

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





la collection de françois haffner
"incroyablement fournie, et parfois délicieusement ringarde"

Vous venez de trouver cette règle et cela vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière dans votre grenier ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

<http://jeuxsoc.fr>

Je ne reçois pour cela aucune aide publique ni privée. Je ne souhaite pas non plus dénaturer mon site avec des publicités.

Si vous appréciez de trouver cette règle sur jeuxsoc.fr, un site gratuit et libre de toute publicité, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle ou un jeu qui manquerait cruellement à ma collection
- En faisant un don pour me permettre de continuer ma collection et de payer une partie de mes frais

Vous trouverez mon adresse postale, mon adresse électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

<http://jeuxsoc.fr/contact.php>

Merci

François Haffner



Super ! Une combinaison gagnante de 4 cartes réussie

Le joueur peut former une (maximum deux) combinaison(s) gagnante(s) de 4 cartes, alors on procède de la manière suivante :

1. Le joueur abat sa(ses) combinaison(s) face visible sur la table afin de la(les) montrer à ses adversaires. Il reprend ensuite ses cartes et forme un pli par combinaison près de son chevalet.
2. Dans ce cas, le joueur ne défausse aucune carte, mais tire au contraire les 2 premières cartes de la défausse. (Comme il doit toujours rester au moins 3 cartes dans la défausse, le joueur complète si nécessaire en tirant dans l'une ou l'autre des pioches)
3. Tous les joueurs ensuite retournent les cartes sur leur chevalet. On joue alors avec l'autre face des cartes.
4. De même, les 3 paquets au centre de la table sont aussi retournés.
5. C'est alors au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de jouer.

Exemple : Au début on joue face OTTO visible. Un joueur arrive à faire une combinaison de 4 cartes, les joueurs retournent alors leur jeu sur leur chevalet. A partir de là, on joue avec les faces BRUNO. La défausse est retournée pour mettre la face BRUNO visible et, de même, les 2 pioches sont retournées face OTTO visible.

Règles importantes

- Après avoir montré et rangé une combinaison de 4 cartes, le joueur ne doit tirer que 2 cartes (voir point 2 ci-dessus). Le chevalet n'est pas rempli complètement. À ses prochains tours et ce jusqu'à ce qu'il ait à nouveau 7 cartes, le joueur ne se défaussera plus à la fin de son tour.
- Il peut arriver que lorsqu'il tire 2 cartes ou qu'il retourne son jeu, le joueur ait déjà une combinaison gagnante de 4 cartes. Cette combinaison ne sera montrée que lorsque ce sera à nouveau à son tour de jouer (bien sûr si on joue encore à ce moment avec cette face)
- Il y a 3 jokers dans le jeu, qui peuvent représenter n'importe quelle couleur et valeur. Ils peuvent être utilisés pour compléter une combinaison, mais un seul joker par combinaison est permis. Les jokers sont présents sur les deux faces de la carte.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur tire la dernière carte de l'une des 2 pioches le jeu s'arrête. Si la carte le lui permet, le joueur peut encore former une combinaison gagnante.

Le gagnant est celui qui aura formé le plus de combinaisons. Si deux joueurs ont le même nombre de combinaisons, ils totalisent chacun l'ensemble des points des cartes restantes en main, en prenant en compte les points des deux faces (OTTO & BRUNO), les jokers valant 5 points chacun. Celui qui obtient le plus petit total est déclaré vainqueur.

