

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 (Saône-et-Loire), 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**

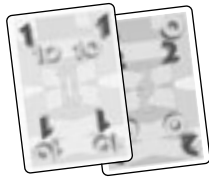
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Six jeux de cartes pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Auteurs: Dirk Hanneforth et Hajo Bücken

Le matériel

55 cartes, chacune de deux différentes valeurs de 0 à 10. Le chiffre au milieu montre la valeur totale de la carte, c'est-à-dire la somme des deux valeurs.



En outre, vous avez besoin d'un crayon et du papier pour noter les points.

X X L pur

On joue les six variantes. Après chaque variante, on note les points des joueurs. Si deux joueurs ont gagné le même montant de points, ils ran-geront sur la même place. La place suivante n'existera pas.

Après la dernière variante, on additionne les points.

Le joueur qui a le moins de points a gagné.

1. Montées et descentes

Préparations

Chaque joueur reçoit six cartes. Les cartes qui restent forment le talon. On retourne les deux premières cartes du talon.

Le but

Fournir des cartes en deux directions.

On essaie d'être le premier à fournir toutes ses cartes.

Le déroulement du jeu

On a la possibilité de fournir une de ses cartes à un des quatre chiffres que les deux cartes montrent. On doit former des séries de nombres continues et de la même couleur.

La première carte qui suit la carte retournée du talon peut être fournie d'une manière soit ascendante soit descendante.

Cette carte fixe la direction de la série.

Exemple:

Carte A: jaune 7 et rouge 0; carte B: bleu 4 et jaune 7. On peut fournir les cartes jaune 6, jaune 8 ou rouge 1 à la carte A et les cartes bleu 3, bleu 5, jaune 6 ou jaune 8 à la carte B.

Après cela, chaque série de cartes n'offre que trois possibilités.

Ou on suit une des séries déjà commencées dans la direction fixée, ou on commence une nouvelle série avec le deuxième chiffre de la carte justement fournie dans une direction quelconque.

Dans ce cas-là, la série suivie jusqu'ici n'aura plus d'importance.

Si un joueur n'a aucune carte convenable, il doit en prendre une du talon. Si cette carte est convenable, il peut la fournir immédiatement.

Puis, le joueur à main gauche continue.

S'il y a un 10 comme première carte d'une série, la carte suivante doit être le neuf (comme le 10 est le chiffre le plus élevé). S'il y a un 0 comme première carte d'une série, la carte suivante doit être le 1 (comme le 0 est le chiffre le plus bas).

Si quelqu'un finit une série en fournissant un 10 ou un 0, on ne peut qu'utiliser le deuxième chiffre pour former une nouvelle série.

Fin du jeu et évaluation

Le jeu est fini au moment où un joueur arrive à fournir sa dernière carte ou si le talon s'est épuisé et personne ne peut fournir une carte convenable. Chaque joueur compte la valeur totale de ses cartes. Celui qui a la somme la plus petite, a gagné.

2. À moins

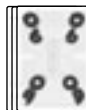
Préparations

Chaque joueur reçoit six cartes. Les cartes qui restent forment le talon.

On retourne la première carte du talon.

Le but

On essaie d'être le premier à écarter ses cartes.



Le déroulement du jeu

Le joueur qui a le plus de points commence. Il peut écarter une de ses cartes, si une des valeurs de cette carte est inférieur à la valeur du chiffre de la même couleur de la carte retournée. Le 0 est la valeur la plus basse. Si la carte retournée montre un 0, on ne peut écarter que sur le deuxième chiffre.

Exemple:

Le premier joueur joue la carte rouge 6 / vert 0. Le prochain joueur doit écarter une carte avec un chiffre rouge inférieur à 6. Il joue par exemple vert 0 / rouge 2. Le prochain joueur doit jouer vert 0, rouge 1 ou rouge 0.

Si un joueur n'a aucune carte convenable, il doit en prendre une du talon. Si cette carte est convenable, il peut la jouer immédiatement. Puis, le joueur à main gauche continue.

