

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





Un jeu de Mandy Henning et Melissa Limes
© 2010 Eventide Games LLC

Règles

But du jeu

Estimez la valeur de vos cartes et améliorez votre jeu pour totaliser moins de points que vos adversaires en remplaçant les cartes fortes par des plus faibles, en échangeant des ensembles de cartes identiques contre une seule autre et en échangeant des cartes avec vos adversaires.

Préparation

Mélangez les cartes et distribuez 4 cartes face cachée à chaque joueur (ne les regardez pas). Placez le reste des cartes face cachée pour former une pioche. Retournez la première carte de la pioche et placez là à côté pour commencer une pile de défausse. Chaque joueur dispose ses cartes face cachée devant lui, les unes à côté des autres, sans les regarder. Les cartes peuvent être placés comme souhaité (en ligne, en carré, etc.), tant qu'elles sont placées séparées (pas de superposition). **Leur ordre et leurs emplacements doivent rester les mêmes tout au long de la manche.**

Vous pouvez maintenant, avant de commencer la manche, **regarder deux de vos cartes une seule fois**. Rappelez-vous ces cartes parce que vous ne pouvez plus les regarder. Décidez qui commence la première manche. Pour les manches suivantes, le gagnant commence, le perdant mélange et distribue l'es cartes. S'il y a plusieurs gagnants, le joueur avec le score cumulé le plus faible est premier joueur. En cas d'égalité entre perdants, le joueur avec le score cumulé le plus fort mélange et distribue.

Déroulement d'une manche

À tour de rôle dans le sens horaire, chaque joueur effectue l'une des trois actions suivantes :

1. Prenez la première carte de la défausse et utilisez-la pour remplacer, face cachée, une de vos cartes ou plusieurs cartes de même valeur (voir plus loin « Cartes de même valeur »). La ou les cartes remplacées sont mises sur la pile de défausse, face visible. Une carte prise sur la défausse ne peut être utilisée que pour sa valeur, jamais pour son pouvoir spécial.
2. Prenez la première carte de la pioche, regardez-la, puis décidez si vous souhaitez l'utiliser ou la défausser. Si vous décidez de l'utiliser, vous pouvez, soit remplacer face cachée une de vos cartes ou plusieurs cartes de même valeur, soit utiliser son pouvoir spécial (voir « Cartes spéciales ») puis la défausser.
3. Annoncez **Cabo** (voir « Cabo »).

Remarque : toute carte dans la main d'un joueur peut être remplacée ou échangée, même si vous n'en connaissez pas la valeur.

Si la pioche vient à s'épuiser, mélangez toutes les cartes de la défausse sauf celle du dessus pour former une nouvelle pioche.

Cartes de même valeur

Il est possible d'échanger plusieurs cartes de même valeur, des paires, des brelans ou des carrés, contre une seule carte de la défausse ou de la pioche. Si les cartes échangées se révèlent de valeurs différentes, ces cartes sont montrées à tous les joueurs puis remises à leur place initiale, face cachée. La carte piochée est ensuite défaussée et le tour du joueur est perdu.

Exemple : une de vos cartes est un 5 et vous piochez un autre 5. Vous pouvez utiliser ce 5 pour remplacer une autre de vos cartes, ce qui vous permettra à un prochain tour de remplacer vos deux 5 par une seule carte.

Cartes spéciales

Peek (7 et 8) - Regardez une de vos propres cartes.

Spy (9 et 10) - Regardez l'une des cartes d'un autre joueur (assurez-vous que personne d'autre ne la voit).

Swap (11 et 12) - échangez une de vos cartes avec une carte d'un adversaire, sans les regarder ! Ni le joueur actif ni son adversaire ne peuvent regarder l'une ou l'autre carte de l'échange.

Les cartes spéciales peuvent être utilisées pour leur valeur, ou **pour leur action spéciale mais uniquement si elles sont tirées de la pioche et pas de la défausse, puis immédiatement défaussées**. Lorsque plusieurs cartes spéciales sont échangées en lot, les valeurs doivent être identiques, pas seulement les pouvoirs spéciaux.

Cabo

Si vous pensez que vous avez moins de points que chacun des autres joueurs, vous pouvez annoncer « Cabo ». **Un joueur ne peut annoncer Cabo que s'il n'a pas pris de carte à ce tour. Lorsque Cabo a été annoncé, tous les joueurs autres disposent d'un dernier tour.** Ce dernier tour est joué comme les autres, ce qui signifie qu'il est possible d'échanger plusieurs cartes de même valeur ou d'utiliser un pouvoir spécial Swap.

Score

Lorsque tout le monde a joué son dernier tour, révélez toutes les cartes et totalisez les points de chaque joueur. Le joueur avec le score le plus bas gagne et reçoit 0 points. Les autres joueurs reçoivent les points du total de leurs cartes. Si le joueur qui a annoncé **Cabo** n'a pas le score le plus bas, il reçoit 5 points de pénalité qui s'ajoutent aux points de ses cartes. En cas d'égalité, si un des joueurs a annoncé **Cabo**, il gagne; si aucun des joueurs à égalité n'a annoncé **Cabo**, tous les joueurs ex æquo marquent 0 point.

Kamikaze

Si vous êtes assez culotté pour terminer la manche **avec deux 12 et les deux 13**, tous les autres joueurs marquent 50 points et vous recevez 0 point, peu importe qui a annoncé **Cabo**.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur dépasse 100 points, le joueur avec le score le plus bas gagne. Mais si un joueur marque exactement 100 points, le score de ce joueur redescend à 50.

Variantes

Ces variantes ont été suggérées par des amis joueurs. Il peut être amusant de les essayer. Si vous créez une variante, n'hésitez pas à nous l'envoyer !

Échange de cartes

Une carte Swap peut être utilisée pour échanger les cartes de deux adversaires.

Durée de la partie

La partie peut devenir interminable lorsque les joueurs arrivent à totaliser 100 exactement. Vous pouvez limiter le nombre de fois où chaque joueur peut revenir à 50 points ou combien de fois cet avantage peut être utilisé par l'ensemble des joueurs.

Vous pouvez également modifier le score de remplacement, par exemple le fixer à 70 au lieu de 50.

Jouer avec plus de 4 cartes

Cette variante est particulièrement amusante si vous jouez à seulement 2 personnes. Vous pouvez, par exemple, commencer avec 6 cartes et regarder 3 d'entre elles au début de la manche.