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.





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











DROITS RESERVES © 1963 PAR PARKER BROTHERS INC.

Regles du jeu de cartes Parker Brothers numerotees

Pour 2 à 8 joueurs

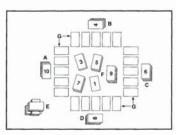
- 1. BUT DU JEU: Le but du jeu est d'être le premier joueur à se débarrasser des cartes qu'il a reçues tel qu'une "cagnotte" en les jouant à la suite au centre de la table.
- 2. ACCESSOIRES: Les accessoires consistent en un paquet de 150 cartes comprenant 10 séries, chacune numérotée de 1 à 15, et un porte-cartes en plastique.
- 3. JOUEURS: De deux à 8 joueurs peuvent jouer. Lorsqu'il y a plus de 4 joueurs, la partie peut être plus intéressante s'ils emploient deux paquets de cartes.
- 4. LA DISPOSITION: Les cartes du jeu sont placées en plusieurs piles différentes. Ces dernières sont montrées à l'exemple A et sont indiquées comme suit dans les règles du jeu:
- a) LES PILES DU JEU. Il s'agit des 10 premières cartes données à l'envers à chaque joueur. Chacun place ses cartes en un paquet en face de lui et tourne la carte du dessus du paquet, à l'endroit.
- b) LES JEUX sont formés des cinq cartes suivantes données à chaque joueur. Chacun ramasse son jeu de façon qu'il puisse voir son jeu sans le montrer aux autres joueurs.
- c) LE PAQUET est formé de toutes les cartes qui restent après que les piles du jeu et les cartes ont été distribuées. Ces cartes sont divisées en groupes de cinq cartes sans être montrées et sont placées dans le porte-cartes d'une manière entre-croisée de façon à ce que chaque groupe soit en travers de celui d'en dessous.

- d) LES PILES DE RESERVE sont formées après le début de la partie. Chaque fois qu'un joueur passe ou joue à son tour, il doit placer une carte en avant de sa pile de jeu. Il place ces cartes l'une à côté de l'autre jusqu'à ce qu'il ait commencé 5 piles. A partir de ce moment il peut jouer sur le dessus de n'importe quelle des 5 piles à son choix. Si durant la partie il épuise une ou plusieurs de ses piles, il doit les recommencer avant de pouvoir jouer sur le dessus de toute autre pile de réserve.
- 5. LA DISTRIBUTION: Choisissez un joueur pour la distribution mêlez tout le paquet et donnez les cartes comme indiqué ci-dessus les piles du jeu, les jeux et le paquet.
- 6. LA PARTIE: Le joueur à la gauche du mêleur joue en premier. S'il a une carte 1 à l'endroit sur sa pile du jeu, il la joue au centre de la table et tourne la carte suivante à l'endroit. Si cette carte est aussi une carte 1, il doit la jouer au centre de la table à côté de la première. Lorsque la carte à l'endroit sur sa pile du jeu ne porte pas le no 1, il regarde dans son jeu et joue de la même manière toute carte portant le no 1. S'il a pu jouer une carte 1 et a dans son jeu ou sur sa pile de jeu une carte 2 découverte, il peut la jouer par-dessus toute carte 1 qu'il a déjà jouée. Il peut continuer à jouer tant qu'il peut placer à la suite des cartes sur le dessus du paquet de cartes qu'il a jouées. Toutes les cartes 1 doivent être jouées, mais les joueurs peuvent conserver les autres cartes ou les jouer, à leur choix.

Si à son tour le joueur épuise son jeu, il tire un nouveau jeu de cinq cartes du paquet et continue à jouer. Lorsqu'il ne peut pas ou ne veut pas continuer à jouer, il choisit une carte de son jeu et la place à l'endroit sur la table pour commencer une pile de réserve.

Le joueur à sa gauche joue de la même manière et les autres joueurs suivent à tour de rôle.

Si, comme il arrive souvent au premier tour, le premier joueur ne peut jouer, il passe tout simplement et n'a pas à jouer une carte à sa pile de réserve.



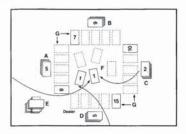
#### EXEMPLE A: Positions des cartes

A: B: C: D: PILES DU JEU de dix cartes avec la carte du dessus toujours à l'endroit et les autres à l'envers.

E: LE PAQUET—piles de cinq cartes placées en travers, à l'envers.

F: LES PILES A JOUER—Chacune est formée des cartes de 1 à 15 selon l'ordre numérique.

