

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





Contenu

69 cartes

7 cartes 1 positif	7 cartes 1 négatif	7 cartes zéro
7 cartes 2 positif	7 cartes 2 négatif	4 Jokers (Jaguars)
4 cartes 3 positif	4 cartes 3 négatif	3 cartes Skip
4 cartes 4 positif	4 cartes 4 négatif	3 cartes Reverse
3 cartes 5 positif	3 cartes 5 négatif	2 cartes Temple du Zéro

20 jetons de nombre secret (deux ensembles 1-10)

4 échelles numériques

But du jeu

Être le premier à retourner 5 jetons de nombre secret.

Mise en place

Donnez à chaque joueur une échelle numérique. Celles-ci vous aideront à suivre le décompte après chaque tour et à déterminer quelles cartes jouer ensuite.

Mélangez soigneusement le jeu de cartes, puis distribuez cinq cartes à chaque joueur. Vous pouvez regarder les cartes dans votre main. Empilez le reste des cartes face cachée au milieu de la zone de jeu pour former une pioche.

Retournez la carte du dessus de la pioche et placez-la à côté de celle-ci.

Note :

S'il s'agit d'un Joker, le donneur choisit le nombre de départ. S'il s'agit d'une carte Skip ou Reverse, le nombre de départ est zéro.

Retournez tous les jetons nombres secrets face cachée et mélangez-les. Chaque joueur pioche un jeton pour commencer. Regardez-le, mais gardez-le face cachée devant vous. C'est votre nombre cible secret de départ. Placez le reste des jetons face cachée à portée de tous les joueurs.

Déroulement de la partie

Le joueur à gauche du donneur joue en premier et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, jouez une carte de votre main dans la pile de défausse, en ajoutant ou en soustrayant pour changer le compte. Annoncez le total à haute voix, puis piochez une nouvelle carte. Si vous pouvez faire en sorte que le décompte soit égal à votre nombre secret, retournez votre jeton face visible, puis piochez un autre jeton pour obtenir un nouveau nombre secret.

Cartes numérotées

Les cartes numérotées vont de 5 à -5, y compris zéro. (Le symbole sous chaque nombre est son équivalent maya.)

Lorsque vous jouez une carte numérotée dans la pile de défausse, assurez-vous d'annoncer le nouveau décompte à haute voix.



Cartes spéciales

Il y a quatre cartes spéciales que vous pouvez jouer à la place d'une carte numérotée. Les cartes spéciales sont jouées sur la pile de défausse comme une carte numérotée.

Actions des cartes spéciales :



Joker

Peut remplacer n'importe quelle valeur de carte numérique, positive ou négative, de 1 à 5 (-5, -4, -3, -2, -1, 1, 2, 3, 4 ou 5).



Skip

Fait passer le tour du joueur suivant. Le décompte reste le même. Assurez-vous d'annoncer le décompte à haute voix lorsque vous jouez une carte Skip.



Reverse

L'ordre de jeu est inversé ET le compte positif/négatif est également inversé.

Par exemple, si le décompte est actuellement de 6 et qu'une carte Reverse est jouée, le décompte passe à -6.

Ou si le décompte est -1 et qu'une carte Reverse est jouée, le décompte passe à 1.



Temple du Zéro

Ramène le décompte à 0.

Par exemple, si le décompte est actuellement de 7 et que vous jouez une carte Temple, il ramène le décompte à 0.

Ou si le décompte est actuellement -2 et que vous jouez une carte Temple, il ramène le décompte à 0. En bonus, lorsque vous jouez la carte Temple, vous jouez immédiatement une autre carte de votre main. (Assurez-vous de piocher deux cartes à la fin de votre tour.)

Note :

Dans une partie à deux joueurs, si vous jouez une carte Skip, jouez simplement une seconde carte par la suite. Si vous jouez une carte Reverse, elle ne change que le compte positif/négatif.

Retourner un jeton

Si vous parvenez à faire en sorte que le décompte soit égal à la valeur de votre jeton secret lors de votre tour, vous gagnez ce jeton. Jouez une carte appropriée dans la pile de défausse, annoncez le nouveau décompte et retournez votre jeton face nombre visible devant vous.

Piochez ensuite un nouveau jeton de la pile face cachée en plus de votre piocher de carte ordinaire.

Notes :

- Vous pouvez regarder le nombre de votre jeton secret à tout moment pendant la partie.
- Vous ne pouvez gagner votre jeton qu'à votre tour ! Cela ne compte pas si un autre joueur fait le décompte égal à votre nombre secret à son tour.

Gain de la partie

Le premier joueur qui retourne son cinquième jeton gagne la partie.

