

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**



Trifouilli



UN JEU DE HAIM SHAFIR

Nombre de joueurs : 2 à 4

Age : à partir de 5 ans

Durée : environ 10 minutes

Contenu



80 cartes représentant
chacune 3 objets différents



1 sonnette

Idée du jeu

Tous les joueurs fouillent en même temps dans les cartes retournées, chacun essayant de constituer au plus vite une série de 7 dans laquelle les cartes voisines ont au moins un objet en commun. Le plus rapide gagne ses 7 cartes et on repart pour une nouvelle manche ...

Préparation du jeu

Les 80 cartes sont mélangées et éparpillées, faces cachées, tout autour de la sonnette placée au centre de la table.



Déroulement du jeu

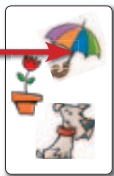
Tous les joueurs piochent simultanément une carte qu'ils placent devant eux, face visible. C'est la base de leur série. Puis le plus jeune joueur donne le signal de départ ! Les joueurs piochent alors rapidement des cartes, mais toujours une par une :

- si la carte piochée ne possède aucun objet commun avec la première ou la dernière carte de sa série, le joueur la remet en place, face cachée, et en prend une nouvelle.



Exemple 1 : Louisa ne peut malheureusement pas poser cette carte, car les 2 cartes n'ont aucun objet en commun.

- si la carte piochée possède au moins un objet commun avec la première ou la dernière carte de sa série, alors le joueur peut la poser à côté, puis il en pioche une nouvelle.



Exemple 2 : Maël a de la chance, la dernière carte de sa série et la carte qu'il vient de piocher comportent toutes les deux un parapluie. Il peut poser la carte pour compléter sa série.

Quand un joueur pense avoir constitué correctement une série de 7 cartes, il frappe vite sur la sonnette ! Le jeu s'arrête et on vérifie.

Bravo, la série est correcte !

Le joueur qui a sonné prend ses 7 cartes et les empile devant lui. Les autres éparpillent toutes les cartes de leurs séries, faces cachées, autour de la sonnette, pour une nouvelle manche.

Oups, il y a une erreur...

Si la série du joueur qui a sonné compte moins de 7 cartes, ou si elle comporte une erreur, ce joueur doit remettre ces cartes au centre de la table. Les autres joueurs poursuivent sans lui : il est éliminé pour cette manche.

Fin de la partie

Quand un joueur prend la dernière carte de la pioche, la partie se termine immédiatement. On regarde alors les séries de chacun : le ou les joueur(s) qui a (ont) la plus longue, et sans erreur, l'ajoute(nt) aux cartes déjà empilées devant lui (eux). Les autres défaussent les cartes de leurs séries : ces cartes ne seront pas comptabilisées dans le décompte final.

Chaque joueur compte ensuite le nombre de cartes qu'il a gagnées au cours de la partie. Celui qui en a le plus a gagné.



CE



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



Download
international
rules on:

www.gigamic.com

Adaptation et
distribution française :



BP 30 - F 62930
Wimereux