

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



Principe du jeu

Ce jeu se déroule à 4. Chaque joueur a un rang social (président, vice-président ou premier-ministre, trésorier ou ouvrier et trou du cul). Le président est le maître, il a le droit au meilleur fauteuil et les autres joueurs doivent le vouvoyer ; le trou du cul est l'esclave et s'assoit sur un carton ou un tabouret.

Le but est de finir la partie président.

Règle du jeu

L'ordre des cartes est le suivant : joker, 2, As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

Au début de la partie, chaque joueur tire une carte. La plus forte désigne le président, la deuxième plus forte le vice président, etc... Si deux joueurs tirent une carte de même rang, ils retirent chacun une carte pour se départager.

Les joueurs se placent autour de la table dans l'ordre des positions sociales (président, vice-président à sa gauche, puis trésorier, puis trou du cul).

Le président distribue alors les cartes en commençant par lui et en continuant par le vice-président. A la fin de la distribution, le président a donc une carte de plus que les autres joueurs.

Le président donne ses deux cartes les plus faibles au trou du cul, et inversement, le trou du cul donne ses deux meilleures cartes au président. Le trésorier échange sa meilleure carte contre la carte la plus faible du vice-président.

Le président commence à jouer. Il pose une carte ou une combinaison de plusieurs cartes de même rang. Chaque joueur, en commençant par le vice-président, peut :

- soit poser une combinaison identique, mais avec des cartes de plus fort rang (exemple : deux As sur deux Dames),
- soit passer (un joueur n'est jamais obligé de poser une combinaison).

Le joueur ayant posé la plus forte combinaison remporte le pli et peut entamer le tour suivant.

Le joueur qui s'est débarrassé de ses cartes le premier remporte la manche. Il deviendra président au tour suivant. Le deuxième deviendra vice-président ; le troisième trésorier et le dernier trou du cul. Les joueurs changent alors de place en fonction de leur nouveau rang social.

La partie s'arrête quand les joueurs le décident.

Variantes

Jeu de la carte

Lorsqu'un joueur autre que le président remporte un pli, il rejoue en premier. Certains joueurs décident alors que le président joue toujours en deuxième, puis le vice-président, ...

Cette règle rend l'ascension sociale beaucoup plus difficile.

A 5 et plus

Il est possible de jouer à 5 joueur ou plus, en modulant le nombre de cartes transmises. On peut par exemple rajouter un cinquième joueur (l'artisan) qui n'échange des cartes avec personne.

Joker

Certains jouent sans jokers. D'autres se servent du joker comme une carte pouvant remplacer n'importe quelle autre carte (une combinaison « pure » peut alors éventuellement être posée sur une combinaison de

même niveau, mais contenant un joker). D'autres enfin considèrent qu'un joker bat n'importe quelle combinaison (comme c'est le cas dans le logiciel « Elysée »).

Décompte des points

Pour ceux qui veulent compter le points, voici une méthode :

- à la fin d'un tour, le président marque 2 points et le vice-président en marque 1. Les autres ne marquent rien.
- le premier joueur arrivé à 10 points remporte la partie.