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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Null & nichtig

de Reiner Stockhausen

Joueurs : 3 à 5 Age : 8 ans et plus Durée : environ 30 minutes

Contenu

65 cartes numérotées de 0 à 11 dans chacune des cinq couleurs (bleu, vert, violet, rouge et jaune) et une seconde carte 0 de chaque couleur. Un bloc de feuilles de scores.

Aperçu du jeu

Les joueurs récoltent des cartes en gagnant des plis, et ces cartes sont triées d'une manière spéciale. Durant le jeu, les joueurs rangent les cartes en pile selon leur couleur et seules les valeurs des cartes situées au sommet des piles sont décomptées en fin de partie. Le but du jeu est de marquer le plus de points.

Mise en place

Mélangez bien le paquet de cartes. Les joueurs reçoivent chacun **13 cartes** qu'ils regardent mais qu'ils ne montrent pas aux autres joueurs. Avant que le jeu ne commence, chaque joueur choisit trois cartes de sa main et les dépose devant lui face visible avant de les ranger par couleur. Si un joueur choisit deux ou trois cartes de la même couleur, il les empile l'une au-dessus de l'autre dans l'ordre qu'il choisit.

Déroulement du jeu

Le joueur à la gauche de celui qui a distribué les cartes joue en premier. Il prend une carte de sa main et la joue face visible devant lui sur la table. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs font de même.

Important : Chaque carte peut être jouée quel que soit son nombre ou sa couleur. Chaque carte doit être jouée de manière à ce que tout le monde sache qui l'a jouée.

Qui gagne le pli ?
Le joueur ayant joué la carte avec le numéro le plus élevé gagne le pli et ramasse les cartes jouées. Si plusieurs joueurs ont joué une carte avec le même numéro le plus élevé, le premier joueur à avoir joué sa carte gagne le pli.

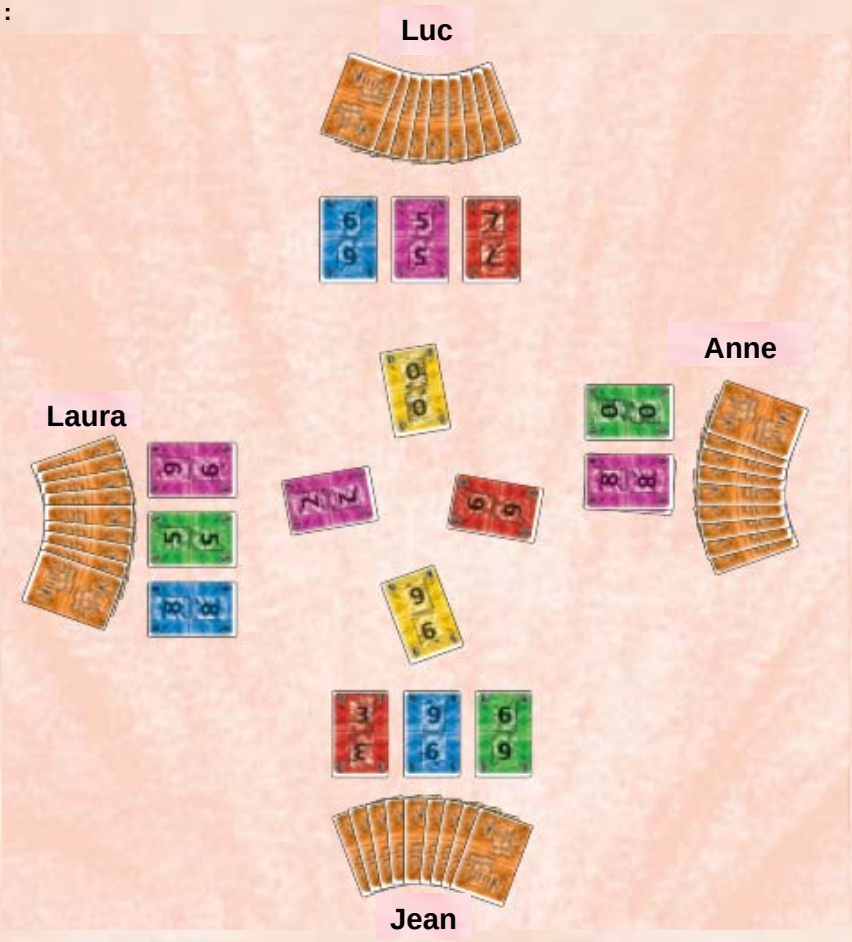
Comment sont rangées les cartes composant le pli ?
Le joueur qui gagne le pli ramasse les cartes jouées et les pose face visible devant lui. Lorsqu'il prend les cartes, il prend d'abord celle qu'il a jouée puis prend les autres cartes, l'une après l'autre, dans le sens des aiguilles d'un montre.

