

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# FRENCH



## Jeu de cartes

### Contient

**108 cartes réparties comme suit :**

**24 cartes bleues** – 3 pour chaque carte 1, 3, 4, 5 ; 2 pour chaque carte 6, 7, 8, 9, 10 ; 2 pour chaque carte Joker #

**24 cartes vertes** – 3 pour chaque carte 1, 3, 4, 5 ; 2 pour chaque carte 6, 7, 8, 9, 10 ; 2 pour chaque carte Joker #

**24 cartes rouges** – 3 pour chaque carte 1, 3, 4, 5 ; 2 pour chaque carte 6, 7, 8, 9, 10 ; 2 pour chaque carte Joker #

**24 cartes jaunes** – 3 pour chaque carte 1, 3, 4, 5 ; 2 pour chaque carte 6, 7, 8, 9, 10 ; 2 pour chaque carte Joker #

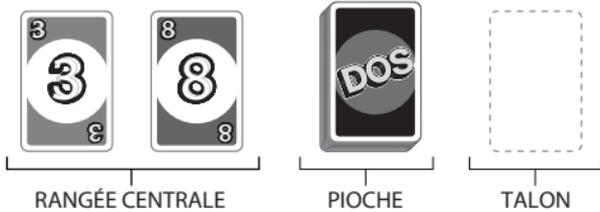
**12 cartes Joker DOS**

### But du jeu

Gagner des points en étant le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes durant chaque manche.

### Préparation du jeu

1. Chaque joueur pioche une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (toutes les cartes avec un symbole comptent pour zéro).
2. Le donneur bat les cartes et en distribue 7 à chaque joueur.
3. Le donneur place 2 cartes face visible au milieu du tapis de jeu pour former la Rangée Centrale. REMARQUE : DURANT LE JEU, LA RANGÉE CENTRALE PEUT S'ÉTENDRE AU DELÀ DE CES DEUX PREMIÈRES CARTES. NOUS Y REVIENDRONS PLUS TARD...
4. Les cartes restantes sont posées à côté de la Rangée Centrale pour former la pioche, et un espace doit être prévu pour le talon.



### Jouons !

Le joueur à la gauche du donneur commence.

Chacun leur tour, les joueurs doivent (1) ASSOCIER une ou plusieurs cartes de leur main à une ou plusieurs cartes de la Rangée Centrale ou (2) TIRER UNE CARTE de la pioche.

### ASSOCIATION DE CHIFFRE

Le joueur joue une carte de sa main correspondant aux chiffres inscrits sur les cartes de la Rangée Centrale de deux façons :

**Association de Chiffre Simple :** Le joueur joue une carte dont le chiffre correspond à celui inscrit sur l'une des cartes de la Rangée Centrale, peu importe la couleur.

Exemple : si un joueur a un 7 rouge dans sa main et que l'une des cartes de la Rangée Centrale est un 7 bleu, il peut jouer cette carte.

**Association de Chiffre Double :** Le joueur joue deux cartes (pas plus de deux) qui s'additionnent pour égaler la valeur de l'une des cartes de la Rangée Centrale.

Exemple : si la carte de la Rangée Centrale est un 7, le joueur joue DEUX cartes qui s'additionnent pour égaler 7 ; 5+2, 3+4, 6+1, peu importe la couleur.

Si c'est possible, le joueur peut effectuer une Association de Chiffre Simple ou une Association de Chiffre Double sur chaque carte de la Rangée Centrale, mais seulement une association par carte.

### ASSOCIATION DE CHIFFRE ET DE COULEUR

Si le joueur joue une ou plusieurs cartes de la même couleur que celle de la Rangée Centrale, il obtient un Bonus Association de Couleur pour chaque association.

**Association de Couleur Simple :** si la carte que le joueur joue est de même chiffre ET de la même couleur que l'une des cartes de la Rangée Centrale, il gagne un bonus à la fin de son tour.

**BONUS :** à la fin de son tour, le joueur peut ajouter une des cartes de sa main face visible à la Rangée Centrale.

Exemple : si le joueur a un 7 rouge dans sa main et que l'une des cartes de la Rangée Centrale est également un 7 rouge, il gagne un Bonus Association de Couleur Simple lorsqu'il associe ces deux cartes.

**Association de Couleur Double :** lorsqu'un joueur additionne deux cartes pour égaler la valeur d'une carte de la Rangée Centrale ET que ces deux cartes sont TOUTES DEUX de la même couleur, il gagne un bonus double.

**BONUS :** à la fin de son tour, le joueur (1) ajoute l'une des cartes de sa main face visible à la Rangée Centrale et (2) tous les autres joueurs doivent tirer une carte de la pioche.

Exemple : si l'une des cartes de la Rangée Centrale est un 7 rouge et que le joueur joue DEUX cartes rouges qui une fois additionnées égalent 7, il gagne un Bonus Association de Couleur Double.

REMARQUE : SI SEULEMENT L'UNE DES CARTES EST DE LA MÊME COULEUR QUE LA CARTE DE LA RANGÉE CENTRALE, LE JOUEUR NE GAGNE PAS DE BONUS ASSOCIATION DE COULEUR.