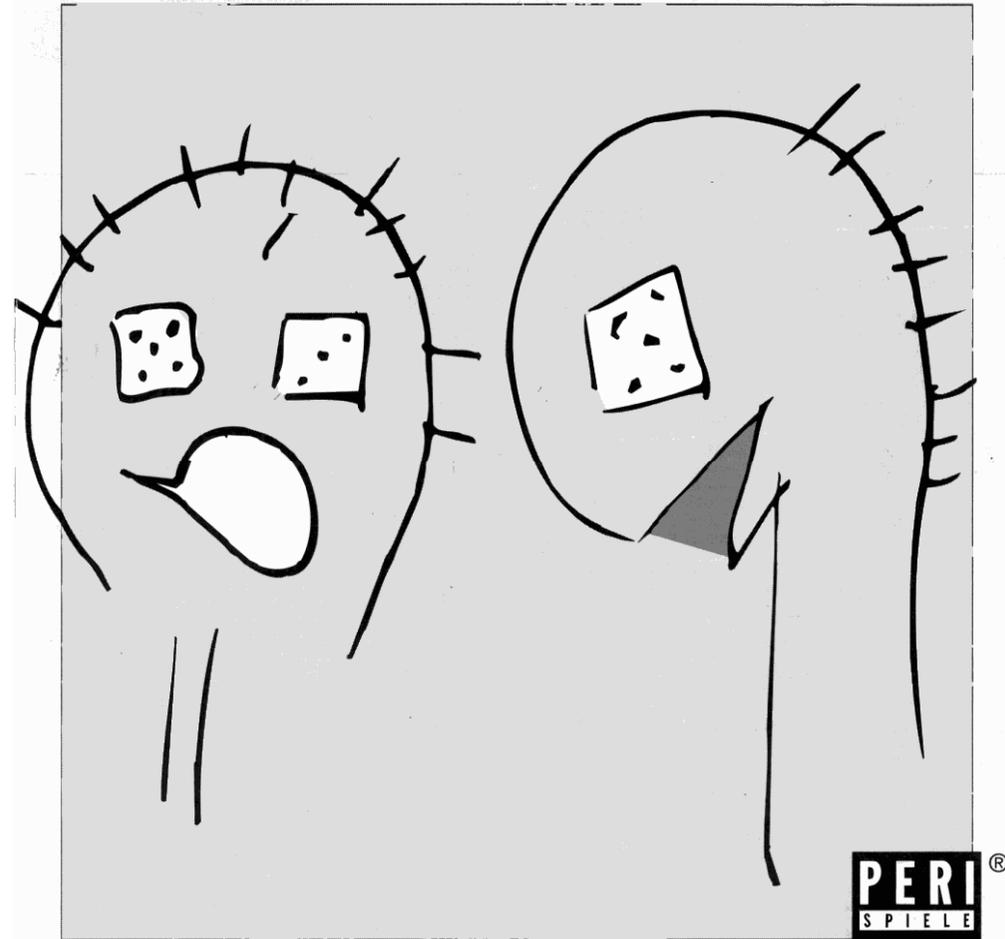
Un peu de tactique à OTTO & BRUNO

1. La carte du dessus de la défausse est toujours connue. Le plus souvent les cartes du dessus des pioches sont plus intéressantes que les autres. (voir "le truc")
2. C'est généralement un avantage de jeter un œil sur le dos des cartes de son voisin de gauche. Il ne faut pas en effet rejeter une carte qui lui permettrait de finaliser une combinaison si on devait retourner le jeu.
3. Sur le dos des cartes de ses adversaires on peut voir les valeurs des cartes. Quand on retourne les cartes sur les chevalets, on se rappelle peut-être encore éventuellement quelle carte se trouvait sur l'autre face. Il peut être intéressant pour faire ses propres combinaisons de mémoriser ces cartes qui ne peuvent donc plus être dans les pioches.
4. Lorsqu'on retourne les cartes sur les chevalets, il faut essayer de se souvenir quelles étaient les valeurs sur l'autre face de ses propres cartes afin de ne pas les rejeter, même si elles semblent ne pas avoir de valeur dans le sens actuel du jeu. Au prochain retournement de cartes, cela permettra de repartir avec une bonne composition.

Tout est dit ! Amusez-vous bien à poser, retourner et réfléchir !
OTTO & BRUNO vous souhaitent un bon divertissement et - ne nous ménagez pas !

Traduction française : Ange Heureux
Mise en page : François Haffner – Oct. 2008
Un jeu de la collection **jeuxSOC**

OTTO & BRUNO®



...das Cartoon-Kärtchenspiel.

... un jeu des p'tites cartes

© 1993 Niek Neuwahl – Peri Spiele

Le principe

Le jeu comprend 67 cartes à 2 faces utiles : c'est tout l'intérêt du jeu. Sur une face, il y a OTTO qui rit (avec la bouche jaune) et de l'autre, c'est BRUNO (avec la bouche rouge). De plus, chaque carte représente la face d'un dé, d'une couleur donnée et un nombre de points.

