

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).

**ESCALE À JEUX**



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

Tyrannik



Dès 9 ans



4 joueurs



Contenu : 60 cartes "jeu", 4 cartes "rôle" pour déterminer la hiérarchie.



But du jeu : finir la partie en tant que "Grand Sorcier".



Règle du jeu :

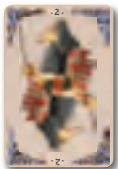
Isoler les 4 cartes de "rôle".

Chaque joueur en tire une au hasard et tiendra dès lors le rôle du personnage.

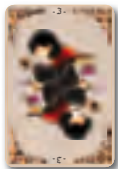
L'ordre des cartes est le suivant :



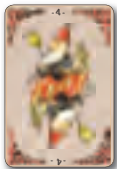
Grand Sorcier



Magicien



Apprenti



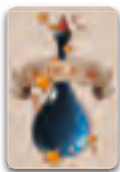
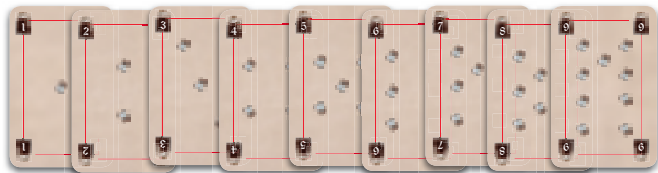
Gnôme

Les joueurs s'installent autour d'une table dans l'ordre de leur position dans le monde magique : dans le sens des aiguilles d'une montre, le Grand Sorcier, puis le Magicien, puis l'Apprenti et enfin le Gnôme.

Le Gnôme distribue toutes les autres cartes entre les joueurs.

Avant de commencer la partie, le Grand Sorcier donne ses 2 cartes les plus faibles au Gnôme, et le Gnôme donne ses 2 cartes les plus fortes au Grand Sorcier. Le Magicien donne sa carte la plus faible à l'Apprenti qui lui donne sa meilleure carte en retour.

L'ordre des cartes est le suivant :



Le Grand Sorcier commence.

Il pose au centre de la table une carte ou une combinaison de 2 ou 3 cartes de même valeur.

Le joueur suivant peut :

- soit poser une combinaison identique, mais de plus forte valeur,
- soit passer.

Le tour s'arrête quand les 3 joueurs suivants celui qui a posé la dernière combinaison passent.

Le joueur qui a posé la plus forte combinaison remporte le pli, l'écarte du jeu, et pose à son tour une nouvelle carte ou combinaison, et ainsi de suite.

Joker : le Joker remplace n'importe quelle carte souhaitée.

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes devient (ou reste) Grand Sorcier. Le second : Magicien, le troisième : Apprenti, et donc le dernier : Gnôme !