

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 (Saône-et-Loire), 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





Joueurs: 2 - 6

Contenu: 64 cartes

Âge: dès 6 ans

1 règle de jeu

Durée: 20 min. env.

Idée du jeu

Chaque joueur reçoit 7 cartes. Les cartes sont: bleues, rouges ou jaunes et elles ont une valeur de 1 à 20. Les cartes bleues ont une flèche pointée vers le haut, les cartes rouges ont une flèche pointée vers le bas. Selon la direction de la flèche, les joueurs devront poser des suites de cartes dont la valeur augmente ou diminue: ↑ 1-2-3-4-5-6 etc. ↓ 6-5-4-3-2-1 etc.

Les cartes jaunes ont des symboles et elles permettent de changer la direction du jeu.

Le premier joueur qui a pu déjouer toutes ses cartes a gagné.

Préparation:

Bien mélanger les cartes et en distribuer 7 à chaque joueur. Les cartes restantes sont posées au centre de la table, c'est la réserve.

Déroulement du jeu:

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur placé à gauche de celui qui a distribué les cartes, commence. Chacun à son tour les joueurs essaient de poser les cartes qu'ils ont en main. Vous pouvez poser une carte ou une suite de cartes. Vous ne pouvez pas poser n'importe quelle carte, la marche à suivre est expliquée plus loin.

Signification des cartes:

Les cartes bleues

Elles signifient ↑ **monter**. Les cartes posées à la suite d'une carte bleue devront augmenter de valeur. Si une carte bleue est posée, le joueur suivant doit obligatoirement poser une carte bleue, de valeur **égale** ou **plus grande** (bleu = monter).



Exception:

- Vous pouvez poser une carte rouge sur une carte bleue si sa valeur est identique. Cela aura pour conséquence de changer la direction des cartes; les valeurs devront descendre.
- Les cartes jaunes peuvent être posées en tout temps (voir „cartes jaunes“).

Les cartes rouges

Elles signifient ↓ **descendre**. Les cartes posées à la suite d'une carte rouge devront diminuer de valeur. Si une carte rouge est posée, le joueur suivant doit obligatoirement poser une carte **rouge**, de valeur **égale** ou **plus petite** (rouge = descendre).



Exception:

- Vous pouvez poser une carte bleue sur une carte rouge si sa valeur est identique. Cela aura pour conséquence de changer la direction des cartes; les valeurs devront monter.
- Les cartes jaunes peuvent être posées en tout temps (voir „cartes jaunes“).

Exemple 1: Pierre pose un 8 rouge, c'est au tour de Sandra, elle pose un 3 rouge (la carte a une valeur moins grande). Le joueur suivant, Jean, pose un 3 bleu. Cela va donc changer la direction. La flèche pointe vers le haut: les cartes suivantes devront monter.

Les cartes jaunes

Elles peuvent être posées **en tout temps** sur n'importe quelle carte. Elle entraîne immédiatement l'action qui est mentionnée dessus. Une carte jaune modifie la valeur à suivre mais pas la direction des cartes.



Exception:

Si un joueur pose une carte jaune de même valeur que la précédente, ou une carte jaune sur une carte jaune, il peut alors choisir si les cartes devront „monter ou descendre“. L'action qui est mentionnée au centre de la carte doit être exécutée.

Exemple 2: Pierre pose un 15 jaune sur un 15 rouge (carte jaune de même valeur que la carte posée). Il peut choisir : „on monte“. Sandra joue ensuite elle pose un 6 jaune (carte jaune sur carte jaune) elle peut choisir: „on descend“.

Action des cartes jaunes

En plus d'une valeur, les cartes jaunes ont toutes, au centre, un **symbole d'action**. Lorsqu'une carte jaune est posée, l'action se fait immédiatement. Si c'est une carte jaune qui termine la partie, alors évidemment l'action ne se fait pas.



Passer son tour: Le joueur suivant passe son tour.



Prendre 2 cartes: Le joueur tire 1 carte à deux joueurs de son choix (si vous jouez à deux vous ne tirez qu'une carte). Si un joueur tire la dernière carte qu'un autre joueur a en main, celui-ci a gagné la partie. Après avoir tiré les cartes, le joueur peut poser des cartes. S'il ne peut pas le faire il doit piocher une carte dans la réserve.



Passer les cartes: Chaque joueur choisit une carte de sa main et la passe, face cachée, à son voisin de gauche. Simultanément, chaque joueur reçoit une carte de son voisin de droite. Ensuite, c'est le joueur placé à la gauche de celui qui a posé la carte jaune de jouer.



Chaos: Le joueur qui a posé la carte jaune avec le symbole „chaos“, ramasse les cartes de tous les joueurs. Il les mélange et les redistribue. Les joueurs se retrouveront avec le même nombre de cartes en main. Si il reste des cartes, elles seront posées sous la réserve. Le jeu se poursuit normalement: c'est au tour du suivant de jouer (voisin de gauche).

