

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

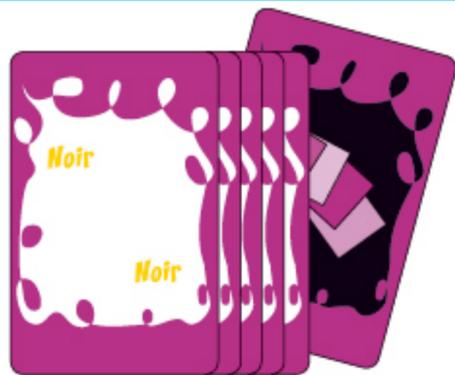
escaleajeux@gmail.com



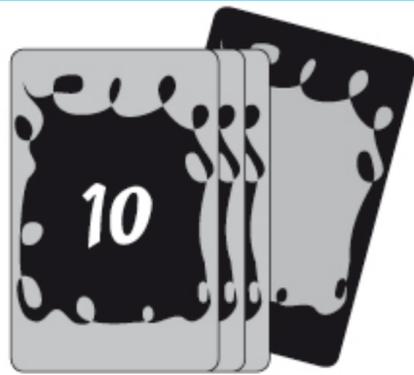
Rouge Jaune Vert

Pour 2 à 6 joueurs - à partir de 8 ans
durée d'une partie : environ 20 minutes

CONTENU



80 cartes Couleur



30 cartes Point

PRINCIPE DE JEU

Chaque carte Couleur mentionne une couleur en l'écrivant dans les 4 autres couleurs et en la citant une, deux, trois ou quatre fois. A partir du pot commun, chacun tente de réaliser sa série de cartes en veillant à ce que les cartes contigües n'aient strictement aucun point commun : pas de jaune à côté de jaune, et pas de double à côté d'un double ! Attention, les erreurs coûtent cher au moment du décompte final... Tout le monde joue en même temps et la fièvre monte, jusqu'à ce que le plus rapide mette fin à la manche.

Pour finir en tête, il faut l'esprit vif et l'œil acéré: « **Rouge Jaune Vert** », un jeu terriblement prenant !

PRÉSENTATION

Chaque carte Couleur mentionne l'une des cinq couleurs : bleu, rouge, jaune, vert et noir, en la citant une, deux, trois ou quatre fois. Mais une couleur n'est jamais écrite dans sa propre couleur ! Exemple : « bleu » est écrit soit une, deux, trois ou quatre fois et soit en rouge, en jaune, en vert ou en noir, mais pas en bleu.

Les 30 cartes Point ont des valeurs comprises entre -4 et +10 et servent à l'attribution des scores.

PRÉPARATION

Toutes les cartes Couleur sont mélangées et étalées aléatoirement sur la table, faces cachées. Chaque joueur en tire une et la pose, face visible, devant lui : c'est la carte de départ de sa propre série.

Par la suite, chacun continue sa série en posant d'autres cartes à droite des précédentes.

Toutes les cartes Points sont mélangées et empilées faces cachées puis on révèle, face visible, autant de cartes Points qu'il y a de joueurs : ce sont les points à gagner pour la première manche.

On révélera de nouvelles cartes Points pour chaque manche suivante.

Exemple de mise en place pour 6 joueurs :



DÉROULEMENT DU JEU

Tous les joueurs jouent en même temps. Chacun prend une carte au milieu de la table et vérifie s'il peut la poser à droite de la précédente de sa série. La nouvelle carte ne doit avoir **aucun point commun** avec la précédente :

- ni la couleur écrite,
- ni la couleur citée,
- ni le nombre de citations

Si le joueur pense que la carte convient, il la pose dans sa série et cherche immédiatement la suivante.

Si la carte ne lui convient pas, il la remplace **face visible** parmi les autres (cette carte est désormais révélée à tous les joueurs).

Ainsi chacun tente de composer devant lui, le plus vite possible, sa propre série de cartes.

La longueur de la série à atteindre dépend du nombre de joueurs :

- 2 joueurs : 11 cartes
- 3 joueurs : 10 cartes
- 4 joueurs : 9 cartes
- 5 joueurs : 8 cartes
- 6 joueurs : 7 cartes

Dès qu'un joueur a terminé sa série, il crie « Stop ! » et met fin à la manche. Tous les joueurs doivent immédiatement cesser de jouer et on procède au décompte (voir plus bas).

Série de cartes

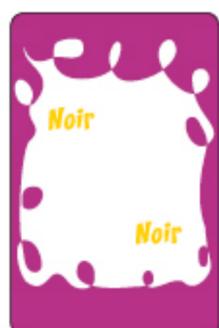
Dans une série, les cartes posées côte à côte ne doivent avoir aucun point commun entre elles.

