

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



Contenu :







96 cartes numérotées de 1 à 6 en 4 couleurs différentes (il y a 4 exemplaires de chaque carte), tableaux de scores, 1 crayon.

Principe du jeu :

les joueurs tentent de réaliser l'une des 12 combinaisons de cartes possible afin de marquer les points correspondants; le vainqueur est celui qui totalise le plus de points après 12 manches.

Les combinaisons :

Attention : les cartes strictement identiques (même couleur et même valeur) ne sont pas valables pour créer une figure. Par exemple, deux 6 rouges et un 6 vert valent pour une paire, et non pas un Brelan; pour les séries, deux 4 rouges valent 4 points et non 8. (fig.5)

Série	Ensemble de 1, 2, 3 ou 4 cartes de couleurs distinctes et d'une même valeur ; une série vaut le cumul des points correspondants (ex. : un 2 vaut 2 pts, deux 4 de couleurs différentes valent 8 pts, trois 1 de couleurs différentes valent 3 pts, quatre 5 de couleurs différentes valent 20 pts...)
double paire	 2 paires (une paire est constituée de 2 cartes de couleurs distinctes et de même valeur).
Brelan	 3 cartes de couleurs distinctes et de même valeur.
Full	 Combinaison d'une paire et d'un brelan.
Suite	 5 cartes qui se suivent, pas forcément de la même couleur.
Carré	 4 cartes de couleurs distinctes et de même valeur.
Couleur	 5 cartes d'une même couleur et de valeurs distinctes.

Préparation :

Les tableaux de chacun doivent toujours être visibles des autres joueurs. Le donneur change à chaque manche et distribue 5 cartes à chacun. Les cartes restantes sont posées en tas, faces cachées, et forment la pioche.

Déroulement d'une manche :

Le premier joueur est toujours celui qui est placé à la gauche du donneur. On joue à tour de rôle dans le sens horaire. Chacun tente de réaliser une des combinaisons du tableau qu'il lui reste encore à effectuer.

Le joueur dont c'est le tour a le choix entre trois options :

- soit prendre la carte supérieure de la pioche puis rejeter une carte de son jeu sur sa pile de défausse, devant lui, face visible (fig. 1) ; puis c'est au tour du joueur suivant ;
- soit prendre la carte supérieure de la défausse de n'importe quel autre joueur et rejeter une carte de son jeu sur sa pile de défausse, devant lui, face visible (fig. 2) ; puis c'est au tour du joueur suivant ;
- soit étaler ses cartes en annonçant la figure obtenue ; la manche s'arrête alors immédiatement et chacun note une de ses figures sur son tableau, ou barre une figure de son choix qu'il n'a pas encore réalisée.

Il faut toujours piocher avant de rejeter une carte de son jeu.

On ne peut pas piocher de cartes et abattre son jeu dans le même tour, il faut attendre le tour suivant.

Dès qu'un joueur abat ses cartes, il oblige les autres à le faire immédiatement : la manche est terminée.

Chacun note son résultat sur son tableau de score ou barre une figure s'il n'en a pas réalisé une qui lui convient. Il est obligatoire de marquer ou de barrer une figure différente à chaque manche. Il y a donc 12 manches en tout. Pour noter les séries, cochez le nombre approprié à votre résultat.

Exemple : une carte 3 vert, une carte 3 rouge et une carte 3 jaune permettent de marquer 9 pts dans la case série 3 (fig. 3). Ce joueur pourrait aussi faire le choix de cocher la case Brelan.

