

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



CHOCOLAT !

(POUR 2, 3 OU 4 JOUEURS)

BUT DU JEU :

Marquer le plus de points possible en s'appropriant les meilleures friandises.

VAINQUEUR :

Le vainqueur est celui qui, à la fin de la partie, présente le score le plus élevé.

MATÉRIEL :

- 16 garnitures en chocolat,
- 16 friandises représentées par des pions (4×4),
- 1 jeu de 64 cartes (60 « friandises » et 4 jokers).

LES CARTES :

Dans chacun des parfums (chocolat, vanille, fraise et menthe) il y a 15 cartes dont la valeur va de 1 à 15, le 15 étant le plus fort, puis le 14, le 13, etc.

Les jokers l'emportent sur n'importe quelle carte de n'importe quel parfum.

PRÉPARATION :

Placer la boîte de friandises au milieu des joueurs.

Retirer les garnitures en chocolat.

Disposer **au hasard** dans les alvéoles de la boîte les 16 pions « friandises ».

Attendre une minute pour permettre aux joueurs de bien se rappeler l'emplacement des pions dans la boîte.

Recouvrir les pions avec les garnitures en chocolat de façon à cacher les couleurs des pions qui correspondent à des friandises de valeurs différentes.

DISTRIBUTION :

Un donneur est désigné qui, après les avoir battues, distribue, faces cachées, les cartes de la façon suivante :

A 2 joueurs : 32 cartes à chacun ;

A 3 joueurs : 16 cartes à chacun (les 16 cartes restantes ne sont pas utilisées) ;

A 4 joueurs : 16 cartes à chacun.

Chacun classe ses cartes en main par couleurs (parfums) et par valeurs hiérarchiques (de 1 à 15). Le jeu peut alors commencer.

LE JEU

(A 3 OU 4 JOUEURS)

Chacun a donc 16 cartes en mains.

Le joueur à la gauche du donneur joue le premier en posant au tapis une carte de son choix, face visible.

Les suivants doivent suivre dans la couleur, c'est-à-dire jeter une carte du même parfum.

S'ils ne peuvent pas suivre, ils ont le droit, soit de défausser une carte quelconque, soit de jouer un joker.

Dans le premier cas, la levée revient à celui qui a joué la carte la plus haute dans la couleur demandée.

Dans le second cas, elle va à celui qui a joué un joker.

Si, dans un même coup, plusieurs jokers sont exposés, la levée est ramassée par celui qui a joué son joker le dernier.

CHOISISSEZ :

Le joueur qui gagne la levée choisit alors une friandise dans la boîte. Il enlève la garniture d'un pion et marque ses points en fonction de la friandise obtenue :

Si elle est au chocolat, il marque 4 points (couleur marron).

Si elle est à la vanille, il marque 3 points (couleur jaune).

Si elle est à la fraise, il marque 2 points (couleur rouge).

Si elle est à la menthe, il marque 1 point (couleur verte).

Si le parfum de la friandise correspond à celui de la levée, le joueur **double** ses points. **Exemple** : La levée est faite de cartes « chocolat » ; le joueur qui la ramasse (soit en jouant la carte au chiffre le plus élevé dans la levée, soit en coupant avec un joker) découvre un pion marron ; il marque 8 points ($4 \times 2 = 8$).

Le joueur qui ramasse la levée entame pour la suivante.

Après chaque coup, il faut tourner la boîte d'un quart de tour vers la droite.

LE GAGNANT :

Quand toutes les cartes ont été jouées et que, par conséquent, les 16 friandises ont été découvertes, chacun totalise ses points.

Celui qui présente le meilleur total est vainqueur.

(A 2 JOUEURS)

Chaque joueur dispose de 32 cartes et, à chaque coup, joue 2 cartes de la façon suivante :

Celui qui entame expose une carte de son choix.

Son adversaire suit avec une carte de même nature ou, s'il n'en a pas, joue un joker.

Le premier joueur fournit alors une carte de la couleur jouée. A défaut, il se défausse ou joue un joker.

Son adversaire fait de même pour que, comme dans une partie à quatre, la levée soit de 4 cartes.

La levée va au joueur qui a posé la carte la plus forte dans la couleur demandée ou qui a pu prendre avec un joker.

Les autres dispositions de la règle ne changent pas.

POUR LES PLUS JEUNES

La règle est la même à une exception : quand un joueur a ramassé une levée et choisi une friandise, il ne doit pas tourner la boîte d'un quart de tour ; cette faculté permet aux joueurs de mieux se souvenir de la place des pions friandises dans la boîte.