

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





© 2004 – Piatnik

À tour de rôle, chacun pose une carte de même couleur ou de même valeur que la carte précédente.
Le vainqueur est le premier qui se débarrasse de toutes ses cartes.

Nombre de joueurs : 2 à 6

Contenu : 55 cartes

Préparation

Un joueur est désigné pour être le donneur de la première manche, puis ce sera au tour de son voisin de gauche, etc. Le donneur mélange les cartes et distribue, une par une, 5 cartes à chaque joueur. Chacun prend ses cartes en main. Les cartes restantes sont empilées au milieu de la table, face cachée, et constituent la pioche. La carte supérieure est retournée, face visible, à côté de la pioche.

Déroulement de la partie

Le joueur assis à gauche du donneur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur doit poser une carte qui convient sur celle retournée au milieu de la table.

- *Si la carte retournée sur le dessus de la pile est une carte Chiffre, le joueur doit poser dessus, soit une carte de même couleur, soit de même valeur, soit un joker.*

Pioche

Si, quand vient son tour, le joueur ne possède aucune carte qui convient, il doit piocher : il tire alors une carte après l'autre jusqu'à ce qu'il en pioche une qu'il puisse poser. Il ne peut poser que la dernière carte tirée ; il n'a pas le droit de poser des cartes qu'il a déjà en main.

Cartes Étoile

- *Si la carte retournée sur le dessus de la pile est une carte Étoile, le joueur ne peut pas poser de carte de sa main et doit piocher.*

Exception : Si le joueur possède lui-même une carte Étoile en main, il peut la poser. C'est alors au tour du joueur suivant de piocher une carte, à moins qu'il possède lui aussi une carte Étoile...

- *Le joueur victime d'une carte Étoile continue de piocher jusqu'à ce qu'il tire une carte de la même couleur, une carte Étoile ou un joker. Il peut alors la poser.*

Attention : Si une carte Étoile est retournée sur le dessus de la pile, le joueur ne peut jouer une carte de même couleur ou un joker que s'il la pioche, même s'il a une carte en main qu'il pourrait poser.

Joker

Le joueur qui pose un joker choisit avec quelle couleur se poursuit le jeu.

- *Si la carte retournée sur le dessus de la pile est un joker, le joueur doit poser une carte de la couleur annoncée ou un joker.*

MIO

À chaque fois qu'un joueur pose son avant-dernière carte, il doit immédiatement crier "MIO". S'il oublie, il doit poser sa dernière carte devant lui, face cachée. Quand vient de nouveau son tour, il pioche jusqu'à ce qu'il puisse poser. Il doit attendre la fin de son tour pour pouvoir reprendre la carte devant lui en main, à moins qu'il ait réussi à poser la première carte tirée et ait une nouvelle fois oublié de dire "MIO".

Fin de la partie

Quand un joueur pose sa dernière carte, chacun additionne alors les points de ses cartes en main : valeur de chaque carte Chiffre + 10 points par carte Étoile et par joker. Le total de chaque joueur est noté.

Double : Si la dernière carte posée est un joker, toutes les cartes comptent double.

Vainqueur

la partie se joue en plusieurs manches, jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse 100 points. Celui qui totalise le moins de points est déclaré vainqueur.

La pioche

Si la pioche est épuisée, la partie continue selon les règles suivantes :

- Celui qui aurait dû piocher dit "Je passe" et ne joue pas.
- Si tous les joueurs passent et que personne ne peut poser, chacun additionne ses points en main.

Précisions...

Un joueur qui possède des cartes qui conviennent peut cependant choisir de piocher. De même, celui qui pioche une carte qu'il aurait pu poser est libre de continuer à piocher.