Exemple de jeu

Dans une partie à deux joueurs, disons que votre nombre secret est 6 et que le décompte de départ est 1. Vous avez les cartes de droite dans votre main. Vous voulez vous assurer que vous jouez le nombre positif le plus élevé de votre main pour amener le compte le plus près possible de 6. Jouez donc la carte 4, ce qui fait le compte 5 ($1 + 4 = 5$). Annoncez "5".

Choisissez une autre carte de la pioche et mettez-la dans votre main.

Ensuite, votre adversaire joue une carte 3, ce qui fait le compte 8 ($5 + 3 = 8$). À votre tour, jouez la carte -2 pour amener le décompte à 6 ($8 - 2 = 6$). Annoncez "6", puis retournez votre jeton nombre secret pour révéler le 6. Piochez un nouveau nombre secret parmi les jetons face cachée et piochez une autre carte pour ramener votre main à cinq cartes.



Tactiques et stratégies

- N'oubliez pas qu'à chaque fois que vous jouez une carte, vous devez en piocher une autre dans la pioche pour ramener votre main à cinq cartes.
- Assurez-vous d'annoncer le nouveau décompte à haute voix après chacun de vos tours, pour aider tous les joueurs à s'en souvenir.
- Si la pioche est épuisée, mélangez la pile de défausse pour commencer une nouvelle pioche (Sans oublier le décompte actuel !)
- Utilisez votre échelle numérotée pour visualiser les cartes qui vous aideront à faire correspondre le décompte à votre numéro secret à votre tour.
- Si le joueur avant vous amène le décompte à votre nombre secret et que vous avez une carte 0 dans votre main, jouez-la pour que le décompte reste le même afin qu'il corresponde à votre nombre secret à la fin de votre tour. (Dans une partie à deux joueurs, vous pouvez également utiliser la carte Skip pour cela.)

Variante pour experts

Essayez de « voler » les jetons de vos adversaires en devinant leurs nombres secrets ! Faites attention aux cartes que jouent vos adversaires. Si vous pensez connaître le nombre secret de quelqu'un, vous pouvez le deviner à haute voix au lieu de jouer une carte de votre main à votre tour. Si vous devinez correctement, vous gagnez le jeton de votre adversaire et l'ajoutez à votre collection. Mais si vous vous trompez, votre adversaire remporte votre jeton secret et l'ajoute à sa collection. Vous ne pouvez faire qu'une supposition par jeton. Celui qui perd son jeton doit tirer un nouveau jeton de la pile face cachée.

Remarque : dans cette version, lorsque vous gagnez vos propres jetons lors d'un tour normal, révélez-les brièvement afin que tous les joueurs puissent en voir le nombre, puis retournez-les face cachée et placez-les à vos côtés. De cette façon, chacun doit utiliser sa mémoire pour déterminer quels jetons restent en jeu.

Utilisation de l'échelle numérotée

Cette échelle peut vous aider à voir où certaines cartes amèneront ensuite le décompte. Par exemple, si le compte est à 4 et que vous jouez une carte 5, le compte serait alors 9 ($4 + 5$ espaces à droite = 9).



Un autre exemple :

Disons que le compte est à 3 et que vous jouez une carte -5.
Le compte serait alors -2 ($3 - 5$ cases vers la gauche = -2).



À propos des Mayas

Les Mayas étaient l'une des civilisations les plus importantes de l'Amérique antique. Ils sont apparus vers 2600 avant notre ère mais ont prospéré entre 250 et 900 de notre ère dans des régions qui sont aujourd'hui le Mexique et l'Amérique centrale (Guatemala, Belize, El Salvador et Honduras). Peuple innovant et sophistiqué, les Mayas ont été à l'origine de nombreuses avancées scientifiques, notamment des observations astronomiques complexes et le développement d'un système de calendrier très précis. Ils étaient également des artisans qualifiés, créant de magnifiques sculptures sur pierre et érigeant des temples-pyramides monumentaux, des palais et des observatoires, le tout sans l'aide d'outils métalliques.

Parmi leurs nombreuses réalisations, les Mayas sont réputés pour avoir développé un système mathématique à la fois sophistiqué et convivial. Ce système a imprégné tous les aspects de la vie maya – de la simple arithmétique utilisée dans le commerce et le commerce aux calculs complexes utilisés dans l'astronomie et les formulations calendaires. Il y a plusieurs points intéressants à noter sur les mathématiques mayas :

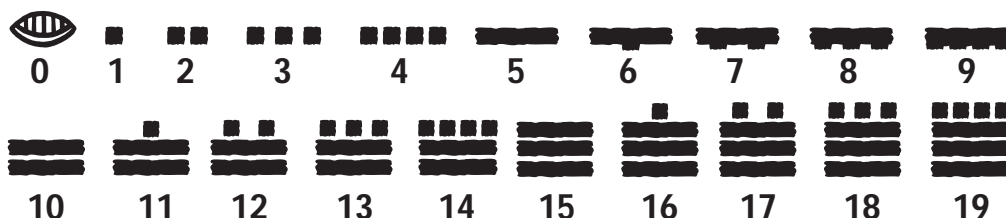
- 1) Le système de comptage maya n'utilisait que trois symboles : un point représentant une valeur de un, une barre représentant cinq et une coquille représentant zéro.