Si le joueur gagne une ou plusieurs cartes d'une couleur qu'il possède déjà face visible devant lui, il pose la ou les cartes nouvellement gagnées face visible sur les autres cartes de cette couleur. Si le joueur gagne une carte d'une couleur qu'il ne possède pas encore devant lui, il la place face visible devant lui et crée ainsi une nouvelle pile de la couleur de cette carte.

De cette manière, chaque joueur crée devant lui des piles de cartes face visible durant la partie. A la fin d'une manche, seules les valeurs des cartes situées au sommet des piles seront décomptées, ce qui signifie qu'avec chaque carte gagnée la valeur pour une couleur donnée augmentera ou diminuera.

Le joueur qui gagne un pli sera le premier joueur pour le tour de jeu suivant. Les autres joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple de pli :



Comme Anne distribue les cartes, Jean joue en premier. Jean joue un 9 jaune, après quoi Laura joue un 2 violet, Luc un 0 jaune et Anne un 6 rouge. Jean a joué le numéro le plus élevé et remporte le pli. En premier lieu, Jean pose le 9 jaune face visible à côté des trois cartes posée devant lui avant que le jeu ne commence, et crée une nouvelle pile avec la carte jaune qu'il a gagnée. Il crée une autre nouvelle pile avec le 2 violet. Ensuite, il pose le 0 jaune sur le 9 jaune et enfin, il pose le 6 rouge dans la pile des cartes rouges, sur le 3 rouge. A la fin de ce tour, il possède 5 piles de cartes face visible devant lui sur la table.

Fin d'une manche et fin de la partie

Après que les 10 plis ont été joués, chaque joueur additionne la valeur des cartes situées au sommet de chacune de ses piles et inscrit ce total sur sa feuille de scores. Le joueur qui a gagné le moins de points lors de la manche, joue en premier lors de la manche suivante.

Il faut jouer autant de manches qu'il y a de joueurs. Le vainqueur est le joueur qui marque le plus de points après que toutes les manches ont été jouées. On peut également choisir de jouer jusqu'à ce qu'un joueur dépasse un certain nombre de points, par exemple 100 points. Le joueur possédant le plus de points après que cette limite a été dépassée gagne la partie.

Variantes de jeu

Partie à 6 joueurs
Le jeu peut aussi se jouer à six joueurs. Dans ce cas, chaque joueur reçoit 10 cartes (les cartes restantes sont retirées du jeu face cachée) et ne pose que deux cartes face visible devant lui sur la table avant que la première manche ne commence. Huit tours sont joués. Lors de nos tests, le jeu à 6 joueurs a parfois été perçu comme trop aléatoire, de sorte que nous proposons le jeu à 6 uniquement comme une variante.

Le jeu en équipes
A quatre ou six joueurs, répartis en deux équipes de deux ou trois joueurs. Les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas être assis l'un à côté de l'autre. Le déroulement du jeu est identique au jeu de trois à cinq joueurs. Chaque joueur gagne individuellement les plis et décompte les points de ses piles en fin de manche. A la fin de la partie, les points des joueurs de la même équipe sont additionnés pour déterminer l'équipe gagnante.

TRADUCTION : Frédéric Frenay (Basée sur la traduction anglaise de W. Eric Martin)

MISE EN PAGE : LudiGaume (http://www.ludigaume.net)