Jeu pour 2 à 4 joueurs.

Le "truc"

Les cartes présentent un dé d'une valeur de 1, 2, 3 ou 4 et de l'une des 4 couleurs possible. Le dé de valeur 1 est dessiné petit, de valeur 2 plus grand, ... et le dé avec le 4 est le plus grand.

Si sur une face de la carte, le dé est d'une certaine couleur avec un chiffre donné, alors sur l'autre face le dé est obligatoirement d'une autre couleur et présente un autre chiffre (exception : le joker qui est le même des deux côtés de la carte).

Par exemple, si sur une face (par exemple face OTTO) il y a un "3 rouge", alors sur l'autre face (face BRUNO) on peut être sûr que le dé ne sera ni rouge ni un trois.

Ce "truc" doit être connu de chaque joueur avant le début de la partie.

But du jeu

Par une adroite gestion de prise et de dépose de cartes, chacun cherche à composer des combinaisons gagnantes de 4 cartes. A la fin du jeu, celui qui a le plus grand nombre de combinaisons réussies gagne la partie.

Combinaisons de 4 cartes permises

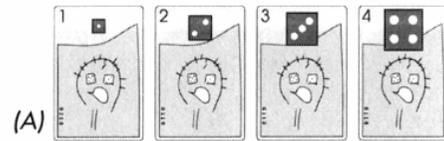
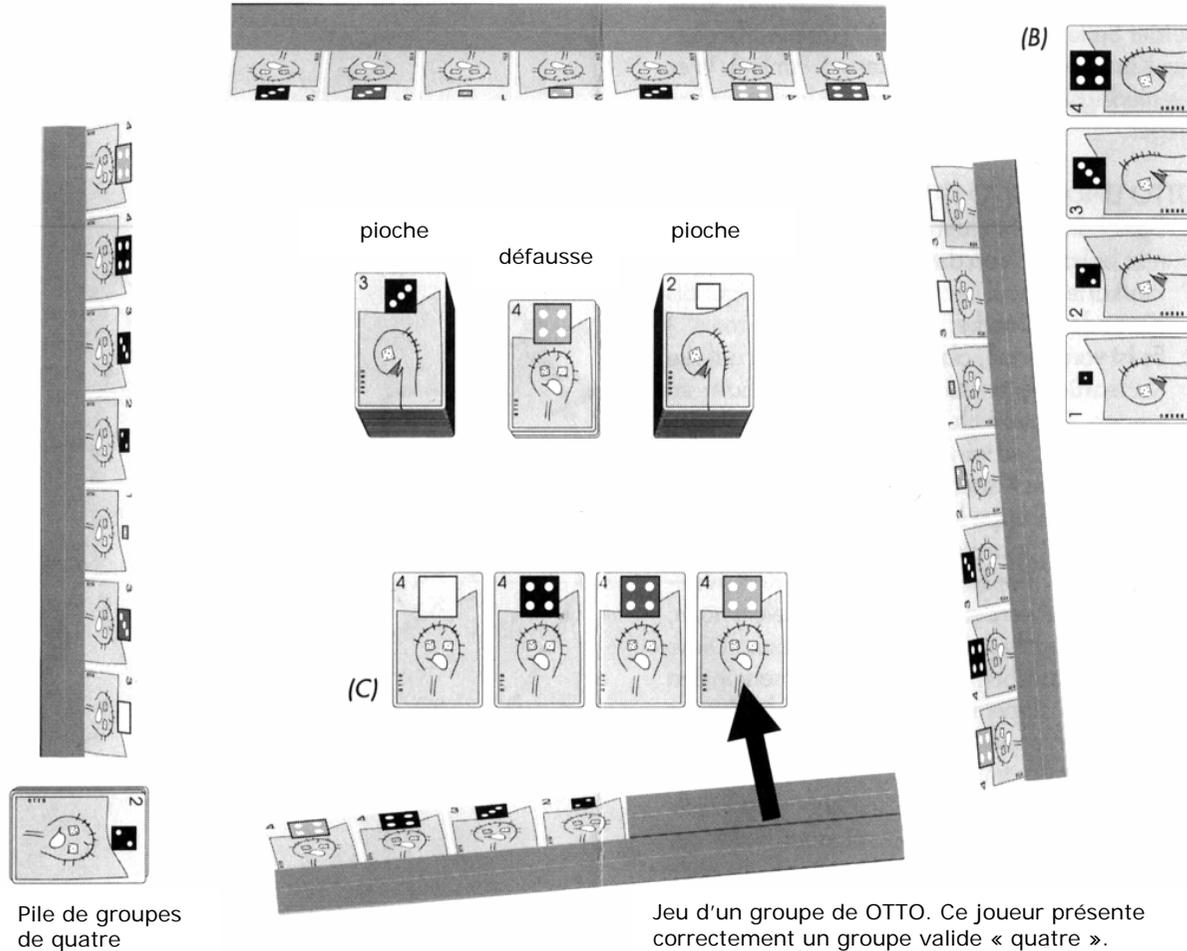
Les figures A et B sont des exemples de combinaisons de 4 cartes permises avec des cartes de différentes valeurs 1, 2, 3 et 4 mais toutes de la même couleur.

