

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



William Burke

HERZ AN HERZ

Un beau jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs de 8 à 99 ans.

CONTENU

100 cartes numérotées, en 4 couleurs de 25 cartes.
4 jokers numérotés qui sont valables pour leur groupe de couleur.
2 super jokers qui sont valables pour toutes les cartes.
4 cartes de voleur avec lesquelles on peut chaparder une carte des adversaires.

BUT DE JEU

HERZ AN HERZ - CŒUR A CŒUR - est un jeu de cartes dans lequel le goût du risque, de bons nerfs et la chance contribuent de façon décisive à la victoire. Les joueurs posent les cartes en 2 colonnes de 6 cartes de haut. Chaque niveau doit être inférieur au niveau du dessus. A chaque niveau, constitué de 2 cartes, il y a des points. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points après 4 manches.

PREPARATION DU JEU

Selon le nombre de participants on joue avec un jeu de carte différent :

- **Pour 4 joueurs**, toutes les cartes sont en jeu.
- **Pour 3 joueurs**, on retire les cartes suivantes :
 - toutes les cartes de 76 à 100 avec le fond turquoise, y compris le joker numéroté 76-100 de la même couleur ;
 - 1 super joker ;
 - 1 carte de voleur.
- **Pour 2 joueurs**, on retire les cartes suivantes :
 - toutes les cartes de 51 à 100 avec le fond turquoise ou rouge, y compris les deux jokers numéroté 51-75 et 76-100 correspondants ;
 - 1 super joker ;
 - 2 cartes de voleur.

Toutes les cartes qui restent en jeu sont bien mélangées et posées en une pile face cachée au milieu de la table.

DEROULEMENT DU JEU

Le joueur qui commence est celui qui est connu comme étant le plus grand bourreau des cœurs. Cela peut naturellement être une femme ! Il prend la première carte de la pile et doit décider, s'il veut utiliser celle-ci comme carte de départ ou non. Plus haute est la carte, plus il y aura ensuite de marge de manœuvre pour les cartes dans les deux colonnes au dessous.

S'il retient la carte, il la pose visible devant lui et pourra maintenant poser des cartes décroissantes en dessous lors de ses prochains tours.

S'il ne veut pas de la carte, il la rejette visible à côté de la pioche et commence ainsi la pile de défausse commune à tous. Les cartes jetées à la défausse sortent définitivement du jeu.

Après chaque tour, le joueur suivant joue à son tour. Il tire la carte du dessus et décide s'il veut utiliser la carte ou non, etc.

REGLES DE POSE

La carte de départ forme le point de départ pour les deux colonnes qui viendront dessous. Cette carte peut être une carte normale, un super joker ou un joker numéroté.

Les cartes suivantes sont mises au-dessous en deux colonnes en se superposant légèrement, de telle sorte que les numéros des cartes déjà posées restent toujours bien lisibles. Une colonne ne peut recevoir que 6 cartes au maximum.

Les valeurs des cartes posées doivent être inférieures à la valeur du dessus. Des cartes de trop forte valeur ne peuvent qu'être défaussées.

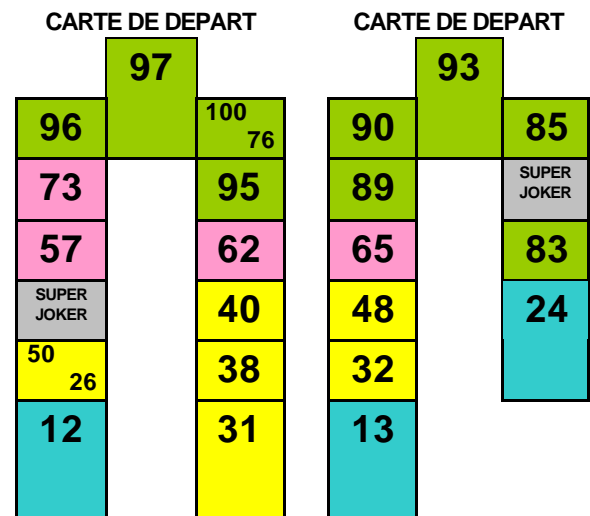


Illustration n°1

Les colonnes ne doivent pas nécessairement être de taille égale. Le joueur est entièrement libre de poser ses cartes à droite ou à gauche. Il est cependant préférable d'avoir à la fin des paires de cœur qui sont les seules à rapporter des points. Il y a également des points de bonus pour des paires de cœur de la même couleur.

Le choix de poser une carte à gauche ou à droite n'est pas du tout déterminé par le fait de terminer le plus vite possible les deux colonnes. La tentation de recevoir les points de bonus augmente naturellement le risque. En outre, il s'agit de se rappeler quelles cartes ont déjà été jouées et où en sont les adversaires.

CARTES SPECIALES

Le **super joker** peut être posé n'importe quand et à la place de n'importe quel chiffre. La carte est considérée dans la colonne comme d'une valeur immédiatement inférieure à la carte au dessus, peu importe que cette valeur ait déjà été jouée ou non.

Les jokers numérotés ne sont valables que pour leur groupe de 25 valeurs. De la même façon, ils sont considérés comme immédiatement inférieurs à la carte du dessus.

Dans l'exemple de l'illustration 1 : la première carte vaut 97 - le **joker** est considéré comme valant 96, donc on peut mettre 95 ou moins au dessous. On remarque que 96 est également présent dans l'autre colonne, ce qui n'est pas interdit par la règle.

Les cartes de voleur peuvent être utilisées au moment où elles sont tirées : on prend l'une des deux cartes du bas de colonne à n'importe quel adversaire et on la pose sur son propre jeu. On ne peut chaparder une carte que si on peut la poser dans son jeu. Puis, qu'elle ait été utilisée ou non, la carte de voleur est défaussée.

LA MARQUE

Une manche est terminée dès qu'un joueur a complété deux colonnes de 6 cartes ou si la pioche est terminée. On compte alors les points.

Pour chaque étage comportant deux cartes voisines, on marque **2 points**, soit au maximum 12 points.

On marque 1 point de bonus pour chaque étage formé de deux cœurs de **même couleur**. Cette règle est également valable avec un cœur et le joker numéroté de même couleur, mais pas avec les super jokers qui n'ont pas de couleur.

Aucun point n'est marqué pour les étages qui ne comportent qu'une carte.

CARTE DE DEPART			Points	Bonus
	97			
96		100 76	2	1
73		95	2	-
57		62	2	1
SUPER JOKER		40	2	-
50 26		38	2	1
12		31	2	-
			<hr/> 12	<hr/> 3

Soit un total de 15 points

CARTE DE DEPART			Points	Bonus
	93			
90		85	2	1
89		SUPER JOKER	2	-
65		83	2	-
48		24	2	-
32			-	-
13			-	-
			<hr/> 8	<hr/> 1

Soit un total de 9 points

Les points des joueurs sont notés sur une feuille. Puis, les cartes sont rassemblées, bien mélangées et on constitue une nouvelle pioche. La deuxième manche peut commencer...

FIN DU JEU

Le jeu se termine après quatre manches. Celui qui a atteint le plus haut score est le vainqueur.