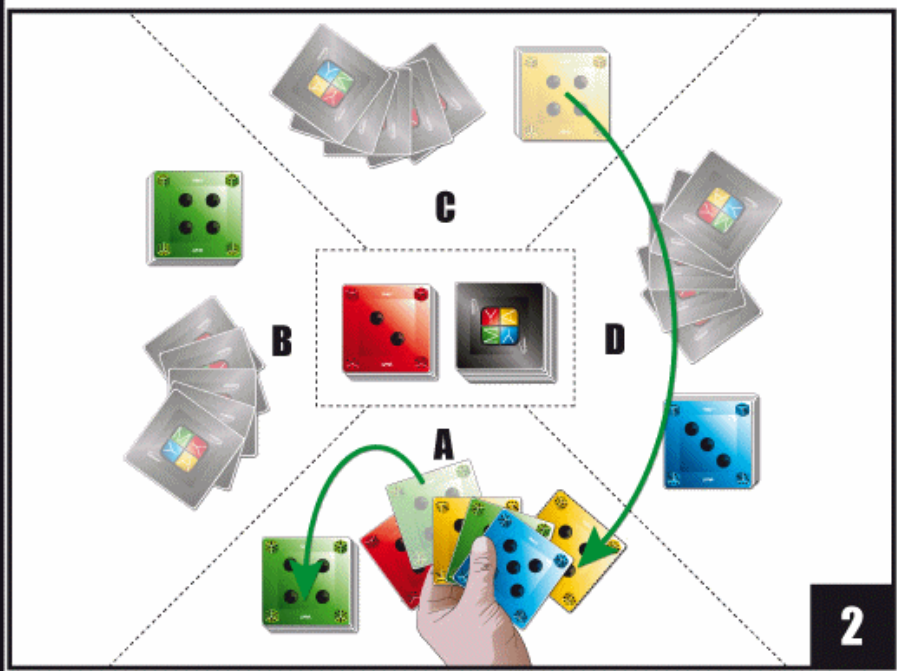
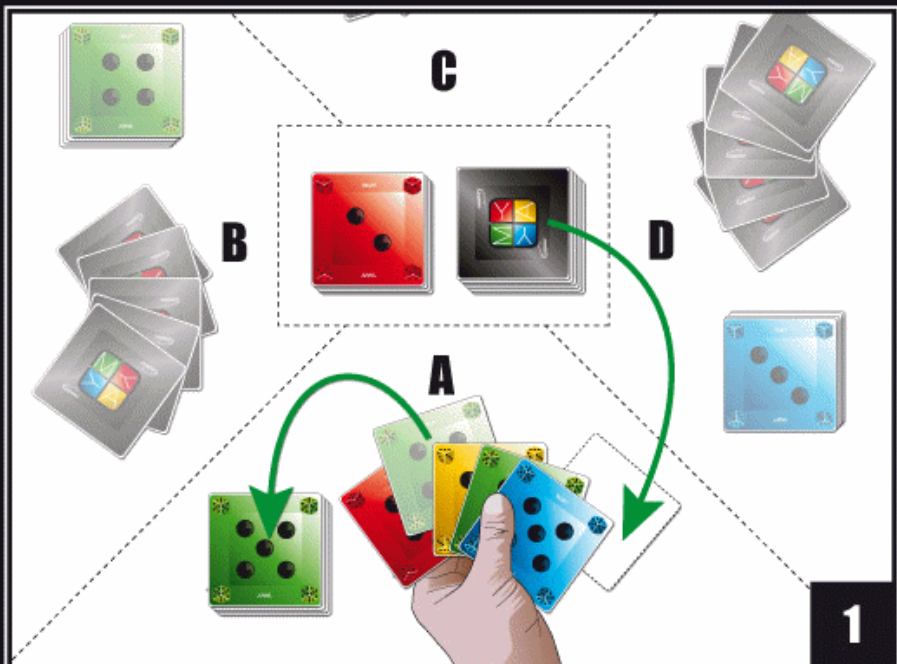
Une fois les scores notés, on ramasse toutes les cartes étalées et les défausses pour les placer en dessous de la pioche. Le joueur placé à gauche du précédent donneur devient donneur et distribue 5 cartes de la pioche à chacun pour une nouvelle manche.

Fin de partie :

À l'issue des 12 manches, les joueurs comptent leurs points. Ceux qui atteignent 52 pts ou plus avec les séries (ligne de score supérieure) marquent un bonus de 40 points. On ajoute les points des séries et l'éventuel bonus aux points obtenus avec les figures de la ligne inférieure. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

(fig. 4 : exemple de tableau de score en fin de partie et décompte des points : total ligne supérieure + bonus + total ligne inférieure = résultat total)

Durée d'une partie : environ 30 minutes



	1	2	3	4		10
	2	4	6	8		20
	3	6	9	12		30
	4	8	12	16		
	5	10	15	20		
	6	12	18	24		

40 =

B =

A+B =

3

	1	2	3	4		10
	2	4	6	8		15
	3	6	9	12		20
	4	8	12	16		25
	5	10	15	20		30
	6	12	18	24		50

A = 63 > 52 → +40 = 103

B = 125

A+B = 228

3 + 2
+ 12 + 8
+ 20 + 18
= 63

+
BONUS
(40pts)
+

10 + 15
+ 20 + 30
+ 50
= 125 pts

TOTAL = 228 pts

4



$$4 + 4 + 2 + 2$$



$$6 + 6 + 6$$



$$4 + 4 + 6 + 6 + 6$$



$$2 + 3 + 4 + 5 + 6$$



$$6 + 6 + 6 + 6$$



$$1 + 2 + 3 + 5 + 6$$