

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# 12 CHIP TRICK



8+



2~4

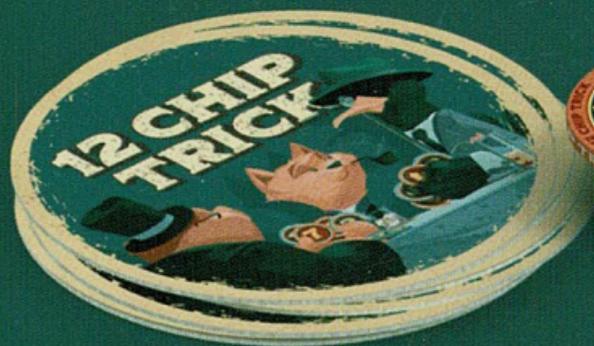


20'



mandoo  
games

## • MATÉRIEL •



• 6 tuiles Score

(Oui, vous pouvez les utiliser  
comme sous-verres !)



Avant

Arrière

• 6 jetons rouges  
( 4 à 9 )

• 4 jetons supplémentaires ( 3, 4, 9, 10 )  
( 2 jetons rouges et 2 jetons bleus pour jouer à 4.)



Avant

Arrière

• 6 jetons bleus  
( 1 à 3 ; 10 à 12 )

**12 Chip Trick est un jeu avec des jetons... 12 jetons !**

Le jeu se déroule en plusieurs manches. À la fin de chaque manche, le joueur qui totalise la somme la plus élevée marque un point.

Mais prudence car si cette somme dépasse 21, c'est l'explosion ! La première personne à accumuler 3 points gagne la partie.

## • MISE EN PLACE •

1. Gardez les tuiles Score à proximité. Mélangez séparément les jetons rouges et bleus, faces cachées. À 3 joueurs, prenez 12 jetons (1 de chaque valeur). À 4 joueurs, utilisez-les tous. (2 joueurs : voir variante)
2. Distribuez 2 jetons rouges et 2 bleus par personne. Les autres joueurs ne doivent pas voir la valeur de vos jetons. Par contre, leur couleur doit rester visible à tout moment.
3. Choisissez aléatoirement qui débute la partie.

## • COMMENT JOUER ? •

1. À tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, tout le monde joue un jeton de sa main au centre de la table.  
**Note :** Vous pouvez jouer le jeton de votre choix, peu importe les couleurs et les valeurs déjà jouées.
2. Lorsque tout le monde a joué un jeton, la personne ayant joué la valeur la plus élevée (en premier lieu, en cas d'égalité) récupère un de ces jetons. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, tout le monde récupère un jeton.



Lors de cette étape, veillez à respecter les deux règles suivantes :

- ① Lorsque vous récupérez un jeton, vous devez en prendre un rouge, si possible.

- ② La personne qui a joué la plus haute valeur pose le jeton récupéré, face visible, devant soi. Ce jeton ne pourra plus être joué.

Les adversaires, en revanche, prennent le jeton récupéré en main. Ces jetons peuvent à nouveau être joués. Ne révélez pas les jetons que vous avez en main.

- \* À tout moment, vous devez donc posséder un total de 4 jetons (devant vous + dans votre main).



3. La personne qui a joué la plus haute valeur débute le tour suivant. En commençant par cette personne, répétez les étapes 1 et 2.

## • FIN DE MANCHE •

1. Si la personne qui doit débiter n'a plus de jeton en main au début du tour, la manche se termine. Ses adversaires posent, faces visibles, les jetons qu'il leur reste en main. Tout le monde additionne les valeurs de ses 4 jetons. Si la somme dépasse 21, c'est l'explosion ! Parmi les personnes qui n'ont pas explosé, celle qui a la somme la plus haute gagne la manche et prend une tuile Score. Si tout le monde a explosé, la personne avec la somme la plus haute l'emporte. En cas d'égalité, chaque personne concernée prend une tuile Score.
2. Remélangez les jetons rouges et bleus et commencez une nouvelle manche. La personne qui a entamé le tour précédent débute cette nouvelle manche.

**VICTOIRE**



**21** points



**26** points - Boum !



**31** points - Boum !

## • FIN DE PARTIE •

La première personne à remporte 3 tuiles Score gagne la partie. En cas d'égalité, les personnes concernées se partagent la victoire.

## • VARIANTE •

### Pas d'explosion !

À la fin de la manche, si le total dépasse 21, divisez-le en 2 (arrondi à l'inférieur). Ensuite, la personne avec la somme la plus élevée gagne la manche.

**VICTOIRE**



**20** points  
(41 divisé en 2)



**11** points  
(23 divisé en 2)



**14** points

## Partie pour 2 joueurs

Lors d'une partie à deux, vous jouez avec un joueur fantôme. Suivez la règle habituelle, à l'exception des modifications suivantes :

- 1. Mise en place :** Formez une pile face cachée avec les 4 jetons du joueur fantôme. Ces jetons doivent rester faces cachées. Les jetons sont empilés aléatoirement, indépendamment de leur couleur.
- 2. Comment jouer :** Le joueur fantôme joue toujours la jeton du dessus de sa pile. Il récupère toujours le jeton à la valeur la plus basse parmi ceux qu'il peut prendre. S'il récupère un jeton dans sa main, il l'ajoute en bas de sa pile de jetons, face cachée.
- 3. Fin de partie :** Si le joueur fantôme est le premier à remporter 3 tuiles Score, le joueur restant avec le plus de tuiles Score gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur fantôme est déclaré vainqueur !



Auteur : Root  
Illustrations : Chong  
Production : Marco Jung  
Édition : Tylor Kim  
Graphismes : Chong  
Adaptation France : A. Duché-Balke,  
D. Falkouska,  
Ludiloc

© 2023 Mandoogames Tous droits réservés

[www.mandoogames.com](http://www.mandoogames.com)

Distribution France : Blackrock Games

[www.blackrockgames.fr](http://www.blackrockgames.fr)

