

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



CALCORY

Un jeu de mémoire et de calcul de Frank Nestel et Doris Matthäus

Traduction : Frédéric Bizet

Nombre de joueurs : 2-4 joueurs, âgés de 7 ans et plus. – Durée : 15 minutes.

MATERIEL

60 cartes de 5 couleurs différentes, chaque couleur comprenant 12 cartes numérotées de 0 à 9, avec 2 autres cartes portant les chiffres 1 et 7. Chaque carte possède aussi 0, 1 ou 2 triangles dessus qui indiquent la valeur de la carte.

On joue avec les 60 cartes de « *Mii & mehr* » (Doris & Frank) ou celles de « *4 in 1* » (Amigo / Gigamic).

24 marqueurs en bois de 4 couleurs différentes (non fournis dans « *4 in 1* »).

BUT DU JEU

Les joueurs essaient de rassembler autant de cartes que possible, en faisant tourner les cartes de sorte que la somme des nombres sur les cartes soit la plus proche possible de 13.

PRÉPARATION

Les cartes sont mélangées et distribuées sur la table face cachée afin de former un rectangle de 6 sur 10. Chaque joueur prend tous les marqueurs d'une couleur.

DEROULEMENT DU JEU

Désignez un joueur pour commencer. Le jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour retourne des cartes, s'assurant que tous les joueurs peuvent voir quelles cartes il retourne. Pendant qu'il retourne les cartes, il doit ajouter les nombres sur les cartes retournées. Il essaie d'obtenir une somme aussi proche que possible de 13.

RETOURNER DES CARTES

Dès que la somme des cartes retournées excède 13, le tour du joueur est terminé. Il doit retourner toutes les cartes comme elles étaient. Le tour se finit également si on retourne deux cartes 0.

Si un joueur parvient à retourner des cartes de sorte que leur somme fasse exactement 13, alors il doit prendre toutes les cartes retournées. Il remet l'une d'elles, face cachée, sur n'importe quel espace libre sur la table, le reste des cartes est placé en pile face cachée devant lui. C'est le tour du prochain joueur.

Un joueur qui n'a pas encore atteint 13 peut décider de s'arrêter. Dans ce cas, il marque chaque carte qu'il a retournée avec un marqueur en bois de sa couleur. Le jeu passe alors vers le prochain joueur. Les cartes marquées restent face visible. Un joueur qui n'a pas encore gagné de cartes, doit retourner 2 cartes au minimum.

AUGMENTER

Une fois qu'on a marqué des cartes sur la table, le prochain joueur doit alors essayer d'améliorer la somme des cartes révélées. Il ne peut pas employer les cartes marquées. S'il échoue pour atteindre la somme des cartes marquées ou s'il excède 13, son tour est alors fini, il retourne toutes les cartes qu'il vient de jouer, c'est le tour du prochain joueur.

Cependant s'il parvient à retourner des cartes avec une somme plus élevée que les cartes marquées, sans atteindre ou excéder 13, alors les cartes marquées sont retournées, les marqueurs retournent à leur propriétaire, alors que les cartes nouvellement tournées sont marquées. Celles-ci forment maintenant le nouvel objectif.

Si les cartes nouvellement tournées se montent exactement à 13, alors le joueur prend les cartes, remet une des cartes sur la table, face cachée, et place les autres en pile devant lui, comme précédemment.

Si un joueur atteint la même somme que les cartes déjà marquées, mais emploie plus de cartes pour y arriver, alors ceci compte comme une amélioration, les nouvelles cartes sont marquées et les cartes précédemment marquées sont retournées.

Si le tour d'un joueur revient, et que ses marqueurs du tour précédent sont toujours sur la table, il prend toutes ces cartes et les place en pile face cachée devant lui. Sauf une, qu'il remet sur la table face cachée comme précédemment. Son tour est alors fini et c'est au prochain joueur de prendre son tour.

FIN DU JEU

Si un joueur retourne seulement une carte, et si elle reste face visible avec un marqueur pendant un tour complet, alors le joueur prend cette carte, et l'ajoute à sa pile de cartes. Le jeu est alors fini et le joueur avec le plus de cartes dans sa pile a gagné la partie.

Dans le dernier tour, il est possible qu'un joueur ne puisse retourner de cartes, si toutes les cartes sur la table sont marquées.