Déroulement du jeu, suite:

Lorsque c'est leur tour, les joueurs peuvent poser une carte ou une suite de carte sur la défausse. Ils doivent cependant être attentifs au fait qu'ils ne peuvent pas poser n'importe quelle carte (*voir signification des cartes*). Lorsqu'un joueur pose une carte il doit la **nommer** et **annoncer la direction**: *10 monte*. Si un joueur ne peut pas poser de cartes parce que aucune ne convient, il doit piocher une carte dans la réserve. Si la carte convient, il peut la jouer, si elle ne convient pas, c'est au suivant de jouer.

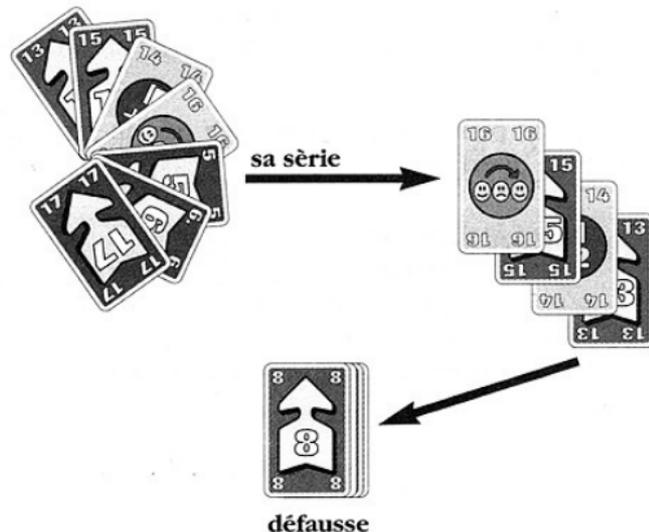
Si c'est au tour d'un joueur dont la carte sur la défausse est la carte qu'il a jouée précédemment parce que aucun autre joueur n'a pu poser de cartes, il peut poser **n'importe** quelle carte de son choix.

Dès que la réserve est épuisée, on prend la défausse, on mélange les cartes et on les utilise pour une nouvelle réserve.

La série

Un joueur peut soit poser une carte soit une série de cartes. Une série se compose d'un nombre variable de cartes. Elles doivent être de la même couleur et se suivre directement. On peut aussi utiliser les cartes jaunes pour autant que la valeur de la carte suive directement celle qui la précède. On ne tient pas compte de l'action mentionnée sur la carte jaune lorsqu'elle est utilisée dans une suite.

Cartes dans la main de Pierre:



On tient compte de l'action lorsque la carte jaune **termine** la suite.

Exemple 3: Sur la défausse il y a le 8 bleu. Pierre a le 13 et le 15 bleu, le 14 et le 16 jaune, le 5, le 6 et le 17 rouge (voir l'illustration). Pierre annonce: 13, 14, 15, 16 „montent“. Il pose le 13 bleu, le 14 jaune, le 15 bleu et le 16 jaune qui indique l'action „sauter un joueur“ Sandra doit donc passer son tour. Pierre ne peut pas poser le 17, le 6 et le 5 rouge car la direction de la „suite“ des cartes e été donnée par le 8 bleu.

Une série peut aussi **commencer** par un changement de direction.

Exemple 4: Sur la défausse il y a un 2 rouge. Il reste a Jean trois cartes en main: le 2, le 3 et le quatre bleu. Il peut donc poser le 2 bleu qui fait changer la direction des cartes. Jean annonce: 2, 3 et 4 bleu „montent“ et il finit le jeu.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'un joueur pose la dernière carte qu'il a en main. Il reçoit 5 points de **bonus**. Les autres joueurs reçoivent autant de points de **malus** qu'ils ont de cartes en main.

Le jeu se termine aussi lorsque la réserve a été vidée deux fois. Dans ce cas les joueurs reçoivent aussi autant de points de malus qu'ils ont de cartes en main.

A la fin de chaque partie un joueur note les points de chaque joueurs, séparément, sur une feuille.

On joue deux fois plus de parties qu'il y a de joueurs (2 joueurs 4 parties, 3 joueurs = 6 parties, etc.).

A partir de la deuxième partie c'est le joueur qui a le moins de points qui commence.

A la fin du jeu, est déclaré vainqueur, le joueur qui totalise le plus de points de bonus, respectivement le moins de points de malus.

Règle avancée pour les cartes action «tirer des cartes»

Si un joueur pose une carte jaune avec l'action „tirer des cartes“ le joueur suivant peut échapper à l'action s'il peut poser lui aussi une carte jaune avec l'action „tirer des cartes“. Dans ce cas le joueur suivant doit tirer 2 cartes (au lieu d'une) à deux joueurs. Il échappe à l'action si lui aussi a une carte jaune avec l'action „tirer des cartes“. Dans ce cas le joueur suivant doit tirer 3 cartes à deux joueurs à moins qu'il ait lui aussi une carte jaune avec l'action „tirer des cartes“, etc...



**Si vous avez encore des questions, nous vous aiderons
volontiers:**

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5

D-63128 Dietzenbach

Telefon 06074/3755-0

Telefax 06074/3755-66

E-Mail: Amigo_Spiele@compuserve.com

MCMXCVIII