Les figures C et D sont des exemples de combinaisons de 4 cartes permises, toutes de même valeur mais des 4 couleurs possible.

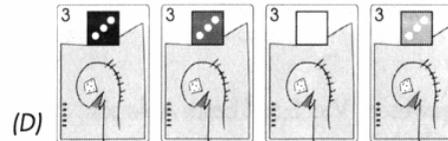
Préparation

Chaque joueur a devant lui son chevalet. Les cartes doivent être mélangées, face BRUNO visible. Ensuite chaque joueur tire

Le donneur pose les 3 cartes suivantes les unes au-dessus des autres en un petit paquet au centre de la table, en les retournant face OTTO visible pour former la défausse. Les cartes restantes sont



(A)



(D)

7 cartes qu'il retourne et pose sur son chevalet. Ainsi chaque joueur voit devant lui 7 cartes face OTTO (non visibles pour les autres joueurs) et les faces BRUNO des cartes des autres joueurs.

séparées en deux paquets non retournés, face BRUNO visible, de part et d'autre de la défausse, formant les 2 pioches. On a ainsi 2 grands paquets de cartes (les 2 pioches) face BRUNO visible

encadrant un petit paquet de cartes, face OTTO visible (la défausse).

Démarrage

Le jeu peut commencer. Si par hasard un joueur s'appelle OTTO ou BRUNO, alors il commence, sinon c'est le joueur le plus jeune. Ensuite chacun joue à son tour, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu

Le premier joueur prend la carte du dessus d'un des trois paquets (au choix), en essayant de compléter une combinaison de 4 cartes.

Laquelle des 3 cartes du dessus est-il préférable de prendre ?

- sur la défausse : il s'agit de la carte qui vient juste d'être rejetée. Si elle peut compléter les cartes déjà en main, c'est l'alternative la plus sûre.
- sur l'une des pioches : celles-ci présentent toujours une carte qui ne vient pas d'être jouée.

Attention : Il est bien sûr pas permis de regarder ce qui se trouve sur l'autre face de la carte du dessus avant de la tirer. Tout joueur doit donc décider avant de tirer une carte, laquelle est la plus intéressante pour lui, en pratiquant ainsi :

- Est-ce possible de toute façon que la face cachée de l'une des 2 cartes soit d'une valeur qui m'intéresse ?
- Laquelle des 2 cartes a le plus de chance d'avoir une face cachée avec une valeur qui m'intéresse ? (en s'appuyant sur le "truc")

Est-ce clair ? si oui, alors il vous est possible de trouver raisonnablement laquelle des 3 cartes il vous faut choisir.

Pas de combinaison de 4 cartes gagnantes

Si le joueur ne peut former une combinaison gagnante de 4 cartes, il rejette alors une carte quelconque de son jeu (la moins utile) sur la défausse, face de jeu en cours visible (au début face OTTO visible). Son tour est terminé. Le joueur doit avoir 7 cartes (au plus) sur son chevalet. C'est alors au joueur suivant de jouer.