

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



HOLZWURM

MATERIEL

65 cartes en 6 couleurs, chaque couleur a des cartes de 1 à 11 sauf la couleur grise qui a des cartes de 2 à 11.

1 carte -13

Les cartes paires ont des valeurs positives à l'inverse des cartes impaires. Les cartes grises sont neutres, elles peuvent être jouées à la place des autres couleurs.

BUT DU JEU

Avoir le plus de points positifs et le moins de points négatifs en main à la fin de la partie.

PREPARATION

La carte -13 est posée face visible au centre de la table. Les autres cartes sont mélangées. Les 5 premières cartes de la pioche sont posées face visible à côté de la carte -13. De 2 à 4 joueurs chaque joueur reçoit 15 cartes. S'il reste des cartes, on les retire du jeu. A 5 joueurs chacun en reçoit 12, à 6 joueurs chacun en reçoit 10.

Les joueurs classent leurs cartes par couleur et valeur.

Un des joueurs constitue la pile du destin avec les 6 cartes posées sur la table. Au bas de la pile il place la carte -13, juste au-dessus la carte de valeur la plus proche et ainsi de suite. Le joueur le plus jeune commence puis le jeu se poursuit dans le sens horaire.

DEROULEMENT

Avec les cartes en main on peut construire sur la table 5 rangées de cartes. Chaque rangée est d'une couleur différente. Les cartes grises ne peuvent pas constituer par elle mêmes une rangée mais peuvent être jouées dans chaque rangée pour remplacer une carte. La valeur de la carte jouée doit être supérieure au nombre de cartes existant dans cette rangée. Si c'est inférieur ou égal, on doit prendre en main toutes les cartes de cette rangée avec la carte jouée.

A son tour de jeu, un joueur doit poser une de ses cartes dans une rangée de cartes. C'est ensuite au joueur suivant de prendre son tour.

POSER UNE CARTE

Au début du jeu, comme il n'y a pas encore de rangée créée, on ouvre une rangée en posant une carte de couleur. Par la suite, un joueur peut décider de poser une carte dans une rangée existante ou de commencer une rangée d'une couleur non déjà posée sur la table. Les cartes grises sont des jokers et peuvent remplacer n'importe quelle couleur. On peut ouvrir une rangée avec une carte grise, elle sera d'une des couleurs non présentes sur la table. La couleur de cette rangée sera déterminée avec la première carte de couleur qui sera jouée sur cette rangée grise.

VALEUR DES CARTES

Les cartes positives sont toujours posées sur la droite et les cartes négatives sur la gauche pour bien différencier les 2 types de cartes.

La carte que l'on pose doit avoir une valeur supérieure au nombre de cartes déjà posées dans cette rangée. Si la valeur est inférieure ou égale, on doit ramasser toutes les cartes de cette couleur en y incluant la carte que l'on vient de jouer. Il faut en plus prendre la carte du dessus dans la pile du destin.

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur a posé la dernière carte de sa main ou lorsqu'un joueur prend la dernière carte de la pile du destin (la carte -13).

Le joueur qui a posé toutes ses cartes marque +30 points. Les autres comptent les points des cartes en main en additionnant les cartes + et en soustrayant les cartes -. Les points sont notés. On joue en 3 manches (ou plus), le vainqueur étant le joueur avec le plus de points.