

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



Règlements Double Action MC



Double action plaira aux amateurs de jeux de cartes et de stratégie. On peut y jouer à 2 ou en équipes de 2, 3 ou 4 joueurs. Il nécessite un ou deux jeux de cartes conventionnels dont on aura enlevé les jokers.

But du jeu

Il s'agit d'être le premier joueur ou la première équipe à réussir **deux séries de cinq cartes** (cases) consécutives, à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale. Selon entente entre les joueurs au début de la partie, le but du jeu peut aussi être de réussir trois séries.

Une série peut être complétée par une autre qui la chevauche comme dans les mots croisés. Par contre, un seul jeton par série peut servir à la nouvelle série, donc on doit absolument aligner quatre jetons plus un de la série existante. Une série peut aussi être complétée par une case illustrée d'une tête de joker. Ces dernières sont des cases gratuites; on n'y dépose pas de jeton.

Début de la partie

Les équipes choisissent une couleur de jetons. Le joueur à la gauche de celui qui distribue les cartes est le premier à jouer. À son tour, un joueur dépose devant lui une carte de son jeu et place un jeton sur une case correspondante sur le plateau de jeu. Tout joueur peut placer à son choix ses jetons sur des cases vides correspondant aux cartes qu'il possède. **Lorsqu'une série est complétée, on retourne les jetons du côté illustré d'une tête de joker. Cette série devient alors intouchable.**

Distribution des cartes

Deux joueurs (un contre un) : huit cartes chacun.

Quatre joueurs (2 contre 2) : six cartes chacun.

Six joueurs (3 contre 3) : six cartes chacun. (utiliser 2 jeux de cartes)

Huit joueurs (4 contre 4) : six cartes chacun. (utiliser 2 jeux de cartes)

Les cartes restantes seront placées face cachée et constitueront la pioche.

Valeur des cartes

Valets

Les valets sont des cartes « passe-partout »; ils peuvent remplacer n'importe quelle carte. Les joueurs peuvent utiliser un valet pour compléter une série ou encore déposer un jeton sur n'importe quelle case.

Valets noirs



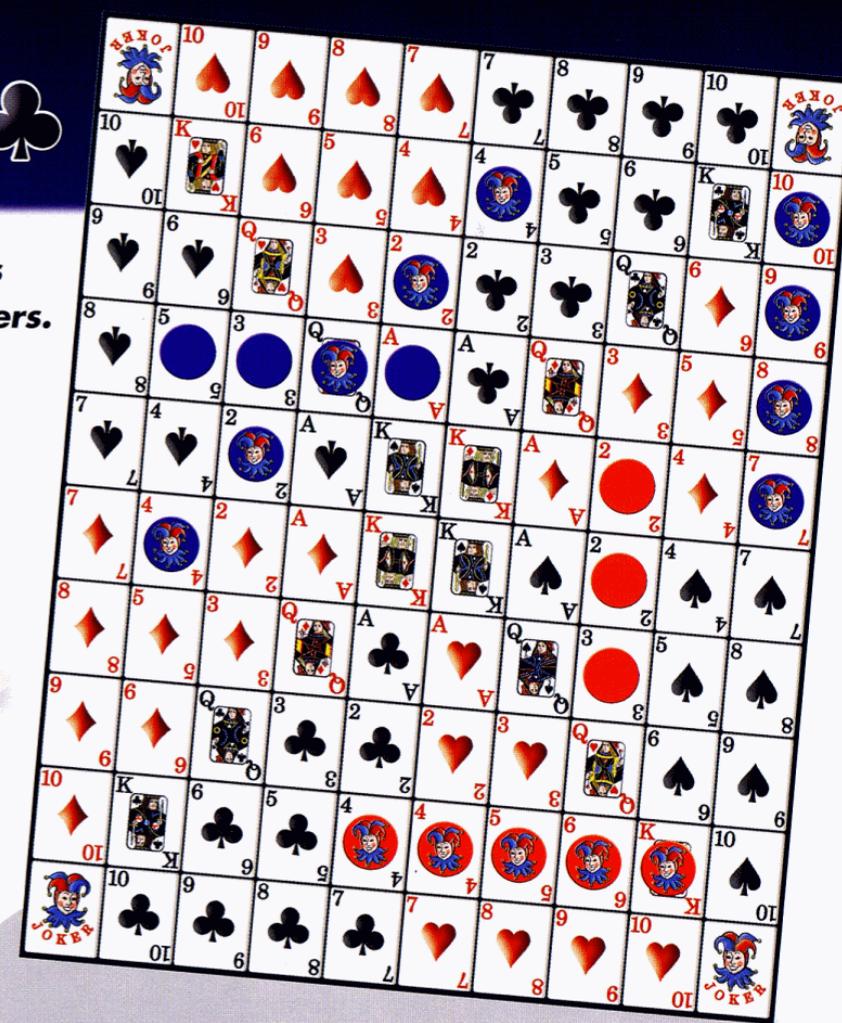
Les valets noirs (trèfle et pique) ont la **faculté supplémentaire** de pouvoir mettre hors jeu n'importe quel jeton adverse, à l'exception d'un jeton faisant partie d'une série complétée, c'est-à-dire une série dont les jetons sont retournés du côté joker. Tout joueur qui utilise un valet noir de cette façon ne peut déposer de jeton à ce tour. Il met hors jeu le jeton adverse et jette son valet.

Pioche

Lorsqu'un joueur jette une carte, il doit en reprendre une dans la pioche afin de toujours avoir le même nombre de cartes en main. Cette opération doit être effectuée avant que le prochain joueur n'ait joué, sinon il devra continuer la partie avec une carte en moins. Il est **interdit** de manifester de quelque façon que ce soit à un joueur qu'il a oublié de piocher. Tout joueur qui enfreint cette règle sera puni d'une carte prise au hasard dans son jeu et remise dans la pioche. Il terminera donc la partie avec une carte en moins.

Carte périmée

Si une carte est impossible à jouer parce que toutes les cases correspondantes sont occupées, elle est déclarée périmée. À son tour de jeu, le joueur peut la déposer et en piocher une nouvelle. Il peut alors jouer.



Vainqueur

Le joueur ou l'équipe qui réussit à compléter le nombre de séries décidé au départ est nommé vainqueur. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, le joueur ou l'équipe possédant le plus grand nombre de séries est le vainqueur. En cas d'égalité du nombre de séries, le joueur ou l'équipe possédant le plus de jetons en jeu gagne la partie.

