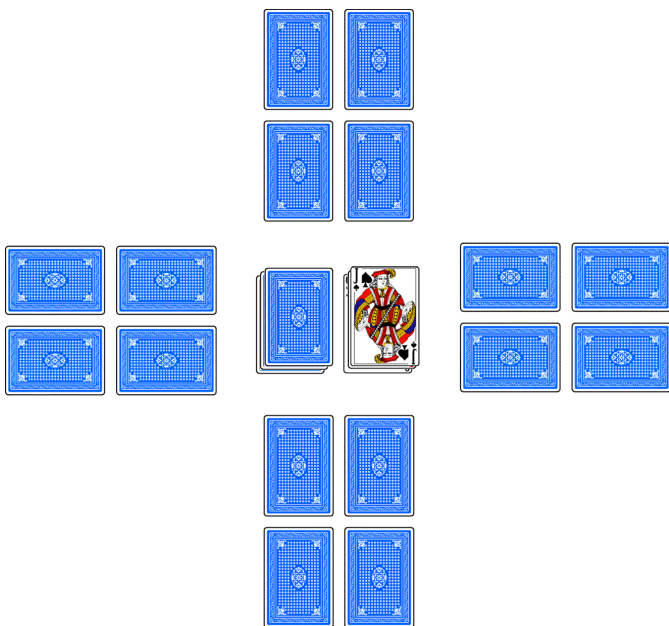
Objectif : Totaliser 5 points ou moins et moins de points que ses adversaires

Nombre de cartes pour chaque joueur : 4 cartes, disposées en carré, faces cachées, devant chaque joueur

Règle du jeu :

Le **Tamalou**, jeu originaire du Moyen-Orient, est, comme le **Cabo**, le **Gabo** et le **Cactus**, une variante complexifiée d'un jeu de cartes répandu dans les pays anglophones : **Le Golf**. Un joueur donne 4 cartes à chaque joueur et pose la pioche au centre, face cachée, retournant une carte à côté, qui constitue la défausse. Chaque joueur dispose ses 4 cartes devant lui en carré (disposition qui ne doit pas changer en cours de jeu) et doit prendre connaissance uniquement des deux premières cartes devant lui, qu'il doit retenir avant de les reposer, faces cachées au même endroit, pour le début du jeu.

Voici la disposition du jeu à 4 joueurs :



À son tour de jouer, au choix :

- 1) Le joueur prend la dernière carte de la défausse et l'échange contre une carte de son jeu (qu'il jette ensuite dans la défausse).
- 2) Le joueur pioche une carte et l'échange contre une carte de son jeu (qu'il jette ensuite dans la défausse).
- 3) Le joueur pioche une carte et la repose dans la défausse, en utilisant le pouvoir de cette carte le cas échéant :
 - Si la carte est un 7 ou un 8, le joueur peut regarder au choix l'une des cartes de son jeu ;

- Si la carte est un 9 ou un 10, le joueur peut regarder une carte du jeu d'un adversaire ;
- Si la carte est un Valet ou une Dame, le joueur peut échanger à l'aveugle une carte de son jeu avec une carte du jeu d'un adversaire ;
- Si la carte est Roi ♠ ou Roi ♣, le joueur peut échanger une carte de son jeu avec une carte du jeu d'un adversaire qu'il a la possibilité de regarder.

Si un joueur exerce mal le pouvoir d'une carte, il passe immédiatement son tour et prend, sans la regarder, la première carte de la pioche qu'il dispose face cachée devant lui, se rajoutant ainsi une nouvelle carte à gérer.

À tout moment, un joueur peut jeter une, deux ou trois carte(s) de la même valeur que celle présente dans la défausse, issue(s) des cartes disposées devant lui. Si plusieurs joueurs ont une carte identique à poser sur la défausse, le plus rapide l'emporte, le plus lent remet sa carte dans son jeu. Si un joueur se trompe de carte à défausser sur une autre, il se rajoute une nouvelle carte à gérer.

Dès lors qu'un joueur pense que la valeur additionnée de ses cartes est inférieure ou égale à 5 points, il peut annoncer le Tamalou à son tour de jeu. À ce moment-là, un dernier tour s'engage entre les joueurs, excluant l'annonceur. La manche se termine quand le dernier joueur a fini le tour. Chaque joueur retourne alors ses cartes devant lui et additionne ses points. L'annonceur du Tamalou gagne s'il totalise un maximum de 5 points et s'il a moins de points que ses adversaires. Si l'une ou l'autre condition n'est pas remplie, c'est l'adversaire totalisant le moins de points qui remporte la partie. En cas d'égalité, l'annonceur est toujours perdant. Cas particulier : un joueur réussissant à se débarrasser de toutes ses cartes doit obligatoirement annoncer le Tamalou à son tour de jeu.

Valeur des cartes :

- ◆ As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 10 : valeur numérique (de 1 à 10 points)
- ◆ Valet et Dame : 10 points
- ◆ Roi ♠ et Roi ♣: 15 points
- ◆ Roi ♥ et Roi ♦: 0 point

Variante

On peut convenir d'une autre limite maximale de points pour l'annonce du Tamalou. Dans le Gabo, variante du jeu, on convient que le total des points doit être inférieur ou égal à 7 points.