

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 ★★☆☆ modulaire 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



PIRATATAK



5-99 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 55 cartes : $4 \times 6 = 24$ cartes "bateau",
20 cartes "pièce d'or", 8 cartes "pirates",
3 cartes "coup de canon".



But du jeu : Etre le premier à reconstituer
le bateau de sa couleur.



Préparation du jeu :

Poser les cartes faces cachées au centre de la table.

Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur pioche une carte qu'il montre aux autres joueurs. Tout au long de la partie, les joueurs sont obligés de piocher au moins une fois ; puis ils peuvent décider de continuer à piocher ou de passer la main...

Lors d'une pioche, 4 possibilités se présentent :

- **Le joueur pioche une carte "bateau" :** Si le joueur ne construit pas encore de bateau, il la pose devant lui et devra reconstituer le bateau de cette couleur piochée. (Sauf si un autre joueur construit déjà un bateau de cette couleur). Lors des prochains tours, toutes les cartes bateau de cette couleur lui permettront de reconstituer son bateau ; les cartes bateaux des autres couleurs seront posées sur sa droite. (Il pourra s'en débarrasser ou se les faire acheter plus tard dans la partie).

Après avoir pioché une carte bateau, le joueur peut continuer à piocher.

- le joueur pioche une carte "canon" :

il la pose sur sa droite et *peut continuer à piocher*.

- Le joueur pioche une carte "pièce d'or" :

Il la pose sur sa droite et *peut continuer à piocher*.

Les cartes "pièces d'or" permettent au joueur d'acheter à un adversaire une carte "bateau" pour compléter son propre bateau. (3 cartes "pièces d'or" en échange d'une carte "bateau").

Attention :

- Si le joueur veut acheter une carte bateau (1 seule par tour), il ne pioche pas de carte lors de ce tour.

- Le joueur adverse ne peut pas refuser de vendre une carte bateau.

- Le joueur pioche une carte "Pirate" :

- Pas de chance ! Le joueur remet à côté de la pioche 3 cartes de son jeu (des pièces d'or, des parties de bateau d'autres joueurs ou du sien !) + la carte "pirate" et passe la main. (S'il lui reste moins de 3 cartes, il rend toutes celles qu'il lui reste).

- S'il possède une carte "canon" : le joueur peut l'utiliser pour contrer le pirate en remettant à côté de la pioche la carte "pirate" + la carte "canon". *Le joueur passe alors la main.*

Pioche : Lorsque la pioche est épuisée, un joueur prend toutes les cartes, les mélange et les repose pour constituer une nouvelle pioche.

Qui gagne ? Le gagnant est le premier qui a réussi à former un bateau complet (6 cartes de la même couleur).



Danger d'étouffement

DIAMONIAK



5-99 ans



2-4 joueuses



Contenu : 54 cartes : $4 \times 6 = 24$ cartes "château", 20 cartes "diamant", 7 cartes "sorcière", 3 cartes "fée".



But du jeu : Etre la première à reconstituer le château de sa couleur.



Préparation du jeu : Poser les cartes faces cachées au centre de la table.

Déroulement du jeu : On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. La plus jeune joueuse pioche une carte qu'elle montre aux autres joueuses. Tout au long de la partie, les joueuses sont obligées de piocher au moins une fois ; puis elles peuvent décider de continuer à piocher ou de passer la main...

Lors d'une pioche, 4 possibilités se présentent :

- La joueuse pioche une carte "château" : Si la joueuse ne construit pas encore de château, elle la pose devant elle et devra reconstituer le château de cette couleur piochée. (Sauf si une autre joueuse construit déjà un château de cette couleur). Lors des prochains tours, toutes les cartes château de cette couleur lui permettront de reconstituer son château ; les cartes château des autres couleurs seront posées sur sa droite. (elle pourra s'en débarrasser ou se les faire acheter plus tard dans la partie).

Après avoir pioché une carte château, *la joueuse peut continuer à piocher.*

- **la joueuse pioche une carte "fée"** : elle la pose sur sa droite et peut continuer à piocher.

- **La joueuse pioche une carte "diamant"** :

elle la pose sur sa droite et peut continuer à piocher.

Les cartes "diamant" permettent à la joueuse d'acheter à une adversaire une carte "château" pour compléter son propre château. (3 cartes "diamant" en échange d'une carte "château").

Attention :

- Si la joueuse veut acheter une carte château (1 seule par tour), elle ne pioche pas de carte lors de ce tour.

- La joueuse adverse ne peut pas refuser de vendre une carte château.

- **La joueuses pioche une carte "sorcière"** :

- Pas de chance ! La joueuse remet à côté de la pioche 3 cartes de son jeu (des diamants, des parties de château d'autres joueuses ou du sien !) + la carte "sorcière" et passe la main. (S'il lui reste moins de 3 cartes, elle rend toutes celles qui lui reste).

- Si elle possède une carte "fée" : la joueuse peut l'utiliser pour contrer la sorcière en remettant à côté de la pioche la carte "sorcière" + la carte "fée". La joueuse passe alors la main.

Pioche : Lorsque la pioche est épuisée, un joueur prend toutes les cartes, les mélange et les repose pour constituer une nouvelle pioche.

Qui gagne ? La gagnante est la première qui a réussi à former un château complet (6 cartes de la même couleur).



Danger d'étouffement.