G: PILES DE RESERVE: commencées par chaque joueur, à l'endroit—pas plus de 5 pour chaque joueur.



#### EXEMPLE B: Jeu d'ouverture

- 1. A joue une carte 1 de son jeu au centre.
- Puisque A n'a pas de carte 2 il joue une carte
   de son jeu dans sa réserve.
- 3. B ne peut jouer au centre, et joue alors la carte 7 de son jeu sur sa réserve.
- 4. C joue ensuite une carte 2 de sa pile du jeu au centre sur le dessus de la carte 1 précédemment jouée par A.
- 5. C, qui n'a pas de 3, joue la carte 10 du dessus de sa pile de jeu sur sa réserve.
- 6. D joue alors la carte 1 de son jeu au centre, et commence une autre pile à jouer.
- 7. D joue ensuite une carte 3 de son jeu au centre, sur le dessus de la carte 2 jouée par le joueur C. Ensuite D joue sa carte 15 de son jeu sur sa réserve.

Si, comme il arrive parfois, aucun joueur n'a une carte 1 pour commencer la partie, chaque joueur étend les cinq cartes de son jeu pour commencer ses cinq piles de réserve, et chacun à son tour tire un nouveau jeu du paquet. S'il n'y a encore aucun joueur capable de jouer une carte 1, les joueurs placent de nouveau tout leur jeu sur leurs piles de réserve, mais puisque maintenant toutes les cinq piles sont commencées, ils peuvent les distribuer comme ils le désirent. Toutes les cinq cartes peuvent être mises sur une seule pile si un joueur pense que cette méthode lui sera avantageuse. Après que la première carte 1 a été jouée, chaque joueur doit terminer son tour en jouant une carte de son jeu sur une de ses piles de réserve. 7. LA RESERVE: Une fois qu'il a établi une pile

de réserve, un joueur peut jouer de cette pile au centre de la table s'il a la carte nécessaire sur le dessus. Il peut ainsi n'importe quand, à son tour, après qu'il a joué toutes ses cartes 1. Les cartes 1 ne doivent jamais être jouées sur une pile de réserve.

Un joueur n'est pas obligé de jouer de sa pile de réserve, mais devrait le faire si ça peut lui aider à jouer de sa pile de jeu, ou empêcher son adversaire de le faire. Un joueur ne peut regarder sous la carte de dessus de toute pile de réserve mais devrait essayer de se rappeler les cartes de cette pile. Il est ordinairement sage d'essayer de former ses piles de réserve dans une suite inversée pour s'en rappeler plus facilement et pouvoir jouer plusieurs cartes lors d'un seul tour.

Lorsqu'une pile de réserve est épuisée, elle doit être recommencée en plaçant la carte décartée suivante dans l'espace vide afin de ramener le nombre des piles de réserve à 5 aussi vite que possible. Les cartes déjà jouées ne peuvent être déplacées d'une pile de réserve à une autre. Les piles de réserve peuvent être épuisées et recommencées plusieurs fois durant une partie.

8. DEFI: A chaque tour les joueurs doivent jouer d'abord de la pile de jeu si possible. S'ils ne le font pas, tout adversaire peut lancer un "défi". Tout joueur recevant un défi doit arrêter de jouer immédiatement, tirer une carte de la pile du jeu de l'adversaire qui l'a défié, et la placer en dessous de sa propre pile du jeu. Un joueur peut aussi défier un adversaire s'il croit qu'il a une carte 1 dans son jeu après qu'il aurait dû l'avoir jouée. S'il a raison, le joueur défié est puni tel qu'indiqué ci-dessus, et s'il

n'a pas raison, la personne qui lance le défi reçoit la punition. Un joueur défié avec succès termine son tour et ne met pas de carte sur ses piles de réserve à ce tour-là. Si deux joueurs défient en même temps, la personne qui défie la plus près à la gauche de la personne défiée en reçoit le crédit.

- 9. POUR GAGNER: Le joueur qui réussit le premier à jouer toutes les cartes de sa pile du jeu est le gagnant.
- 10. AUTRES REMARQUES: Une fois qu'une carte du jeu a été montrée elle doit être jouée. Si on ne peut la jouer, elle doit être replacée dans le jeu. Le tour de ce joueur se termine et il ne met pas de carte sur la pile de réserve. Si un joueur montre une carte quand ce n'est pas son tour, il doit jouer cette carte au tour suivant. Si c'est impossible, il passe ce tour.

