

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**



Attention :

- Lors de la transformation en points gagnants, les suites groupées ne doivent pas être séparées. Elles doivent également être transformées dans leur intégralité quand elles sont composées de plus de 4 jetons.
- S'il n'y a plus de cartes points gagnants, les suites de nombres restent dans la réserve de chaque joueur jusqu'à la fin du jeu.

Fin d'un tour :

On considère qu'un joueur a fini son tour quand il peut placer un jeton dans sa réserve uniquement de façon indépendante. A partir du moment où il a groupé un jeton conformément à A ou B, il a le droit de prendre d'autres jetons (action A ou B). Le tour se termine au plus tard après le 3^{ème} jeton tiré, même si ce dernier jeton peut être groupé.

Exception : Si un joueur a devant lui, **sans équivoque**, le moins de **cartes points gagnants**, ses actions sont sans limite. Son tour ne se termine que s'il est obligé de poser un jeton indépendant ou si ce n'est plus lui qui possède le moins de cartes points gagnants.

Fin du jeu :

- Le jeu se termine dès que le dernier jeton a été tiré de la pioche. Ce dernier jeton peut encore être utilisé, par exemple pour un échange ou pour compléter une suite.
- Pour chaque suite de nombres complète se trouvant encore dans la réserve, chaque joueur reçoit 6 points gagnants. Ceux-ci sont ajoutés à la valeur des cartes points gagnants.
- Le gagnant est le joueur qui a le plus grand nombre de points au total. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus de jetons placés sur ses cartes points gagnants.

TITUS

de Uwe Rosenberg

Jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans
Durée de jeu: 20 à 30 minutes

Contenu :

54 cartes jetons (nombres de 1 à 19)

12 cartes points gagnants (7 à 18)

Règles du jeu

But du jeu :

Les joueurs doivent essayer de former des suites de nombres à partir de 4 jetons "groupés". Cependant ce n'est pas si simple car on reçoit les jetons intéressants de la réserve des autres joueurs avec la face retournée. C'est pourquoi il faut bien mémoriser les deux faces des cartes afin de ne pas avoir de mauvaises surprises lors de l'échange.

Préparation :

Trier les 12 cartes points gagnants et les disposer sur la table en tas, dans l'ordre et avec la face visible, le 18 étant placé au-dessus et le 7 en dessous.

Les cartes jetons sont **mélangées des deux côtés**, c'est-à-dire qu'on bat d'abord toutes les cartes, puis on coupe le tas, on retourne une des parties et on bat de nouveau les 2 parties ensemble. Ainsi, les "devants" et les "dos" des cartes jetons se mélangent également.

Le "tas de jetons" ainsi mélangé est posé près des cartes points gagnants et constitue la pioche.

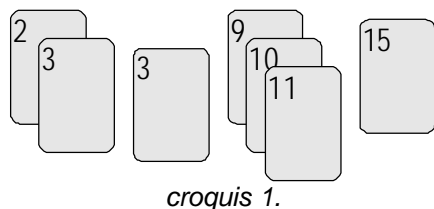
Ensuite, on détermine quel joueur commence.

Important :

Les cartes n'ont plus un "devant" et un "dos" comme habituellement. Le devant est en fait la face momentanément visible. L'autre face est le dos. Si on retourne la carte, le dos devient le devant et vice-versa. La différence entre les nombres des deux faces de chaque carte ne peut excéder 2. Par exemple, si le devant est un 8, le dos ne peut être que 6, 7, 8, 9 ou 10.

La réserve :

Chaque joueur possède sa propre réserve. Lorsque les nombres se suivent, les jetons peuvent être placés les uns au-dessus des autres, comme sur le croquis 1.



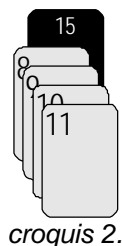
Les jetons ayant un nombre supérieur sont toujours posés au-dessus des jetons qui ont un nombre inférieur.

Les cartes jetons posées individuellement sont appelées les "indépendantes" (le 3 et le 15 sur le croquis 1), les autres jetons de la réserve sont appelés les "groupés".

Des jetons de même valeur ne peuvent jamais être groupés. A côté de la suite 9, 10, 11 on ne peut placer que les nombres 8 ou 12.

Les groupes de jetons dans la réserve d'un joueur ne peuvent plus être séparés, mais ils peuvent être placés à côté d'autres jetons (indépendants ou groupés).

Dès qu'un joueur a rassemblé une suite de nombres groupés constituée d'au moins 4 jetons, il a le droit de prendre la 1^{ère} carte points gagnants et d'y placer sa suite de nombres (croquis 2).



La suite de nombres est ainsi placée sur la carte points gagnants de façon à ce que le nombre le plus grand soit au-dessus, et les autres en dessous. Il est interdit d'y ajouter d'autres jetons.

Déroulement d'un tour :

En commençant par le 1^{er} joueur, chaque joueur décide, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre :

- A) s'il prend le jeton situé au-dessus de la pioche ou
- B) s'il prend le jeton situé au-dessus de la série de nombres d'un autre joueur qui l'a déjà transformée en points gagnants.

A :

Le joueur prend le jeton situé au-dessus de la pioche

ATTENTION : *Personne ne doit voir le dos de cette carte !*

Il décide ensuite (en tenant compte de la carte suivante dans la pioche) :

- 1) de mettre ce jeton dans sa réserve.

S'il peut placer le jeton à côté d'un ou plusieurs jetons déjà posés, il a le droit de rejouer (actions A ou B au choix).

ou

- 2) d'échanger le jeton avec un autre joueur.

Il place alors ce jeton (face visible) dans la réserve d'un autre joueur, en le plaçant de façon indépendante, et lui prend à la place un jeton **indépendant**.

Celui-ci **doit** être immédiatement retourné et seulement après être placé dans sa propre réserve, sous la forme d'un jeton indépendant ou groupé. Si le joueur "groupe" cette carte-jeton, il a le droit de rejouer.

B :

- Le joueur prend le jeton situé au-dessus d'une série de nombres d'un autre joueur déjà transformée en points gagnants (le 11 sur le croquis 2).
- Il doit **retourner le jeton (dos visible)** et l'intégrer dans sa propre réserve, de nouveau de façon indépendante ou groupée, au choix.
- S'il "groupe" la carte jeton, il a le droit de rejouer.

Remarque :

Uniquement pendant son tour, un joueur peut :

- bouger les cartes jetons dans sa propre réserve pour les "grouper" (n'est pas considéré comme un tour)
- transformer à tout moment en points gagnants une suite "groupée" (n'est pas considéré comme un tour).