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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

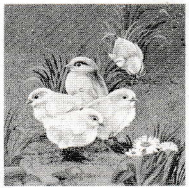
Lorsqu'un joueur, grâce à la carte qu'il pose, forme un quartett complet, il prend alors ces quatre cartes et les pose, à l'envers, **sous** son tas de cartes. Les cartes des quartetts complets ne sont donc pas mises de côté, mais restent en jeu.

Fin du jeu

On continue à jouer jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes. La partie est terminée quand un des joueurs a posé sa dernière carte.

Le joueur qui possède alors le plus grand nombre de cartes a gagné. On détermine le vainqueur soit en comptant les cartes, soit, lorsqu'il s'agit d'enfants plus jeunes, en comparant la hauteur des différents tas de cartes.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg



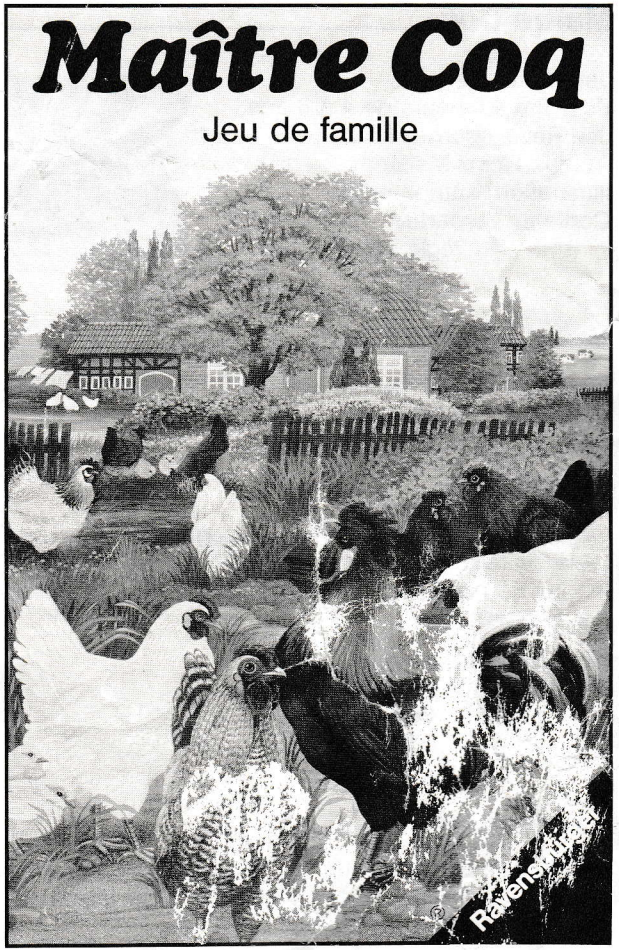
Editions Ravensburger
Attenschwiller, France

Ravensburger ®

257365

Maître Coq

Jeu de famille



Maître Coq

Jeu de famille.
Pour 2 à 4 joueurs de 4 à 8 ans
Jeu Ravensburger N° **00 445** 4
Auteur: Heinz Meister
Illustration: Katrin Lindley
Contenu: 36 cartes
1 règle du jeu

But du jeu

Le but de ce jeu est de posséder à la fin le plus grand nombre de cartes.

Préparatifs

On pose les cartes à l'envers (image cachée) sur la table, on les mélange et on les distribue, sans montrer les images, aux joueurs qui reçoivent tous le même nombre de cartes.

Chacun reçoit donc:
- à 2 joueurs : 18 cartes
- à 3 joueurs : 12 cartes
- à 4 joueurs : 9 cartes

Règle du jeu

Chaque joueur forme un tas avec les cartes qu'il a reçues et le pose devant lui, sur la table. Il ne faut auparavant ni regarder les cartes, ni les trier.

Le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quatre motifs différents figurent sur les cartes: un panier plein d'oeufs, des poussins, une poule et un coq. Un groupe de cartes représentant tous ces quatre motifs forme un quartett.

Chaque joueur, quand c'est son tour, prend la carte placée au-dessus de son tas et la pose, en montrant l'image, sur la table.

On doit ajouter des cartes à un quartett déjà commencé jusqu'à ce que celui-ci soit complet.

Exemple A:
Sur la table se trouvent déjà la poule, les poussins et le panier d'oeufs. Si le prochain joueur retourne une carte représentant le coq, il ajoute cette carte – qui manquait jusqu'alors – aux trois cartes déjà posées et complète ainsi ce quartett.

Exemple B:
Sur la table se trouvent déjà la poule, les poussins et le panier d'oeufs. Si le prochain joueur retourne une carte représentant le panier d'oeufs, il recommence avec celle-ci un nouveau groupe de cartes.

On doit donc continuer à ajouter les cartes qui manquent aux quartetts commencés jusqu'à ce que ceux-ci soient complets. Chacun des quatre motifs ne doit figurer qu'une seule fois dans un quartett.

Au cours de la partie, plusieurs quartetts incomplets seront formés sur la table, de sorte qu'il y aura souvent différentes possibilités de les compléter (cf. exemple B).