### TIRER UNE CARTE

Si un joueur ne peut pas (ou ne veut pas) poser de cartes, il doit tirer une carte.

S'il peut réaliser une association après avoir tiré, il peut le faire.

S'il pioche une carte et qu'il ne peut toujours pas (ou ne veut pas) réaliser d'association, il pose une carte de sa main face visible dans la Rangée Centrale.

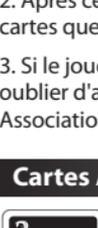
REMARQUE : S'IL Y A PLUS DE 2 CARTES DANS LA RANGÉE CENTRALE, LE JOUEUR PEUT RECOUVRIR PAR ASSOCIATION N'IMPORTE QUELLE CARTE, VOIR TOUTES. IL N'Y A PAS DE LIMITE QUANT AU NOMBRE DE CARTES DE LA RANGÉE CENTRALE. C'EST POURQUOI IL PEUT PARFOIS Y AVOIR PLUS DE DEUX CARTES LORSQUE VIENT LE TOUR D'UN JOUEUR. MAIS QUOI QU'IL ARRIVE, IL DOIT TOUJOURS Y AVOIR AU MOINS DEUX CARTES DANS LA RANGÉE CENTRALE.

### TERMINER SON TOUR

IL EST IMPORTANT DE SUIVRE CES ÉTAPES DANS L'ORDRE LORSQUE VIENT LA FIN DU TOUR D'UN JOUEUR.

1. Le joueur reprend toutes les cartes qu'il a jouées, y compris celles de la Rangée Centrale sur lesquelles il a posé des cartes, et il les place sur la pioche.
2. Après cela, s'il reste moins de deux cartes dans la Rangée Centrale, il faudra piocher autant de cartes que nécessaire afin qu'il y ait toujours deux cartes dans la Rangée Centrale.
3. Si le joueur a gagné un ou plusieurs Bonus Association de Couleur durant son tour, il ne doit pas oublier d'ajouter une carte de sa main face visible à la Rangée Centrale pour chaque Bonus Association de Couleur gagné.

### Cartes Action



**Carte Joker DOS** – La carte Joker DOS compte pour un 2 de n'importe quelle couleur, ce qui la rend très utile pour une Association Double. Le joueur décide de la couleur de la carte Joker DOS au moment de la jouer. Si la carte Joker DOS est face visible dans la Rangée Centrale, le joueur décide de sa couleur au moment de l'associer à une autre.

Exemple : si un 7 rouge est posé dans la Rangée Centrale et que le joueur a un 5 rouge et une carte Joker DOS dans sa main, il peut combiner ces deux cartes pour effectuer une Association de Couleur Double sur le 7 rouge. Si le 5 dans la main du joueur N'EST PAS rouge, il peut tout de même le combiner avec une carte Joker DOS pour effectuer une Association de Chiffre Double.



**Carte Joker #** – La carte Joker # compte pour n'importe quelle valeur comprise entre 1 et 10, peu importe la couleur de la carte. Le joueur décide de la valeur de la carte Joker # au moment de la jouer. Si la carte Joker # est face visible dans la Rangée Centrale, le joueur décide de sa valeur au moment de l'associer avec une autre carte.

Exemple : si la carte dans la Rangée Centrale est un 7 rouge, le joueur pourra décider que sa carte Joker # est un 7 pour effectuer une Association de Chiffre Simple. Si la carte Joker # du joueur est rouge, il pourra aussi faire une Association de Couleur Simple.

Si le joueur possède un 3 bleu et une carte Joker # jaune dans sa main, il peut les combiner en désignant la carte Joker # jaune comme un 4 et les jouer sur le 7 rouge, effectuant ainsi une Association de Chiffre Double. Si la carte 3 et la carte Joker # sont TOUTES DEUX rouges, le joueur peut également effectuer une Association de Couleur Double.

### RÈGLE DOS

Lorsqu'un joueur n'a plus que deux cartes en main, il doit crier "DOS !" (ce qui veut dire « deux »).

Si le joueur oublie de le faire et qu'un autre joueur crie « DOS ! » avant lui, il devra impérativement tirer deux cartes en guise de pénalité. Lorsque cela se produit pendant le tour du joueur, il devra attendre la fin de son tour avant d'ajouter les cartes de pénalité à son jeu.

### Fin de manche

La manche est terminée lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main. Le joueur gagnant marque des points pour les cartes qui restent dans les mains des autres joueurs (REMARQUE : SI LE JOUEUR OBTIENT UN BONUS COULEUR DOUBLE LORS DE SON DERNIER TOUR, LES AUTRES JOUEURS DOIVENT TIRER LES CARTES DE PÉNALITÉ AVANT DE PROCÉDER AU COMPTAGE DES POINTS).

### Comptage des points

Toutes cartes numérotées (1, 3-10)..... Valeur faciale

Joker DOS.....20 points

Joker # .....40 points

Le score de chaque joueur est inscrit sur une feuille de papaver (non incluse). Le gagnant de la manche précédente devient le donneur de la manche suivante.

### Le gagnant

Le premier joueur à marquer 200 points remporte la partie.