Si la partie devenait bloquée, que le paquet soit épuisé et qu'aucun joueur ne soit capable de jouer à l'exception d'un seul qui refuse de jouer, le joueur qui possède la carte de déblocage doit la jouer. S'il y a plus d'un joueur possédant des cartes de déblocage, le premier joueur avec une telle carte, à partir du joueur à la gauche du brasseur, doit la jouer.

11. VARIATIONS: Une variation intéressante est de commencer les piles de table avec les cartes 1 et 15 en montant à partir de 1 et en descendant à partir de la carte 15.

Une autre variation est de commencer avec un 8, en montant et descendant. Les 9, 10, etc. sont placés en travers au bout de chaque 8 et, 7, 6, etc. en travers à l'autre bout. Toutes les autres règles s'appliquent à ces variations.

12. PARTIE AVEC PARTENAIRE: Les mêmes règles s'appliquent, excepté qu'un joueur peut jouer avec la pile de jeu et les piles de réserve de son partenaire. S'il a la chance de jouer de la pile de jeu de son partenaire et de la sienne en même temps, il doit commencer par la sienne. Autrement, il joue de la pile de jeu de son partenaire exactement comme avec la sienne. Quand une pile de jeu est épuisée, les deux partenaires continuent à jouer de la pile qui reste jusqu'à ce qu'elle soit épuisée, après quoi la partie se termine. Un joueur peut être défié pour ne pas jouer de la pile de jeu de son adversaire ou de la sienne, pour indiquer à son partenaire la meilleure façon de jouer, pour regarder une carte de dessous dans la pile de jeu ou de réserve, pour ne pas jouer à son tour ou pour ne pas jouer des cartes 1.

Regles pour d'autres jeux

### DOMINO

(Pour 2 joueurs ou plus)

BUT: Le but de ce jeu est d'être le premier à jouer toutes les cartes de son jeu et de son paquet sur la table.

**PREPARATION:** Choisissez un joueur pour distribuer. Il mêle tout le paquet et donne toutes les cartes, une à la fois à chaque joueur. Chaque joueur garde ses cartes à l'envers dans sa main sans les regarder.

LE JEU: Le joueur à la gauche du distributeur commence. Il retire la carte du dessous de son jeu et la montre à tous les joueurs. Si c'est une carte 1, il la joue au centre de la table pour commencer la première pile de table. (Toutes les fois qu'un joueur tire une carte 1, il commence une nouvelle pile de table.) Il retourne alors la carte suivante du dessous de son jeu. Si c'est une carte 2, il la joue sur la carte 1 et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il retire une carte du dessous de son jeu qui ne suit pas la carte du dessus sur la pile de table ou n'est pas une carte 1. Lorsque cela se présente, il place la carte à l'endroit, en avant de lui, pour former son propre paquet et son tour est fini.

Le deuxième joueur retire la carte du dessous de son jeu. Si c'est la carte suivante de la carte du dessus de toute pile de table il la joue sur le dessus de cette carte ou si c'est un 1, il commence une nouvelle pile de table. S'il retire une carte autre qu'un 1 qu'il ne peut jouer sur une pile de table, il peut la jouer sur le paquet du premier joueur s'il s'agit de la carte suivante, selon l'ordre numérique, en montant ou descendant à la carte de la pile du premier joueur. Lorsque le deuxième joueur retire une carte du dessous de son jeu qui ne peut être jouée au centre de la table ou sur la pile du premier joueur, il la place en avant de lui, à l'endroit, pour former son propre paquet et son tour est fini. C'est au tour du joueur suivant.

Lorsqu'un joueur a commencé un paquet il doit toujours jouer de celui-ci plutôt qu'avec les cartes de son jeu. Un joueur peut seulement jouer avec son jeu, lorsqu'il ne peut jouer avec la carte de dessus de sa pile. A chaque tour, un joueur continue de retirer des cartes, une à la fois, du dessus de sa pile ou du dessous de son jeu aussi longtemps qu'il peut les jouer à la suite sur toutes piles du centre ou à la suite, en montant ou en descendant, sur les piles de ses adversaires. Chaque fois qu'il retire une carte de son jeu ou de sa pile, il doit la jouer sur une des piles de la table au lieu de la jouer sur une pile d'un adversaire. Cependant, à chaque tour,

un joueur continue de jouer sur les piles de table et les piles des adversaires. Lorsqu'il tire une carte de son jeu qui ne peut être jouée, il la place sur le dessus de sa propre pile et son tour se termine. Lorsqu'il est possible, un joueur doit jouer du dessus de sa pile mais lorsque cette carte ne peut être jouée, il en retire une du dessous de son jeu.

