

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



Input

Auteur : *Sepp* - Edelbert Wiedmann

Graphisme/Typo : Johann Rüttinger / Rolf Vogt

Rédaction des règles : Kathi Kappler

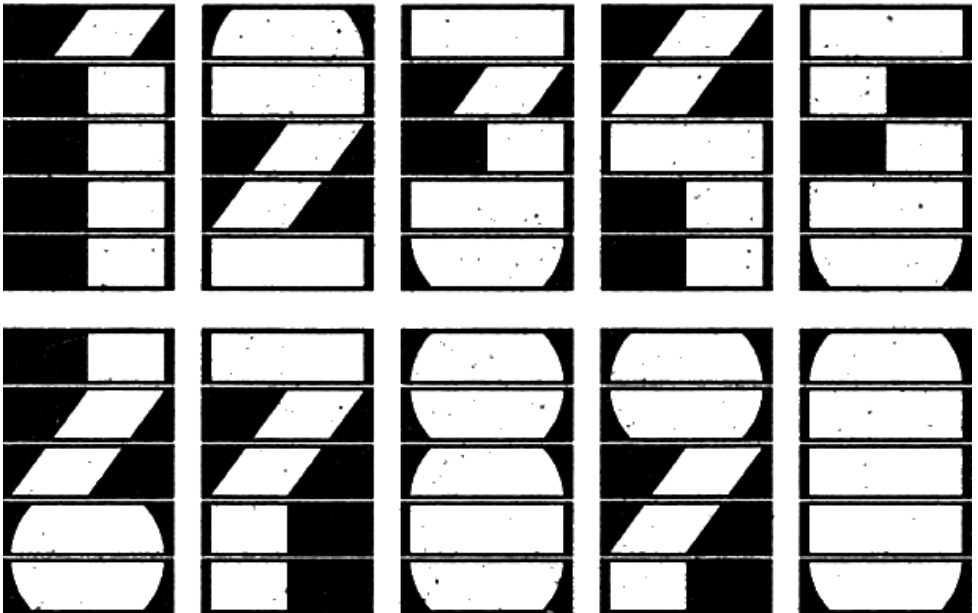
Traduction française : François Haffner – escaleajeux.fr

© 1998 DREI MAGIER SPIELE - Mühlenstraße 10 - 91486 Uehlfeld

2 ou 3 joueurs à partir de 10 ans. À partir de 6 ans, voir règles simplifiées en fin de livret.

Contenu

- 10 cartes chiffres
- 3 Séries de 7 pièces en jaune, rouge et bleu
- 1 Règle du jeu



Les cartes représentent les chiffres de 0 à 9, découpés en bandes horizontales.

Les pierres serties sur les deux faces portent les symboles suivants :



Plein



Arrondi



Moitié



Oblique

Les symboles Plein, Arrondi et Moitié sont disponibles trois fois ; le symbole Oblique est disponible quatre fois.

Dans chaque couleur, un Joker est disponible une seule fois.



Joker

Chacune des sept pièces pierres d'une couleur est unique. Les trois séries sont identiques.

But du jeu

Réunissez les cinq pièces qui reconstituent les chiffres des cartes et gagnez leurs valeurs.

Pour gagner un chiffre, il faut poser sur celui-ci la dernière pièce, ce qui permet de le retirer du jeu et de marquer ses points.

Le joueur qui atteint 21 points gagne la partie ... avec trois joueurs !

À deux joueurs, vous gagnez avec seulement 17 points.

Déroulement du jeu

Les cartes 1 à 9 sont placées côte à côte au centre de la table, pour trois joueurs. La carte zéro est pas nécessaire (Voir les règles spéciales en fin de livret), Si vous jouez à deux, ne placez que les cartes de 1 à 6. Les cartes restantes sont remises dans la boîte et ne serviront pas.

Chaque joueur prend toutes les sept pierres d'une même couleur.

Quatre formes, sur les pierres, correspondent aux formes sur les cartes.

Le cinquième dessin, le Joker (♦) peut remplacer chacun des quatre autres symboles. Sachez que au dos du Joker se trouve le symbole Oblique ...

Avant de commencer, chacun mélange ses sept pièces dans la main et les jette sur la table. Les pièces resteront comme elles sont tombées, avec la face visible due au hasard. Si une face Joker (♦) est visible, vous devez la retourner. Les joueurs ne sont pas autorisés à regarder les faces cachées des pièces !

Déterminez un premier joueur et commencez !

À tour de rôle, placez une de vos pièces sur un emplacement identique d'une des cartes de chiffre. Plusieurs couleurs peuvent se trouver sur une même carte. Poser une pièce est obligatoire !

Important !

Placez une pièce se fait en deux temps !

En clair :

- Le joueur décide pour lui-même, quel carte chiffre il veut « aider à construire ». Il doit prendre en compte que ce sera la face cachée de la pièce choisie qu'il devra poser.
- Il prend la pièce sélectionnée en main – la retourne - et découvre le symbole qui était caché. C'est ce symbole qu'il doit maintenant placer !

Si vous avez fait une erreur et que le symbole ne peut être placé sur le chiffre choisi, **il faut alors le poser sur un autre chiffre** quand c'est possible. La pièce ne peut pas être défaussée.

La règle suivante s'applique : Pièce touchée, pièce jouée !

Vous pouvez prendre une pièce :

- de votre stock de pièces inutilisées ;
- depuis une carte chiffre commencée ;
- depuis une carte chiffre terminée.

Une pièce prise, et retournée, doit être placée :

- sur une carte chiffre.

