

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



Jenga



Ça fait combien de temps que vous n'avez pas vibré ?

12 ans et plus
2 joueurs et plus

But du jeu

Se débarrasser de toutes ses cartes ou être le joueur avec le moins de points lorsque la tour s'effondrera.

Préparation

1. En vous servant du support, construisez horizontalement la tour en plaçant les blocs en rangées de trois, bien perpendiculairement à la rangée précédente. Mélangez les blocs avant de les empiler.
2. Ensuite, redressez le support et séparez-le de la tour avec précaution. La tour tient alors toute seule.
3. A présent, battez les cartes et répartissez-les de manière égale devant chaque joueur. Le fait qu'un joueur puisse avoir plus de cartes que les autres n'a pas d'importance.
4. Attention : avant de distribuer les cartes, pensez à enlever toutes les cartes Joker du jeu, car vous n'en aurez pas besoin.

Le jeu

1. Prenez vos cartes et examinez-les, sans les montrer aux autres joueurs.
2. Le joueur placé à gauche de celui qui a distribué les cartes commence la partie. Lorsque vient votre tour, vous pouvez déplacer un bloc de la tour, situé n'importe où sauf sur la rangée la plus haute, sachant cependant qu'il devra obligatoirement correspondre à une carte que vous avez en main. Vous ne jouez qu'avec une seule main.
3. Remplacez ce bloc au sommet de la tour, perpendiculairement à la rangée inférieure. **Avant de construire un nouvel étage, vous devez obligatoirement avoir complété l'étage précédent.**
4. Vous vous débarrassez alors de la carte qui correspond au bloc déplacé.
5. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre, à moins qu'un bloc « Sens contraire » soit tiré par un des joueurs (voir « Bloc Bonus » plus loin), ou qu'un joueur fasse tomber la tour.

Situation 1

Il se peut que vous rencontriez la situation suivante : vous ne pouvez déplacer aucun bloc correspondant à une de vos cartes. Dans ce cas, vous devrez quand même retirer un bloc et le replacer au sommet de la tour, sans pouvoir néanmoins vous débarrasser d'une carte. Par contre, si un des autres joueurs possède encore la carte correspondante, il a la possibilité de s'en débarrasser à ce moment précis sans avoir à attendre son tour.

Situation 2

Vous pourrez aussi jouer une carte en cas de :

• Bloc Porteur

Lorsqu'un bloc se retrouve seul au milieu d'une rangée et qu'il ne peut être déplacé sans faire tomber la tour, il est déclaré « porteur ». Dans ce cas, vous pouvez quand même jouer la carte correspondant à ce bloc, mais en attendant votre prochain tour. Au tour suivant, vous jouerez donc votre carte correspondant au bloc porteur, puis une autre carte correspondant à un autre bloc. (attention, si la tour s'écroule avant votre tour suivant, vous devrez ajouter à votre score les points du bloc porteur).



• Double Blocs

Lorsque deux blocs d'un étage ne peuvent être bougés sans faire tomber la tour, les cartes correspondantes ne peuvent être jouées. Pour vous débarrasser de ces cartes, il ne vous reste que deux possibilités: tirer un bloc "Joker" ou un bloc "Jack" (= Valet).



Bloc Bonus

Outre les 52 blocs sur lesquels sont représentées des cartes, il existe trois types de Blocs Bonus, qui peuvent affecter le cours du jeu :

- **Blocs Jokers** : ils vous permettent de vous débarrasser de n'importe quelle carte que vous avez en main. Déplacez alors le bloc comme n'importe quel autre, puis débarrassez-vous d'une de vos cartes.
- **Blocs Jack** : les blocs Jack sont utilisés dans les cas suivants :
 - vous possédez une carte Jack (= Valet). Vous pouvez alors déplacer le bloc Jack correspondant.
 - vous vous trouvez en situation de Double Blocs et vous possédez une carte Jack. Vous déplacez alors le bloc Jack, et vous vous débarrassez de votre carte Jack ainsi que d'une de vos cartes "bloquées" par le "Double Blocs".
- **Blocs Sens Contraire** : ils vous permettent de faire changer le sens des tours de jeu. Attention : dans ce cas précis, vous ne vous débarrassez pas d'une carte.

Les points

A chaque carte correspond une valeur de points :

- Cartes 2 à 10 : comptabilisez les points correspondant au chiffre de la carte
- Valets, Dames, Rois : 10 points
- As : 15 points
- Le joueur qui fait tomber la tour rajoute à son score le Jenga Max, c'est-à-dire : 20 points

Si vous réussissez à vous débarrasser de toutes vos cartes avant que la tour ne soit tombée, vous totalisez zéro point (c'est-à-dire le meilleur score possible) et vous avez terminé la partie.

Remarque

Pour jouer à Jenga Jacks, il vous faudra faire preuve d'habileté et de dextérité, en respectant les deux règles de stratégie suivantes :

- dissimulez votre jeu : pour éviter que vos adversaires ne sachent quelles sont vos cartes, choisissez avec soin les blocs que vous souhaitez déplacer ; commencer par déplacer les blocs qui correspondent à vos cartes les plus fortes n'est pas forcément le meilleur choix.
- bloquez vos adversaires : essayez toujours de déplacer des blocs qui vous permettront de mettre vos adversaires en situation de Bloc Porteur ou de Double Blocs.

La Dame ou le Roi Jenga Jacks

Lorsque la tour s'effondre, additionnez les points de vos cartes restantes et inscrivez le score sur une feuille de papier. Le joueur qui obtient le score le plus bas gagne le tour de jeu. Reformez ensuite la tour et continuez à jouer en fonction du nombre de tours défini. A la fin de la partie, le joueur ayant le moins de points est couronné Roi ou Reine.

© 2000 Pokonobe Associates. Tous droits réservés.

Made under licence from Irwin Toy Limited, licensee of Pokonobe Associates.

Packaging © 2000 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A., Savole Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

Règle originale mise en ligne par François Haffner
Décembre 2008

Un jeu de la collection

jeuxSOC

MB
JEUX