Les critères sont la couleur écrite, la couleur citée et le nombre de citations. Entre deux cartes voisines, le nombre de citations et les couleurs (écrites et/ou citées) doivent donc être totalement différentes.

Exemple d'une série correcte

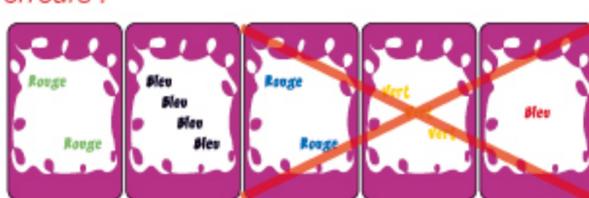


Couleur citée =	rouge	bleu	vert	bleu	vert	rouge	jaune
Couleur écrite =	vert	noir	jaune	rouge	jaune	bleu	noir
Citations =	1	3	4	3	2	3	1



Couleur citée = noir
Couleur écrite = jaune
Citations = 2

cinq exemples d'erreurs :



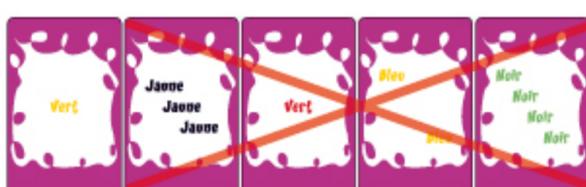
ERREUR (3 cartes défaussées)

Couleur citée = rouge bleu rouge vert bleu
 Couleur écrite = vert noir bleu jaune rouge
 Citations = 2 4 2 3 1



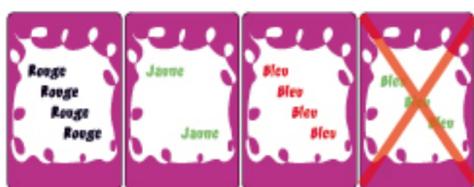
ERREUR (2 cartes défaussées)

Couleur citée = jaune vert bleu noir jaune bleu
 Couleur écrite = noir rouge jaune vert rouge noir
 Citations = 2 4 1 3 3 2



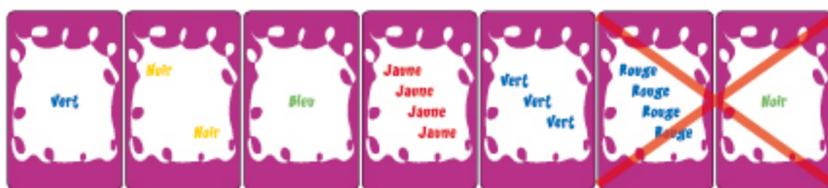
ERREUR (4 cartes défaussées)

Couleur citée = vert jaune vert bleu noir
 Couleur écrite = jaune noir rouge jaune vert
 Citations = 1 3 1 2 4



ERREUR (1 carte défaussée)

Couleur citée = rouge jaune bleu bleu
 Couleur écrite = noir vert rouge vert
 Citations = 4 2 4 3



ERREUR (2 cartes défaussées)

Couleur citée = vert noir bleu jaune vert rouge noir
 Couleur écrite = bleu jaune vert rouge bleu bleu vert
 Citations = 1 2 1 4 3 4 1

LE DÉCOMPTE

Dès qu'un joueur met fin à la manche, on vérifie les séries de chacun. Quand une erreur est découverte dans une série, la carte erronée et toutes les suivantes sont défaussées, et ce même si d'autres cartes étaient correctement placées ensuite. Dans les cinq exemples ci-dessus, les joueurs garderaient devant eux respectivement deux, quatre, une, trois et cinq cartes.

Le joueur ayant alors la série correcte la plus longue remporte la manche et prend la carte Point la plus élevée. Puis les autres choisissent chacun à leur tour une carte Point, en respectant l'ordre décroissant du nombre de cartes qu'ils ont pu garder. En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo additionnent le nombre de citations sur toutes leurs cartes valables : celui qui a la somme la plus élevée choisit en premier. S'il y a encore égalité, la priorité va au joueur le plus proche (dans le sens horaire) du joueur qui a mis fin à la manche.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après cinq manches. Les joueurs comptent le total de leurs cartes Point et, celui qui en a le plus, est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est celui qui a la carte Point la plus élevée qui l'emporte.

Auteur :
GünterBurkhardt



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



Download international rules on:

www.gigamic.com

Adaptation et distribution française :



BP 30 - F 62930
Wimereux