Un

Cinq

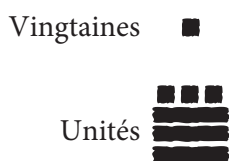
Zéro

- 2) Les Mayas ont été l'une des premières civilisations à comprendre le concept de zéro et à l'utiliser dans un système mathématique. En raison de son rôle particulier, ils ont donné au zéro un symbole unique : la coquille.
- 3) Les Mayas vénéraient certains nombres comme sacrés, en particulier le zéro, ainsi que le nombre cinq, qui représentait le nombre d'unités sur une main ou un pied. Un autre nombre sacré était 52, non pas à cause du nombre de cartes dans un jeu de cartes à jouer standard, mais parce qu'il représentait le nombre d'années dans un "paquet", une unité de mesure du temps similaire dans son concept à un siècle.
- 4) Contrairement à notre système numérique moderne, qui est basé sur dix chiffres (0-9), les Mayas utilisaient un système numérique vicésimal basé sur 20. Cela signifie qu'au lieu des 1, 10, 100, 1 000 et 10 000 places de notre système mathématique, les Mayas utilisaient 1, 20, 400, 8 000 et 160 000. Voici à quoi ressemblait leur système de numérotation de base

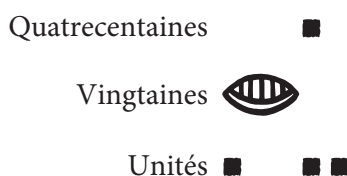


Tout nombre supérieur à 19 était représenté par une pile, ou une colonne, de symboles qui s'ajoutaient à ce nombre. La ligne du bas de la colonne représentait les unités de 1 à 19, et la ligne du dessus représentait les vingtaines de 20 (le nombre indiqué \times 20). Le suivant était les quatrecentaines (le nombre indiqué \times 400, soit 20^2), celui au-dessus des quantités de 8000 (le nombre indiqué \times 8 000, soit 20^3), et ainsi de suite.

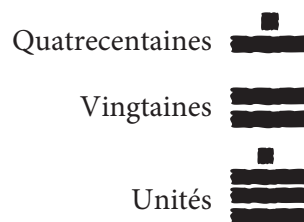
Par exemple, le nombre 38 était représenté comme ci-dessous



Le nombre 403 était représenté comme ci-dessous

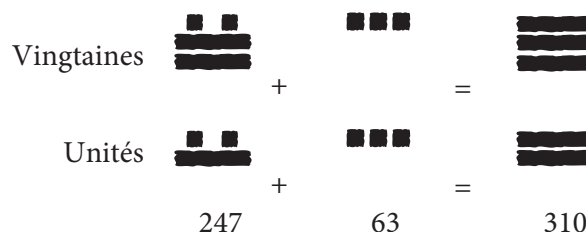


Le nombre 3416 était représenté comme ci-dessous



Il était très facile d'additionner et de soustraire en utilisant ce système de représentation numérique.

Voici par exemple une addition :



À propos des illustrations

Toutes les illustrations de cartes ont été rendues dans l'esprit de l'art maya traditionnel, en utilisant des éléments de leur palette de couleurs vives. Chacun des personnages sur les cartes numérotées est basé sur de véritables visages mayas trouvés sur des sculptures, des poteries et des peintures murales. Chaque carte spéciale met en évidence un symbole qui était important pour les Mayas et apparaissait fréquemment dans leur art : le jaguar sur la carte Wild, un serpent sur la carte Reverse, un oiseau quetzal sur la carte Skip et un ancien temple pyramidal sur le Temple de la carte Zéro. Le dos des jetons de numéro secret est basé sur un bol daté entre 600 et 900 de notre ère avec le dieu maya de la pluie, "Tlaloc".



GAMERIGHT®
 Games for the Infinitely Imaginative®
 124 Watertown Street
 Watertown, MA 02472
 Tel: 617-924-6006 Fax: 617-924-6101
 e-mail: jester@gamewright.com
 www.gamewright.com
 ©2003 Gamewright, A Division of Ceaco, Inc.
 All Rights Reserved.
 Auteur : Richard Moore
 Illustrations : Red Hansen
 Traduction française : François Haffner
 pour l'Escale à jeux - escaleajeux.fr