

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



1 Mathisto

Les mathématiciens ont une fois de plus des jokers et des familles bien faites.

3 à 6 joueurs de 9 à 99 ans
durée d'une partie de 15 à 30 min

Jeu de stratégie et de mémoire, culturel et familial.

Composition du jeu

- 2 cartes règle du jeu,
- 7 familles (Algébristes, Analystes, Arithméticiens, Astronomes, Géomètres, Logiciens et Probabilistes) comprenant chacune 6 mathématiciens et 1 carte découverte,
- 2 cartes jokers,
- 27 cartes questions réponses comprenant chacune une question par famille.

But du jeu

Sous sa forme simplifiée :

Se joue comme un jeu de 7 familles, sans cartes découvertes, en cherchant à composer le plus grand nombre de familles et à doubler la valeur de la famille constituée en répondant à une question correspondant à cette famille.

Sous sa forme stratégique :

Composer des familles de la plus grande valeur possible en utilisant astucieusement jokers, cartes découvertes et en répondant aux questions.

2

Préparatifs

Chaque joueur reçoit 7 cartes ;
le surplus forme la pioche.

Les cartes questions sont posées, à part,
faces cachées.

Déroulement de la partie

Le plus jeune commence. À chaque tour, le joueur qui a la main appelle une carte (voir ci-dessous), s'il obtient sa carte, il garde la main et continue ses appels, sinon la main passe au joueur qui a été appelé.

Comment se font les appels ?

Le joueur appelle un autre joueur de son choix pour lui demander une carte et tenter de former sa famille.

On ne peut appeler une famille que si l'on a dans son jeu au moins une des sept cartes de cette famille.

Il n'est pas interdit d'appeler une carte que l'on possède pour tromper les adversaires.

Si le joueur qui appelle n'a plus, dans sa main, qu'un ou deux jokers, il peut appeler une carte de la famille de son choix.

Si le joueur qui appelle n'a plus de carte, il en prend une dans la pioche, tant que celle-ci n'est pas vide, sinon il a fini la partie. Si le joueur qui est appelé doit donner sa dernière carte, il peut aussitôt en prendre une dans la pioche tant que celle-ci n'est pas vide, sinon il a fini la partie.

3

Comment se font les réponses ?

Si le joueur questionné possède la carte demandée, il doit obligatoirement la donner. Quand le joueur qui appelle n'obtient pas la carte demandée, il prend une carte dans la pioche si elle n'est pas vide et poursuit sa demande s'il pioche la bonne carte ; sinon c'est le dernier joueur appelé qui prend la main et fait l'appel suivant.

Quand pose-t-on une famille ?

On peut poser une famille, dans les cas suivants :

5 cartes de la famille + une carte joker 20 points

6 cartes de la famille 30 points

5 cartes de la famille + un joker + la carte découverte 40 points

6 cartes de la famille + la carte découverte 50 points

La famille posée devra rester apparente. Quand un joueur pose sa famille, il tire une carte question et un autre joueur lui pose la question correspondant à la famille (la carte question est remise sous le paquet). Si le joueur donne la bonne réponse, il gagne 10 points.

D'autres familles peuvent être formées :

4 cartes découvertes 20 points

5 cartes découvertes 40 points

6 cartes découvertes 60 points

7 cartes découvertes 80 points

NB : un joker ne peut en aucun cas remplacer une carte découverte.

4

Contre et Super-Contre

Le contre ou le super-contre ne peut se faire qu'immédiatement après qu'un joueur ait posé sa famille et ait répondu à la question correspondante. Le joueur qui contre ou super-contre prend la main.

Un joueur peut contrer

- soit en prenant dans sa main le joker qui vient d'être posé et en mettant à sa place la carte manquant dans cette famille ; la famille ainsi constituée prend la valeur d'une famille sans joker.

- soit en ajoutant à la famille qui vient d'être posée sa carte découverte ; il marque 20 points et la famille ainsi constituée prend la valeur d'une famille avec carte découverte.

Si deux contres sont effectués par des joueurs différents, c'est celui qui prend le joker qui prend la main.

Un joueur peut super-contrer

en prenant le joker, en mettant à sa place la carte qu'il représentait et en plaçant la carte découverte. Dans ce cas, il doit répondre à une question :

- si la réponse est bonne, il s'approprie la famille en y intégrant les deux cartes.

- si la réponse est fautive, la famille reste au joueur qui l'a constituée et prend la valeur de la famille nouvellement constituée.

Fin de partie

La partie s'arrête quand les 7 familles ont été posées même s'il reste des cartes en jeu.

La partie est gagnée par le joueur qui totalise le plus grand nombre de points.