

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**



T-Coincé

VOUS DEVEZ COMPTER SUR VOUS !



Les cartes d'attaque « 1 ou 11 »

Elles permettent d'ajouter 1 ou 11 au total selon votre besoin. Ces cartes s'avèrent être de véritables «accélérateurs» puisqu'avec 2 de ces cartes on arrive à un total de 22 et de redoutables «finisseurs» pour passer de 21 à 22 par exemple...



Les cartes de défense « Excuse »

Elles permettent de conserver le total et de passer la main au joueur suivant. Ce sont des cartes de défense très utiles mais qui peuvent se révéler à double tranchants ! Lorsque que l'on joue cette carte, on annonce : « je m'excuse »

Pour recommencer une nouvelle partie

C'est au premier perdant de la partie précédente de mélanger et de distribuer les cartes. Il est par conséquent le joueur qui va commencer cette nouvelle partie.

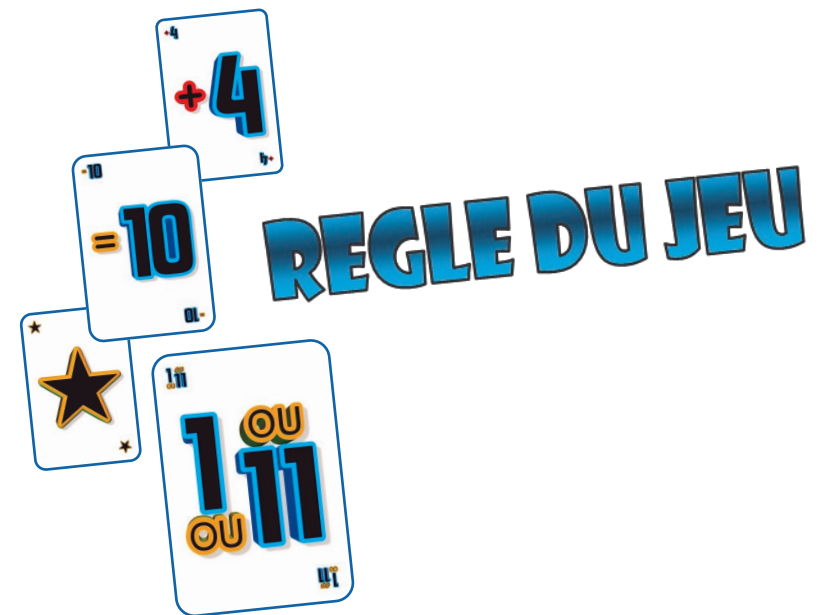
Conseils de jeu

Gardez vos cartes de défense le plus longtemps possible et défaussez-vous des carte « + » ayant la plus grosse valeur le plus vite possible. Soyez offensif en montant le total à 22 dès que possible.

Même si cela n'est pas obligatoire pour pouvoir jouer à T-Coincé, il est conseillé de mémoriser les cartes «★» et «±10» dont les joueurs se sont défaussés pour mieux appréhender le jeu de ses adversaires et optimiser ses chances de gagner.

Mais dans tous les cas...

...Vous devez compter sur vous !



Composition du jeu

Ce jeu se joue de 2 à 4 personnes et est composé de 30 cartes :

4 cartes « +2 » 1 carte « +5 » 1 carte « -7 » 4 cartes « ★ »
4 cartes « +3 » 1 carte « -5 » 1 carte « =0 » 4 cartes « ±10 »
4 cartes « +4 » 1 carte « +7 » 1 carte « =10 » 4 cartes « 1/11 »

Le but

Coincer un à un tous vos adversaires pour qu'ils ne puissent plus poser leurs cartes : vous devrez les attaquer avec vos cartes «+» pour augmenter le total et arriver à 22 et vous défendre avec vos cartes «-», «=» et «★» pour baisser ou laisser ce total...

Le jeu

Pour démarrer une partie

Pour démarrer le jeu, donnez 3 cartes à chaque joueur après les avoir mélangées. composez la pioche en disposant le reste des cartes face cachée sur la table. Retournez la première carte du talon et disposez la à côté pour constituer la défausse. Si la carte retournée est une carte « Excuse » (carte avec une étoile «★»), vous devez de nouveau retourner une carte. Le premier joueur à commencer est celui qui distribue les cartes. Il annonce alors la valeur de départ en fonction du chiffre indiqué sur la carte sans tenir compte du signe situé devant. Dans le cas de la carte «1 ou 11», le joueur décide selon son gré de la valeur de départ entre 1 ou 11 !

Pour jouer

Le premier joueur annonce le total des points en ajoutant ou soustrayant (selon la carte jouée) la valeur de la carte dont il se défausse avec la première carte qui a été retournée. **Par exemple** : la première carte est « +4 », le joueur se défausse de sa carte « +7 ». Il annonce le total de 11. Une fois la carte défaussée, le joueur reprend une carte à partir de la pioche pour toujours en posséder 3 en main. Si la pioche vient à manquer, il suffit de retourner la défausse, sans la mélanger.

Le deuxième joueur continue de jouer à partir du nouveau total **Pour continuer l'exemple** : le premier joueur avait annoncé le total de 11, le deuxième joueur pose sa carte «1 ou 11» et décide de jouer 11, il annonce alors le total de 22. C'est ensuite au joueur suivant de continuer à partir de ce nouveau total... et dans ce cas il devra se défendre car le **total ne peut en aucun cas excéder 22**. Pour cela, il peut se défausser d'une carte «-», «=» ou «★» pour redescendre le total. S'il n'a plus que des cartes «+», il ne peut plus baisser de carte car le total serait supérieur à 22. Il a donc perdu et se défausse de ses 3 cartes. Les autres joueurs continuent alors à jouer à partir du total en cours... et cela, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur !

Le **total** peut être inférieur ou égal à 22 (c'est même l'objectif pour coincer ses adversaires) et même inférieur à 0 si cela vous amuse. Mais il ne peut en aucun cas dépasser 22.

Les cartes du jeu

Il existe cinq types de carte dont voici l'utilité :



Les cartes de défense « EGAL »

Il en existe deux : =0 et =10. Ces cartes permettent de repositionner le total en cours directement à la valeur de la carte. Ce sont des cartes de défense à garder et à jouer pour se débloquer.



Les cartes d'attaque et de défense « POINTS »

Il existe les cartes +2, +3, +4, +5, +7, -5 et -7. En fonction du signe, elles permettent d'ajouter ou de soustraire la valeur au total. Elles sont importantes mais aussi encombrantes...



Les cartes d'attaque et de défense « +/-10 »

Elles permettent d'ajouter ou de soustraire 10 au total selon votre besoin. Cette carte est très utile pour lancer une attaque, mais aussi pour se sortir d'une mauvaise passe...