

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



Farbenpoker

Jeu Ravensburger No. 601 5 476 7

Auteur : Heinz Wittenberg

Design : roth design kooperativ

Un jeu de dés pour 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans

Contenu

3 dés à faces colorées
1 support de jeu
18 bâtonnets
50 jetons
1 règle du jeu

But du jeu

Le but du jeu est de tirer le plus possible de bâtonnets avec la bonne couleur et ainsi de gagner la plupart des jetons.

Préparation

Chaque joueur reçoit cinq jetons.

Les jetons restants forment le "stock". Ils sont distribués dans les deux grandes cavités du support de jeu et sont ainsi accessibles à tous les joueurs.

Les 18 bâtonnets sont disposés coté coloré vers le bas dans les 18 trous d'un des cotés du support de jeu. Les 18 trous de l'autre coté restent vides au début du jeu.

Règle du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur jette les trois dés qui font apparaître trois couleurs, par exemple rouge, bleu et jaune. Il tire alors un bâtonnet avec l'espoir d'obtenir une des trois couleurs qui sont sorties.

Si par exemple le bâtonnet tiré montre est de couleur rouge, le joueur le dépose à côté du dé rouge. Il a marqué un coup et obtient par conséquent un jeton du stock. Maintenant, on ne cherche plus "rouge" : il n'est plus possible de poser un deuxième bâtonnet rouge à côté du dé rouge. On ne tire pas à nouveau les dés et c'est au tour du joueur suivant qui doit tirer un nouveau bâtonnet. Si le bout du bâtonnet ne montre aucune des couleurs recherchées, il est placé sur l'autre côté du support de jeu dans un trou au hasard. Le joueur ayant commis une erreur, il paye par conséquent un jeton. Le jeton de pénalité est mis dans la cavité au milieu du support de jeu. Tout ce qui s'accumule dans cette cavité forme le "Pot" qu'on peut gagner. C'est ensuite au joueur suivant.

Quand jeter les dés

Important : On ne rejette pas les dés tant que trois bâtonnets convenables ne sont pas posés à côté des trois dés. Ce n'est qu'alors qu'on rejette les trois dés pour obtenir trois nouvelles couleurs.

Exception : Si deux dés ont déjà été trouvés et qu'il n'y a plus que le troisième dé qui manque, le joueur dont c'est le tour peut décider de rejeter ce troisième dé, s'il le souhaite. Ceci présente l'avantage que la nouvelle couleur sera peut être plus facile à trouver, avec un bâtonnet dont on connaît l'emplacement. Le joueur qui décide de relancer le dé devra cependant payer deux jetons au pot au lieu d'un seul en cas d'erreur.

Règles en tirant les bâtonnets

Au cours du jeu, les joueurs peuvent choisir de quel côté du support de jeu ils tirent le bâtonnet.

Puisque d'un coté se trouvent moins de bâtonnets, et qu'on connaît leurs couleurs si on y a prêté attention, on a plus de chance de trouver le bâtonnet recherché.

Important : Si un bâtonnet a été tiré, qui ne correspond pas à une des couleurs recherchées, il doit toujours être remis de l'autre coté du support, dans un trou au hasard. Les bâtonnets changent ainsi toujours d'un côté à l'autre.

Gagner le pot

Si un joueur a tiré correctement le troisième bâtonnet, il gagne toutes les puces du Pot. Il remet les trois bâtonnets qui sont posés à coté des dés dans le support, et ce du coté de son choix, et dans les trous de son choix.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il doit jeter à nouveau les trois dés et tirer ensuite un bâtonnet.

Droit particulier pour celui qui vient de jeter les dés

Le joueur dont c'est le tour, si doit jeter les trois dés, dispose d'un droit spécial au cas où deux ou trois dés montreraient la même couleur. S'il tire un bâtonnet d'une couleur présente deux ou trois fois sur les dés, il reçoit exceptionnellement deux ou trois jetons selon le cas. Cette règle particulière n'est valable que pour le joueur qui vient de jeter les dés.

Un joueur n'a plus de jeton ?

Si un joueur n'a plus de jeton, il ne peut pas tirer de bâtonnet. Il doit passer son tour jusqu'à ce qu'un joueur ait trouvé le troisième bâtonnet et gagné le pot.

Ensuite le joueur à cours de jeton dispose d'une chance de gagner des jetons. Exceptionnellement, il jette les trois dés et tire immédiatement trois bâtonnets. Il peut prendre ces bâtonnets des deux cotés du support, à son choix. S'il réussit à tirer des couleurs correspondant aux dés, il reçoit alors des jetons en conséquence : pour une couleur correcte un jeton, pour deux couleurs correctes deux jetons, et pour trois couleurs correctes trois jetons. Le joueur ne revient pas dans le jeu s'il a été incapable de tirer une seule couleur correcte.

Les trois bâtonnets tirés sont ensuite remis sur le coté du support où se trouvent le moins de bâtonnets. Le jeu continue ensuite, et le joueur suivant jette les trois dés et tire le premier bâtonnet.

Fin de la partie

Le jeu prend fin quand tous les jetons du stock ont été utilisés. Le joueur qui possède le plus de jetons a gagné. Il prend également fin si deux joueurs seulement restent en lice. Le jeu s'arrête alors dès que le pot est gagné par l'un des deux, puis on compte les jetons et celui qui en possède le plus est déclaré vainqueur.

© 1984 by Otto Maier Verlag Ravensburg