Fin du jeu et évaluation

Le jeu est fini au moment où un joueur arrive à écarter sa dernière carte ou si le talon s'est épuisé et personne ne peut jouer une carte convenable. Chaque joueur compte la valeur totale de ses cartes.

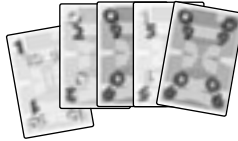
Celui qui a la somme la plus petite, a gagné.

3. Permis de refuser

Préparations

Chaque joueur reçoit 8 cartes.

Les cartes qui restent sont mises de côté.



Le but

On essaie de gagner la plupart des cartes.

Le déroulement du jeu

On joue deux parties. Dans la première partie, le joueur avec la plus grosse somme de points commence en jouant une carte et en disant quelle des deux couleurs vaudra dans ce pli.

Chaque joueur doit à son tour ajouter une carte de cette couleur.

Si quelqu'un ne peut pas jouer cette couleur, il joue une carte quelconque. Celui qui a joué la carte la plus haute, fait le pli.

Il joue la première carte du prochain pli et choisit une des couleurs. S'il y a deux cartes de la même valeur, la carte de la somme la plus grosse gagne.

La première partie se compose de huit tours, parce que chaque joueur a huit cartes. Après la première partie, chaque joueur compte les cartes de ses plis. On peut en choisir une et la garder pour la deuxième partie.

Si on joue avec 2 ou 3 joueurs et un parmi eux n'a gagné aucun pli, la partie est finie avant le temps. Si on joue avec 4 ou plus de joueurs et deux parmi eux n'ont gagné aucun pli, la partie est aussi finie.

Dans la deuxième partie, on bat les cartes exceptées celles que les joueurs ont gardées. On les distribue de manière que les joueurs reçoivent autant de cartes qu'ils ont gagnées dans la première partie – à l'inclusion de la carte gardée. Les cartes qui restent sont mises de côté.

Celui, qui a le plus de cartes, commence. S'il y a plusieurs joueurs avec le même nombre de cartes, c'est celui avec le plus de points.

On joue suivant les règles de la première partie. Mais si on joue a moins de cartes que les autres, il peut refuser de jouer une carte.

Fin du jeu et évaluation

Le jeu est fini après la deuxième partie.

La deuxième partie est finie, si un joueur n'a plus de cartes (2 ou 3 joueurs) / si deux joueurs n'ont plus de cartes (4 joueurs ou plus). On additionne les valeurs totales de ses plis. Celui, qui a la somme la plus grosse, a gagné.

4. Fournir des séries

Préparations

Chaque joueur reçoit 4 cartes.

Les cartes qui restent forment le talon. On retourne les deux premières cartes du talon.



Le but

Chaque joueur essaie d'obtenir des séries de grande valeur.

Le déroulement du jeu

Le joueur qui a le plus de points commence.

À son tour, le joueur peut une fois réaliser une des actions suivantes

ou toutes les deux.

1. Il peut essayer de faire une suite de trois cartes de la même couleur (p.e.: vert 6, 7, 8). Pour faire cela, il peut prendre ses propres cartes. Mais il peut aussi utiliser une ou deux des cartes exposées sur la table pour former une suite avec les cartes de sa main.

Il met la suite des cartes sur la table. Puis, il prend autant de cartes, qu'il en a quatre de nouveau. S'il a utilisé des cartes exposées sur la table, on retourne de nouvelles cartes.

2. Il peut échanger une de ses cartes contre une des cartes exposées sur la table. Il a aussi la possibilité de mettre une de ses cartes à côté des autres sur la table, de sorte qu'il y en a maintenant trois; puis, il en prend une nouvelle du talon.

Le joueur peut aussi refuser de faire une des actions. Si tous les joueurs ont refusé, on retourne la première carte du talon et la met à côté des autres sur la table.

