

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



Alles oder Nichts – Tout ou rien

Hexagames, 1988

Traduction française par François Haffner

D'après la traduction anglaise de Pitt Crandlemire

Pour 3 à 6 joueurs de 8 à 108 ans

Contenu

48 cartes à jouer

42 cartes de pari : 6 couleurs de cartes numérotées de 0 à 6

1 marque

1 stylo

1 règle du jeu

Description du jeu

La tâche principale des 3 à 6 joueurs est d'évaluer correctement leurs cartes. Ils utilisent une carte de pari pour déclarer le nombre de plis qu'ils comptent prendre. S'ils ont juste, ils obtiennent une bonification. Les joueurs décident également s'ils annoncent ouvertement ou non les plis qu'ils comptent prendre. Mais prenez garde ! Une carte de pari visible augmente la possibilité que les autres joueurs puissent les résultats. En augmentant les risques, vous jouez le « Tout ou rien ».

Préparation

On sépare les cartes entre cartes à jouer et cartes de paris. Les dos sont différents. On utilise les 48 cartes de jeu, quel que soit le nombre de joueurs.

Les cartes de pari se composent de 6 séries colorés avec des nombres de 0 à 6. Chaque joueur reçoit une série d'une couleur qu'il place face cachée à côté de lui. Chacun tire une carte du paquet de cartes à jouer. La plus forte détermine le donneur du premier tour. Ensuite, le donneur change à chaque tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le donneur bat toutes les cartes de jeu et les distribue aux joueurs. Les cartes sont distribuées différemment selon la manche. Une partie se joue en sept manches. Chaque joueur reçoit :

Pour la 1^{ère} manche : 6 cartes

Pour la 2^{ème} manche : 5 cartes

Pour la 3^{ème} manche : 4 cartes

Pour la 4^{ème} manche : 3 cartes

Pour la 5^{ème} manche : 4 cartes

Pour la 6^{ème} manche : 5 cartes

Pour la 7^{ème} manche : 6 cartes

Après que les cartes aient été distribuées, le donneur retourne la carte supérieure des cartes restantes. La couleur de cette carte détermine l'atout. Les cartes restantes sont mises de côté et seront battues à nouveau avec le reste des cartes pour la prochaine manche.

Un autre joueur prend la marque et le stylo et enregistre les points de chaque joueur après chaque manche.

Les joueurs prennent en main leurs cartes. Chacun juge combien il peut faire de plis. Les joueurs choisissent parmi leurs cartes de pari celle qui leur convient et la placent face cachée devant eux. Le reste des cartes de pari est mis de côté.

Une fois que tous les joueurs ont pris leur décision, le donneur demande à chacun, en commençant par le joueur à sa gauche, s'il souhaite annoncer son pari (en retournant sa carte) ou s'il souhaite le maintenir secret. Chacun doit prendre sa décision dans l'ordre de la table. Une fois que chacun s'est déterminé, tous les joueurs qui ont décidé de jouer à pari ouvert retournent leur carte. Le pari ouvert est plus risqué mais peut rapporter plus.

Le jeu de la carte peut commencer. Le joueur à gauche du donneur joue la première carte. Les autres joueurs suivent dans l'ordre et dans le sens des aiguilles d'une montre. Le pli est complet quand chacun a joué une carte.

Note - les joueurs doivent fournir une carte de la couleur demandée, s'ils en possèdent.

Si un joueur ne peut pas fournir la couleur demandée, il a deux possibilités :

1. couper – en jouant une carte de la couleur d'atout.
2. défausser – en jouant une carte d'une autre couleur. Un joueur qui défausse ne peut jamais gagner le pli.

Si aucun atout n'a été joué, le joueur qui a joué la plus haute carte de la couleur demandé gagne le pli. Si de l'atout a été joué, c'est la plus forte carte d'atout qui remporte le pli.

Si la couleur demandée était l'atout, elle doit être suivie. Si un joueur n'a aucune carte dans la couleur d'atout, il doit défausser une carte d'une autre couleur.

On joue tous les plis jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de cartes.

Marque

Cartes de pari secrètes :

Les joueurs qui ont parié en secret marquent 1 point par pli réalisé, plus 3 points de bonus s'ils ont fait exactement le nombre de plis annoncé.

Exemple : Un joueur a parié qu'il ferait 3 plis. En fin de compte, il en a fait 4. Il gagne donc 4 points. S'il avait fait 3 plis exactement, il aurait marqué 3 points de plis plus 3 points de bonus, soit 6 points.

Cartes de pari visibles :

Les joueurs qui ont parié de manière visible ne marquent que s'ils ont réussi leur pari. S'ils y parviennent, ils marquent 2 points par pli emporté plus les 3 points de bonus.

Exemple : Un joueur a parié qu'il ferait 3 plis. En fin de compte, il en a fait 4. Il ne marque donc aucun point. S'il avait fait 3 plis exactement, il aurait marqué 3x2 points de plis plus 3 points de bonus, soit 9 points.

But du jeu

Le but du jeu est d'avoir le plus de points à la fin de la partie.

Fin de la partie

La partie est terminée après les 7 manches.

Variantes

Les joueurs peuvent choisir de jouer jusqu'à un nombre de points prédéterminé. Ils peuvent également choisir de jouer plus de manches.