Si un joueur déroge aux règles ci-dessus, ou s'il a une chance de jouer et ne le fait pas, son adversaire dit "DOMINO" et il est obligé de prendre une carte du dessus du jeu du joueur qui a dit "DOMINO" et la placer sur sa propre pile. Si une carte est mal jouée, il reprend cette carte. Il devra attendre au tour suivant avant de jouer de nouveau.

Lorsque son jeu est épuisé, un joueur tourne les cartes de la pile à l'envers et les joue de nouveau comme son jeu, en continuant jusqu'à ce qu'un joueur épuise son jeu et sa pile et gagne la partie.

## AUTEURS

(pour tout nombre de joueurs)

**BUT:** Le but du jeu est de ramasser une série de quatre cartes avec le même numéro.

PREPARATION: Choisissez un joueur pour distribuer. Il enlève du paquet quatre séries de cartes de 1 à 15 et les mêle. Il donne les 60 cartes, une à la fois à chaque joueur, même si certains joueurs, reçoivent une carte de plus que les autres. Les joueurs disposent leur jeu de façon à ce que toutes les cartes de même numéro soient ensembles.

LE JEU: Le joueur à la gauche du mêleur joue en premier. Il demande à l'un des joueurs une carte de n'importe quelle série tel que 5, mais il peut seulement demander une carte à la condition qu'il en ait une identique dans son jeu. Si l'autre joueur possède cette carte, il doit la donner au joueur qui la demande. Il peut continuer à demander des cartes, une à la fois, à tout joueur aussi longtemps qu'il obtient la carte demandée. Lorsqu'il ne réussit pas à obtenir la carte demandée, son tour se termine et c'est le tour du joueur à sa gauche.

Chaque fois qu'un joueur a quatre cartes identiques dans son jeu, tel que quatre 5, il a une série et il étend ses cartes sur la table. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les séries soient composées. Le joueur possédant le plus de séries gagne la partie.

#### PATIENCE

(pour un joueur)

Employez quatre séries de cartes de 1 à 15. Mêlez-les et étendez 4 cartes sur une rangée, à l'endroit. S'il y a des cartes 1, placez-les dans une rangée séparée au dessus de la première rangée. En vous servant du reste du paquet, tournez une carte à la fois et placez les cartes en montant sur les 1 et en descendant sur les autres piles. Si une carte ne peut être jouée sur aucune rangée, placez-les à l'endroit et formez une pile. Jouez en vous servant de la pile aussi souvent que possible. Jouez aussi en vous servant des piles des rangées inférieures pour les rangées supérieures chaque fois qu'il est possible. Vous pouvez déplacer l'une des piles de la rangée du dessous sur une autre pile de cette rangée si les cartes sont à la suite. Lorsque vous le faites, prenez la carte suivante du paquet et commencez une nouvelle pile. Jouez seulement du dessus de la pile et servez-vous du paquet une fois seulement. Si vous réussissez à placer toutes les cartes dans les piles 1, vous gagnez. Tout joueur devrait gagner une fois sur sept.

POUR LES ENFANTS

## ALLEZ AU MAGASIN

(Pour 2, 3 ou 4 joueurs)

Employez quatre séries de cartes de 1 à 15. Donnez six cartes à chaque joueur et placez le restant à l'envers au milieu de la table. Cette pile s'appelle le MAGASIN.

Le premier joueur à la gauche du mêleur dit à l'un des joueurs à son choix: "Donne-moi toutes tes cartes 5", ou les un, ou tout autre nombre désiré, mais il doit avoir au moins une des cartes portant le même numéro dans son propre jeu. Si le joueur en question possède les cartes avec le numéro demandé, il les donne et le même joueur fait de nouveau la demande et continue à demander jusqu'à ce qu'un joueur n'ait pas les cartes demandées, et lui dise "Va au magasin". Lorsque le joueur qui demande retire une carte du dessus du paquet "magasin", c'est au tour du joueur suivant à demander.

Le but de la partie est de former des séries de quatre cartes portant le même numéro. Lorsque les séries sont complétées, elles doivent être étendues sur la table. Lorsque le paquet "magasin" est épuisé et que les séries sont toutes complétées, le joueur qui a le plus grand nombre de séries devient le gagnant.

#### IMPRIME AU CANADA

PARKER BROTHERS, DIVISION OF GENERAL MILLS CANADA LTD.
P.O. BOX 600, CONCORD, ONTARIO.