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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Pénalités

À chaque fois qu'un joueur se trompe en appuyant sur le buzzer ou est trop lent, il est pénalisé et récupère la première carte de la pioche. C'est le cas, par exemple, lorsqu'un joueur appuie alors qu'il n'a pas de carte identique en main, s'il est le dernier à appuyer dans un « Buzzer duel ! » ou un « Big buzzer ! », ou encore s'il appuie alors qu'il n'aurait pas dû (parce que c'est normalement à son tour de jouer, qu'il n'est pas le voisin du joueur,...).

Fin d'une manche

Le joueur qui pose sa dernière carte doit crier « Basta ! » et met ainsi fin à la manche en cours. Il gagne un jeton en récompense. Les joueurs entament alors la seconde manche...

Si un joueur oublie de dire « Basta ! », il est obligé de piocher une carte comme pénalité et la manche continue.

Fin de la partie

La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ait remporté son troisième jeton. Il est alors déclaré vainqueur.

Pour les joueurs de l'extrême...

... il est possible de tester la variante suivante : Au dos de toutes les cartes figure(nt) un ou plusieurs bouton(s) de buzzer. À chaque fois que quelqu'un pioche, et qu'il a fini de prendre ses cartes, comparez le dos de la carte apparue au sommet de la pioche avec la carte supérieure de la défausse : si la couleur correspond, vous devez **tous** (y compris celui qui vient de piocher) vous précipiter sur le buzzer. Comme d'habitude, le plus lent pioche une carte de pénalité. Si un joueur appuie alors qu'aucune couleur ne correspond, il pioche également une carte de pénalité

Dos

Attention ! *Cette règle ne s'applique pas quand un joueur pioche une carte de pénalité.*

Règles pour 2 joueurs

Les 4 cartes violettes ne sont pas utilisées. Les autres règles restent identiques. Par contre, la variante devient la règle de base : vous devez donc tous les deux faire attention à chaque carte piochée si la couleur correspond et, le cas échéant, appuyer sur le buzzer.

Informations sur l'utilisation de l'unité électronique

La mise en place des piles est à réaliser par un adulte. Le compartiment piles se trouve sous l'appareil. Vérifiez que l'interrupteur est bien en position « OFF ». Ouvrez alors le compartiment à l'aide d'un tournevis cruciforme. Insérez 3 piles en respectant le marquage des pôles + et – à l'intérieur. Revissez ensuite le couvercle du compartiment.

Conseils d'utilisation

- Éteindre l'appareil après la partie.
- Ne pas démonter l'appareil.
- Ne pas exposer l'appareil directement au soleil ou à proximité de tout autre source de chaleur.
- Veiller à ce qu'aucun liquide ne pénètre dans l'appareil.
- Nettoyer la surface à l'aide d'un chiffon sec ou légèrement humide.
- Ne pas utiliser de produit chimique.

Conseils de sécurité

- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées !
- Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'un adulte !
- Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger !
- Ne pas utiliser de piles de types différents ou mélanger piles neuves et usées !
- Respecter le sens de polarité « + » et « - » lors de la mise en place des piles !
- Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, retirer les piles !
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit !
- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent.
- Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.

Les produits portant ce symbole doivent être triés de la façon suivante : Ne pas jeter les composants électriques de ce jeu dans la poubelle mais les ramener à un centre de tri chargé des déchets électroménagers. Se renseigner en mairie sur les dispositions de la commune concernant la collecte et le recyclage des appareils usagés.

Important :
Notice à conserver.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag GmbH

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
88194 Ravensburg

231779

Ravensburger

Jeu de cartes Ravensburger®

Basta!

Du fun, un buzzer et Basta !

Ravensburger

Un jeu de cartes animé
pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans

Design : Harnickell Design,
DE Ravensburger
Rédaction : Stefan Brück

Contenu

60 cartes
1 buzzer
12 jetons

Principe du jeu

Dans ce jeu de cartes classique, avec quelques finesses supplémentaires, il ne s'agit pas seulement de poser les bonnes cartes ; il ne faut pas non plus oublier d'appuyer sur le buzzer ! Seul celui qui restera bien attentif et appuiera au bon moment sur le bouton rouge réussira à se défausser le premier de ses cartes.

