

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



Jeu de KARTA DOPPIO

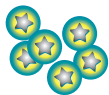
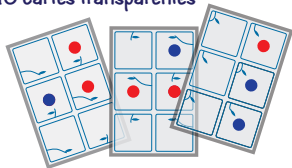


8-99 ans

2 joueurs

15 min

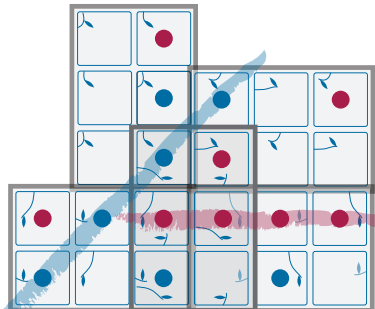
16 cartes transparentes



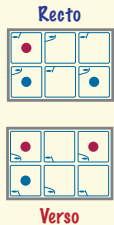
16 jetons

Retrouve la règle sur : [outan-outan](#) YouTube

But du jeu Former le plus grand nombre de lignes de 4 points de sa couleur à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale, par simple contact ou par superposition totale ou partielle des cartes.



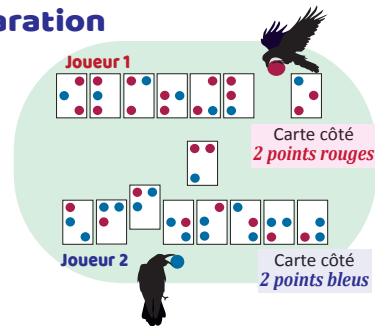
Chaque carte se compose de 6 carrés. Sur 3 des 6 carrés que comporte la carte, 1 point est rouge et 2 points sont bleus au recto ; 2 points sont rouges et 1 point est bleu au verso. Les 3 carrés restants sont « vides ».



1

Préparation

- Le plus jeune joueur choisit sa couleur.
- Mélanger les cartes et distribuer 8 cartes à chacun.
- Étaler devant soi ses 8 cartes sur la face comportant les 2 points de sa couleur.



Déroulement de la partie

- Le joueur « rouge » commence toujours la partie. Il pose la carte de son choix.
- Le joueur « bleu » pose alors une 2^e carte sur la table, soit par superposition sur la 1^{re} carte, soit par simple contact entre les cartes.
- Mais attention, lors de ce 2^e coup, **le joueur « bleu » ne peut s'emparer d'aucun des points rouges de la 1^{re} carte**, ni superposer totalement sa carte sur la première.
- À partir de la 3^e carte, les joueurs sont totalement libres de poser à leur tour une carte par superposition totale ou partielle, ou par simple contact.
- Lorsqu'un joueur réussit à faire une ligne de 4 points de sa couleur, il prend 1 jeton. Il est possible de faire 2 ou 3 lignes sur un seul coup, le joueur prend alors le nombre de jetons correspondant.

2

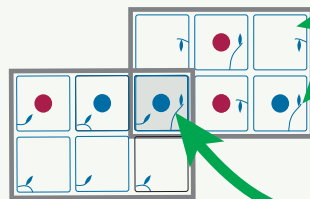
- Mais attention, s'il y a des points non verrouillés (carrés non verrouillés) dans une ligne de 4 points, l'adversaire peut déconstruire cette ligne : on perd alors le jeton que l'on vient de gagner.

- **IMPORTANT !** La dernière carte de la partie doit être superposée par au moins l'un de ses 6 carrés ; le simple contact avec une autre carte est donc interdit pour cette dernière carte.

Principe de superposition des cartes

- Chacun des 6 carrés que compose une carte dispose d'un repère en forme de feuille. Lorsque l'on superpose 2 cartes, partiellement ou totalement, 2 feuilles apparaissent par transparence dans chacun des carrés superposés.
- Lorsque l'on superpose un carré sur un autre carré, il est alors verrouillé et ce carré devient imprenable.
- **Attention !** On ne peut pas superposer 3 cartes, même partiellement. L'apparition d'une 3^e feuille sur un même carré est interdite.
- La superposition d'un carré vide et d'un autre carré contenant un point valide et verrouille ce point.
- La superposition de 2 carrés vides valide et verrouille ce vide.
- Tant qu'un carré n'est pas verrouillé par 2 feuilles, il reste « capturable » par la superposition d'un carré d'une autre carte.

Oui !



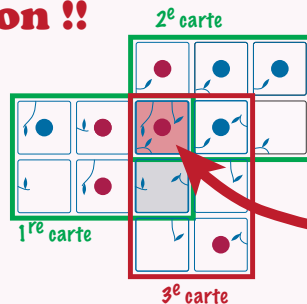
1 carré seul
= 1 feuille visible
point non verrouillé

OK 2 carrés superposés
= 2 feuilles visibles



point verrouillé imprenable

Non !!



INTERDIT !

3 carrés superposés
= 3 feuilles visibles



Fin de la partie

- La partie se termine lorsque le joueur « bleu » pose la dernière carte.
- **Le gagnant est celui qui a remporté le plus de jetons.**
- En cas d'égalité de jetons, celui qui possède le plus de points visibles est alors le gagnant.

Que se passe-t-il si...

- **on pose un point de sa couleur sur un autre point de sa couleur ?**
C'est possible. Mais cela revient à demander si l'on peut perdre un point : il ne faut pas oublier qu'en cas d'égalité en nombre de lignes, c'est celui qui a le plus grand nombre de points visibles qui gagne.
- **on a un point commun à plusieurs lignes ?**
C'est possible du moment que les lignes ne sont pas dans le même axe.
- **on forme une ligne de 5, 6 ou 7 points ?**
Aucun bonus pour une ligne de 5, 6 ou 7 points. Seule une ligne de 8 points équivaut à 2 lignes de 4 points.
- **on retourne ses cartes ?**
Rien ne l'interdit, mais en étant bien conscient qu'en retournant une carte, on offre deux points à l'adversaire au lieu d'un.



« Un coup de dés jamais n'abolira le hasard »
Stéphane Mallarmé

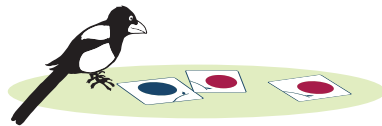
Si on rejoue ...



On peut également faire 2 parties de suite et en cumuler les scores.

Pour cela, à la fin de la 1^{re} partie, on ne mélange pas les cartes, on les fait glisser sur la table pour séparer les rouges des bleues. Le joueur qui avait les cartes rouges prend les cartes bleues, et inversement. Chacun va donc entamer la revanche avec les cartes que possédait son adversaire.

Ainsi le hasard n'a plus sa place et le perdant ne pourra plus parler de malchance !



★ Remerciements à François Haffner

 **Richard Stehr & Philippe Brandstetter**

 **Chieko Stehr**



©2020, Orang-outan Cie.
1, rue du Jardin École
93100 Montreuil – France

Dépôt légal : mai 2020.
Tous droits réservés pour tous pays.
Imprimé et fabriqué en Chine.

[www.ou-tan-outan.fr](http://www.outan-outan.fr)