Fin du jeu et évaluation

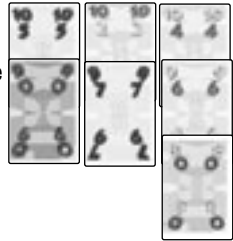
La partie est finie au moment où on a utilisé la dernière carte du talon et personne ne peut former une suite de cartes.

Maintenant, chaque joueur additionne les valeurs totales des cartes de ses suites. Celui qui a le plus de points a gagné.

5. L'un après l'autre

Préparations:

Si on joue avec 2, 3 ou 4 joueurs, chacun reçoit 9 cartes. S'il y a plus de joueurs, chacun reçoit 7 cartes.



Le but

On essaie d'être le premier à fournir ses cartes.

Le déroulement du jeu

Celui qui a le plus de points commence. S'il a un 10, il peut la fournir et ainsi commencer une suite descendante.

Le prochain joueur peut ou fournir un 10 d'une autre couleur ou continuer une suite déjà commencée en fournissant une carte de valeur plus basse (dans ce cas-là un 9). Le 0 finit une suite comme c'est la carte la plus basse. Ce n'est que maintenant qu'on peut fournir un nouveau 10 de cette couleur. S'il y a p.e. rouge 10, 9, 8, 7, le prochain joueur ne peut que fournir un rouge 6 ou un 10 d'une autre couleur.

Si un joueur n'a aucune carte convenable, il doit en prendre une du talon. Si cette carte est convenable, il peut la jouer immédiatement. Puis, le joueur à main gauche continue.

Fin et évaluation

La partie est finie au moment où on a utilisé la dernière carte du talon et personne ne peut former une suite de cartes ou si un joueur n'a plus de cartes. Maintenant, chaque joueur additionne les valeurs totales des cartes de ses suites.

Celui qui a le moins de points a gagné.

6. Déterminer la couleur

Préparations

Si on joue avec 2, 3 ou 4 joueurs, chacun reçoit 12 cartes. Si on joue avec plus de joueurs, chacun en reçoit 9.

Les cartes qui restent sont mises de côté.

Le but

On essaie de gagner des plis avec beaucoup de points.



Le déroulement du jeu

Le joueur qui a le plus de points commence à jouer une carte. Puis, il faut jouer une des couleur de cette carte. Si le prochain joueur joue une carte qui a seulement une des couleurs de la première carte, la couleur est déterminée et les autres doivent fournir.

Si quelqu'un ne peut pas fournir, il peut jouer une carte quelconque. Il n'y a pas d'atout, c'est-à-dire aucune carte peut couper une autre.

Exemple:

Le premier joueur joue vert 1 / rouge 2. Le prochain joueur doit jouer une carte rouge ou verte. S'il joue p.e. vert 2, bleu 5, la couleur du pli est vert. Tous les autres doivent fournir, s'ils ont une carte verte.

Si toutes les cartes d'un pli ont les deux même couleurs, la couleur du pli sera celui-ci du chiffre plus élevé de la dernière carte.

Si tous ont joué une carte, le joueur qui a joué la carte la plus haute de la couleur déterminée reçoit le pli et joue la première carte du nouveau pli.

S'il y a deux cartes avec les même chiffres de la couleur déterminée, la carte avec la plus haute valeur totale gagnera le pli.

Fin et évaluation

La partie est finie au moment où les joueurs ont joué toutes leurs cartes. Celui qui a gagné les plis avec la plus haute valeur totale a gagné.

Classement général

Après chaque variante, on note les points des joueurs. Si deux joueurs ont gagné le même montant de points, ils rangeront sur la même place. La place suivante n'existera pas. Après la dernière variante, on additionne les points. Le joueur qui a le moins de points a gagné.

X X L individuel

Il est aussi possible de jouer toutes les variantes séparément.

Vous pourriez jouer votre variante préférée. Notez les points.

Le joueur qui a le moins de points après un certain nombre de parties, a gagné.