Les allers-retours ne sont pas autorisés (déplacer une pièce vers une carte dont elle était partie au tour précédent).

Pièce finale

La pièce finale est toujours la dernière pièce qui manquait à une carte pour que celle-ci soit entièrement recouverte, indépendamment de la position de la pièce sur la carte chiffre !

Une pièce finale doit toujours être annoncée avant de la retourner !

Un joueur qui annonce à bon escient une pièce finale, et qui la pose, gagne la carte chiffre. Il est crédité de la valeur de cette carte.

La carte 1 rapporte dix points, les cartes 2 à 9 rapportent 2 à 9 points.

Pour marquer les points d'une carte chiffre, il faut :

- que la dernière pièce soit posée,
- qu'elle ait été correctement annoncée,
- que le joueur ait préalablement posé au moins une pièce auparavant sur cette carte chiffre,
- que cette carte n'ait pas déjà été gagnée ((peu importe par qui)).

Le Joker ne peut être utilisé comme pièce finale.

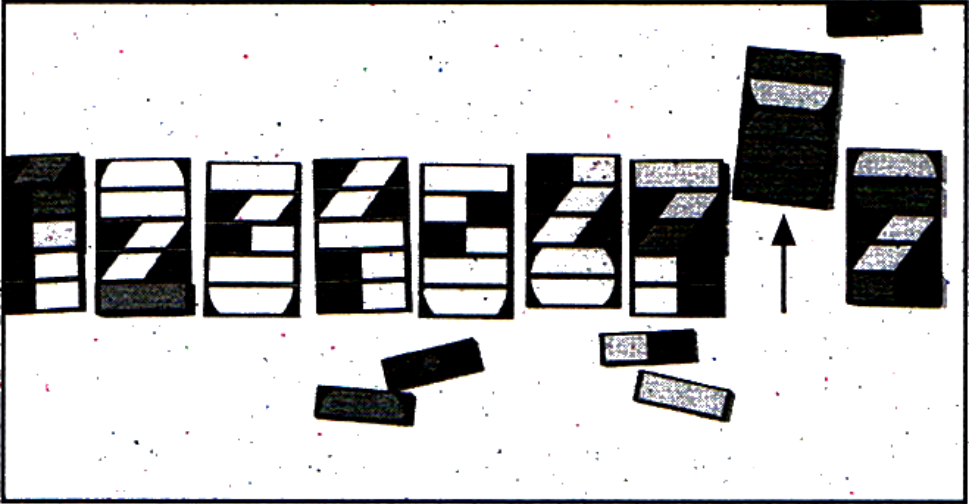
Si la pièce finale a été annoncée à tort, elle doit être posée ailleurs. Le joueur fautif perd un nombre de points égal à la valeur de la carte revendiquée, sans toutefois pouvoir descendre en-dessous de zéro points. Une pièce qui, une fois retournée, pourrait terminer une carte mais qui n'a pas été annoncée, ne peut être posée sur cette carte.

Chiffre dans une seule couleur

Lorsqu'un joueur parvient à construire une carte chiffre entièrement de sa couleur, il reçoit trois points supplémentaires.

Diminution des cartes en jeu

Lorsqu'une pièce finale est placée sur une carte chiffre, celle-ci est légèrement décalée vers le haut. Les pièces sur cette carte restent en jeu et peuvent être utilisés pour construire d'autres cartes.



Si un joueur veut gagner une carte chiffre en annonçant une carte finale, il ne doit plus posséder de pièce sur une carte gagnée, que ce soit lui qui l'ait gagnée ou non. Il doit donc déplacer toutes ses pièces « en haut » avant de pouvoir gagner une nouvelle carte.

Si une carte chiffre qui avait été gagnée est entièrement vidée, elle est replacée dans le rang et peut être gagnée à nouveau.

Fin de la partie

Un joueur gagne quand il atteint le nombre de points dépendant du nombre de joueurs : 21 points pour 3 joueurs, 17 pour 2 joueurs. Les points en trop sont ignorés,

Amusez-vous bien !

Le Zéro (règle spéciale)

La carte avec le zéro est ajoutée, pour 2 ou 3 joueurs.

Le zéro peut être annoncé par un joueur, à son tour de jouer.

- Si l'annonce réussit, le ou les adversaires perdent le montant de leur dernier gain.
- Si l'annonce échoue, le joueur fautif perd son dernier gain.

Le joker peut exceptionnellement être utilisé pour terminer la carte « zéro ». Seuls les joueurs ayant déjà gagné des points peuvent annoncer le « zéro ». Chaque joueur ne peut l'annoncer qu'une seule fois par partie. La diminution se fait selon les règles habituelles.

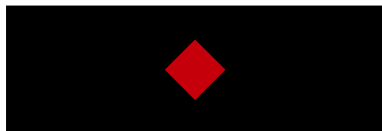
Variantes

S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent simplifier ou compliquer le jeu à l'aide de variantes, comme, par exemple :

- Celui qui termine une carte d'une seule couleur double les points de cette carte au lieu de marquer trois points de bonus.
- Le retournement n'est pas obligatoire pour une carte chiffre qui doit être convenue avant le début de la partie.
- Il est possible de gagner en obtenant une combinaison de cartes chiffres (par exemple 1-2-3 ou 8-9 ...).
- Le Joker peut être utilisé pour terminer une carte chiffre.
- Lorsque des enfants jouent avec des adultes, le retournement est supprimé, mais seulement pour les enfants !

recto

verso



recto

verso



recto

verso