Le premier à remporter 3 manches sera le vainqueur de « Basta ! »

Mise en place du jeu

Mélangez bien les 60 cartes et placez la pioche au milieu de la table. Retournez la première carte de la pioche à côté pour entamer la pile de défausse.

(Une carte spéciale [carte violette ou « Passer ! » ou « Piocher 2 cartes ! »] n'a pas encore d'effet. De plus, il ne faut pas encore appuyer sur le buzzer !)

Chacun d'entre vous reçoit 7 cartes de la pioche et les tient en main à l'abri du regard des autres.

Installez **le buzzer** au milieu de la table, bien à portée de main de tous les joueurs. Allumez-le (bouton sous le boîtier sur « ON »).

Placez **les 12 jetons** à côté.

Déroulement de la partie

(pour 3 à 6 joueurs ; vous trouverez les règles particulières pour 2 joueurs à la fin de cette règle)

Le plus jeune joueur commence. Il pose une carte de sa main qui convient, au choix, sur la pile de défausse. C'est ensuite au tour de son voisin de gauche de poser une carte qui convient…

« qui convient » signifie que la couleur ou la valeur (voir le symbole) de la nouvelle carte correspond à la carte supérieure de la défausse. Sur un 3 bleu, par exemple, vous pourriez poser une carte bleue au choix ou un 3 de n'importe quelle couleur.

Si un joueur ne peut poser aucune carte, il doit piocher 1 carte. Si elle convient, il peut la poser immédiatement.

Si la pioche est épuisée, mélangez toutes les cartes de la défausse (sauf celle au-dessus de la pile) pour former la nouvelle pioche.

Si un joueur pose une carte **« Passer ! »**, le joueur suivant doit passer son tour.

Si un joueur pose une carte **« Piocher 2 cartes ! »**, le joueur suivant doit commencer par piocher 2 cartes et a le droit, ensuite, de poser une carte. S'il ne peut pas, il n'est pas obligé (et n'a pas le droit) de piocher une nouvelle carte.

Passer !

Piocher 2 cartes !

Vite appuyer sur le buzzer !

Si vous possédez une carte en main identique (même couleur et même valeur) à la carte qui vient d'être posée, vous devez vite appuyer sur le buzzer pour gagner le droit de la poser « en dehors de votre tour ». Les règles à respecter sont les suivantes

- Vous n'avez **jamais** le droit d'appuyer sur le buzzer si c'est vous qui venez de poser la carte.
- Le joueur suivant non plus **n'**a **pas** le droit d'appuyer sur le buzzer *(même s'il possède une carte identique)* car c'est normalement à lui de jouer.
- Tant pis pour celui qui appuie **trop tard** parce que la carte suivante a déjà été posée ou qu'un autre joueur a été plus rapide que lui.

Le jeu se poursuit avec le joueur assis à gauche de celui qui a posé une carte (ou pioché). Avec le buzzer, il peut donc arriver que votre tour soit sauté.

Les 4 cartes violettes « Passer ! », « Piocher 1 carte ! », « Buzzer duel ! » et « Big buzzer ! » peuvent être posées sur n'importe quelle autre carte :

a) Si un joueur pose la carte violette **« Passer ! », tous** ses adversaires passent leur tour et c'est tout de suite à lui de rejouer.

b) Si un joueur pose la carte **« Piocher 1 carte ! », tous** ses adversaires doivent piocher 1 carte.

c) Si un joueur pose la carte **« Buzzer duel ! »**, (seuls) **ses deux voisins** doivent appuyer sur le buzzer le plus vite possible.

d) Si un joueur pose la carte **« Big buzzer ! », tous** ses adversaires doivent appuyer sur le buzzer le plus vite possible.

Puis la partie reprend. Vous pouvez poser n'importe quelle carte sur une carte violette.