6+. Variante de „Déterminer la couleur“

On joue avec atout. Le premier joueur fixe un atout. Chaque carte avec un chiffre de la couleur de l'atout, vaut comme atout; la deuxième couleur ne joue aucun rôle. On devrait jouer cette variante autant de fois que chaque joueur a une fois la possibilité de fixer la couleur de l'atout.

Tuyau

Il y a des chiffres de 0 à 10 dans quatre couleurs. Chaque combinaison de chiffre n'existe qu'une seule fois. Chaque carte montre deux chiffres différents dans deux couleurs différentes.



Le jeu en bref

Montées et descentes

- Chacun 6 cartes; 2 cartes retournées, reste: talon.
- Fournir des cartes de la même couleur d'une manière ascendante ou descendante (garder la direction) ou prendre une carte du talon.
- Fin: Un joueur n'a plus de cartes ou il n'y a plus de talon et personne ne peut fournir.
- Additionner les valeurs totales des cartes qu'on ne pouvait plus fournir. Celui qui a le moins de points a gagné.

À moins

- Chacun 6 cartes; 1 carte retournée, reste: talon.
- Fournir des cartes de la même couleur d'une valeur plus basse.
- Fin: Un joueur n'a plus de cartes ou personne ne peut fournir.
- Additionner les valeurs totales des cartes qu'on ne pouvait plus fournir. Celui qui a le moins de points a gagné.

Permis de refuser

- Chacun 8 cartes; reste: mis de côté.
- Première partie:
 - Jouer une carte en disant quelle des deux couleurs vaudra dans ce pli.
 - Jouer cette couleur.
 - Compter les cartes gagnées dans la première partie et en garder une.
- Deuxième partie:
 - Chacun reçoit autant de cartes qu'il avait gagnées dans la première partie.
 - Jouer la couleur annoncée.
 - Permis de refuser si on a moins de cartes que les autres.
- Fin: 2 ou 3 joueurs: 1 joueur n'a plus de cartes
4, 5 ou 6 joueurs: 2 joueurs n'ont plus de cartes.
- Additionner les valeurs totales des cartes de ses plis. Celui qui a la somme la plus grosse a gagné.

Fournir des séries

- Chacun 4 cartes; 2 cartes retournées; reste: talon.
- Réaliser une ou deux actions ou ne rien faire.
- Des actions: Former une série, éventuellement substituer des cartes; échanger une carte avec une des cartes sur la table ou du talon.
- Retourner une carte de plus du talon si tous les joueur n'ont fait rien.
- Fin: Il n'y a plus de cartes dans le talon et personne ne peut former une série.
- Additionner les valeurs totales des séries. Celui qui a la somme la plus grosse a gagné.

L'un après l'autre

- 2, 3 ou 4 joueurs: Chacun 9 cartes;
5 ou 6 joueurs: chacun 7 cartes,
- Fournir les 10 et ainsi commencer les suites descendantes ou fournir les cartes de la même couleur et d'un chiffre plus basse (10, 9, 8, 7...).
- Fin: Un joueur n'a plus de cartes ou le talon n'a plus de cartes et personne ne peut fournir.
- Additionner les valeurs totales des cartes qu'on ne pouvait plus fournir. Celui qui a le moins de points a gagné.

Déterminer la couleur

- 2, 3 ou 4 joueurs: chacun 12 cartes;
5 ou 6 joueurs: chacun 9 cartes.
- Jouer la couleur. La carte plus haute du pli gagne.
- Fin: Personne n'a de cartes.
- Additionner les valeurs totales de ses plis. Celui qui a la somme la plus grosse a gagné.

Traduction: Birgit Irgang

© 1996 ABACUSSPIELE, Verlags KG Dreieich

Alle Rechte vorbehalten

Name							
Spiel							
1. Montées et descentes							
2. À moins							
3. Permis de refuser							
4. Fournir des séries							
5. L'un après l'autre							
6. Déterminer la couleur							
Summe							