

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





**Contenu :**

1 dé à 8 faces, 40 cartes numérotées de 1 à 10 déclinées en Pique, Cœur, Carreau et Trèfle, et 20 cartes Payoo numérotées de 1 à 20.

Valeur des cartes :

Chaque Payoo vaut sa propre valeur soit 1 à 20 points; l'un des quatre 7 (Pique, Cœur, Trèfle ou Carreau) est le Papayou : il change à chaque donne en fonction du tirage du dé et vaut 40 points. Les autres cartes n'ont aucune valeur.

But du jeu :

Récolter aussi peu de points que possible.

La donne :

Le donneur change à chaque tour ; il distribue les cartes conformément au tableau ci-dessous (par exemple à 3 joueurs, il distribue alternativement à chacun six fois trois cartes puis une fois deux cartes). A 7 ou 8 joueurs, il faut retirer les 1 du jeu avant la partie.

Nombre de joueurs	Cartes à retirer avant la partie	Nombre de cartes par joueur (distribution)	Ecart (voir plus bas)
3	aucune	20 (6x3 + 1x2)	5
4	aucune	15 (5x3)	5
5	aucune	12 (4x3)	4
6	aucune	10 (3x3 + 1x1)	3
7	1 de Pique, Cœur, Carreau et de Trèfle	8 (2x3 + 1x2)	3
8		7 (2x3 + 1x1)	3

L'écart :

Après avoir rangé leurs jeux, les joueurs procèdent à l'écart. Chacun se débarrasse des cartes de son choix en retirant de son jeu le nombre de cartes précisé sur le tableau et les pose, faces cachées, devant son voisin de gauche. Il est impératif de donner l'écart à son voisin de gauche avant de prendre connaissance des cartes de l'écart arrivant de son voisin de droite.

Le tirage au sort du Papayoo :

Quand tous les joueurs ont procédé à l'écart, le donneur lance le dé qui détermine la couleur du Papayoo. Si par exemple le dé indique Pique, le 7 de Pique est le Papayoo et vaut 40 points pour cette manche.

Déroulement d'une manche :

Le donneur entame le premier pli en lançant la carte de son choix, face visible, au centre de la table. Les autres joueurs jouent ensuite chacun à leur tour dans le sens horaire, en suivant impérativement la couleur demandée par le premier (*mais il n'est pas impératif de jouer une carte de plus forte valeur*). Le Payoo doit être considéré comme une cinquième couleur, au même titre que le cœur, le pique, le trèfle ou le carreau. Si un joueur n'a pas en main la couleur demandée, il se défause de toute autre carte de son choix. Celui qui a joué la plus forte carte dans la couleur demandée ramasse le pli et entame le pli suivant. Si aucun joueur ne peut suivre dans la couleur demandée, c'est le joueur qui a entamé qui ramasse le pli.

Fin d'une manche :

A l'issue du dernier pli, les joueurs comptent leurs points. Chaque Payoo vaut sa propre valeur, le Papayoo vaut 40 points et les autres cartes ne valent rien. Le total des scores de la manche doit faire 250. On additionne ces points à ceux des donnes précédentes.

Fin d'une partie :

Les joueurs fixent en début de partie le nombre de manches qu'ils souhaitent jouer (4 manches durent environ 30 minutes). Celui qui a le moins de points à l'issue de la dernière manche est déclaré vainqueur.

Notes :

Au moment de l'écart, il ne faut pas oublier qu'écartier totalement une couleur pour se créer de meilleures possibilités de défause, c'est aussi prendre le risque de se retrouver avec un 7 et/ou un 9 et/ou un 10 « secs » provenant de l'écart du voisin !

Pour éviter de faire un pli, il est souvent tentant de jouer des cartes inférieures à celles des joueurs précédents ; il faut pourtant savoir « prendre quelques points » dès les premiers tours, quand l'enjeu n'est pas trop lourd, pour se débarrasser de ses plus fortes cartes et en garder de plus faibles pour les tours suivants; cela peut même être très intéressant pour le dernier joueur, car il connaît clairement la valeur du pli.

Durée :

30 minutes et plus