

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



MÜ & MEHR

MATERIEL

60 cartes de 5 couleurs différentes, chaque couleur comprenant 12 cartes numérotées de 0 à 9, avec 2 autres cartes portant les chiffres 1 et 7. Chaque carte possède aussi 0, 1 ou 2 triangles dessus qui indiquent la valeur de la carte.

24 marqueurs en bois de 4 couleurs différentes.

Avec ce matériel on peut jouer à :

MÜ

Un jeu tactique de plis.

Nombre de joueurs : 3-6 joueurs (mieux à 4 ou 5), âgés de 12 ans et plus.

Durée : 60 minutes.

CALCORY

Un jeu de mémoire et de calcul.

Nombre de joueurs : 2-4 joueurs, âgés de 7 ans et plus.

Durée : 15 minutes.

RUMMÜ

Un jeu de réussite.

Nombre de joueurs : 3-6 joueurs, âgés de 8 ans et plus.

Durée : 60 minutes.

SAFARÜ

Un jeu d'attrape cartes.

Nombre de joueurs : 2-4 joueurs, âgés de 10 ans et plus.

Durée : 10 minutes.

RUMMÜ

Dans ce jeu chaque joueur essaie de se débarrasser de ses cartes aussi vite que possible en faisant des combinaisons. On peut jouer de façon individuelle ou s'il y a 4 ou 6 joueurs, en équipe avec le joueur en face.

MISE EN PLACE

Les cartes sont mélangées, et chaque joueur reçoit des cartes :

A 3 joueurs	9 cartes
A 4 joueurs	8 cartes
A 5 joueurs	8 cartes
A 6 joueurs	7 cartes

Les cartes restantes forment la pioche (face cachée). Une carte de cette pioche est tirée et placée à côté face visible pour former la pile de défausse. Le joueur à la gauche du donneur commence.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur dont c'est le tour doit accomplir 3 actions dans cet ordre :

1. Il doit tirer une carte.
2. Il peut jouer une carte (ou plus).
3. Il doit se défausser d'une suite.

TIRER DES CARTES

Au début de son tour, le joueur doit tirer, soit une carte de la pioche, soit une ou plusieurs cartes de la défausse. S'il tire une carte (ou plus) de la défausse, il tire d'abord celle du dessus, révélant la carte du dessous qu'il peut ensuite prendre et ainsi de suite.

JOUER DES CARTES

Les cartes doivent être jouées en combinaison. Une combinaison est formée d'au moins 3 cartes. Une combinaison est une série de cartes de même nombre ou une suite de cartes comme 3,4,5. Les combinaisons peuvent être d'une seule couleur ou de plusieurs couleurs, mais dans ce cas une couleur ne peut pas être représentée 2 fois. Aucune combinaison ne peut contenir 2 cartes identiques.

JOKERS JAUNES

Les cartes jaunes peuvent être utilisées comme des jokers, elles peuvent remplacer une carte avec le même nombre d'une autre couleur. Une combinaison d'une seule couleur doit toujours avoir plus de cartes normales que de jokers, dans une suite de 4 cartes, il ne peut y avoir qu'un joker, dans une suite de 5 cartes deux. Les combinaisons avec plusieurs couleurs ne peuvent contenir qu'un seul joker. On peut utiliser le joker pour faire une quinte (5 cartes de même valeur).

Exemples

Rouge 5, Jaune 6, Rouge 7 est une suite simple (de même couleur) avec un joker.

Rouge 5, Jaune 5, Bleu 5, Noir 5, Vert 5 est une combinaison simple de 5 cartes.

Bleu 6, Jaune 7, Bleu 8, Rouge 9 est impossible, car il ne peut y avoir 2 cartes bleues.

Rouge 2, Rouge 3, Jaune 4, Rouge 5, Rouge 6, Jaune 7, Jaune 8 est une suite de 7 cartes rouges.

Jaune 3, Jaune 4, Jaune 5 est impossible car il y a trop de jokers.

Lors de la première partie un joueur qui n'a rien posé doit poser une combinaison d'au moins 4 cartes. Lors des parties suivantes, le nombre de cartes requis dépend du score du joueur ou de l'équipe :

Score Individuel	Score d'équipe	Nbre de cartes
inférieur à 0	Inférieur à 0	3
0 - 100	0 - 200	4
100 - 150	200 - 400	5
150 plus	400 plus	6

Une fois qu'un joueur a posé une combinaison, il peut jouer des cartes de sa main pour former des combinaisons ou ajouter des cartes à une combinaison déjà existante (les siennes ou à d'autres joueurs). S'il a une carte qui a été remplacée dans une combinaison par un joker, il peut échanger cette carte contre le joker. Le joker peut être utilisé immédiatement dans une autre combinaison ou remis dans la main du joueur. Sur une combinaison déjà sur la table, on ne peut qu'y ajouter des cartes. On ne peut pas réarranger une combinaison ou ne combiner plusieurs.

DÉFAUSSE DE CARTES

A la fin de son tour le joueur doit se défausser d'une carte. C'est maintenant au tour du joueur suivant. Seule la carte au-dessus de la pile de défausse peut être visible. Le tour est fini quand un joueur défausse sa dernière carte et n'a plus de carte en main.

L'ÉQUIPE DU CHEF

Si un joueur a posé toutes ses cartes sur la table et s'il ne peut plus se défausser de carte, il doit reprendre une ou des cartes dans celles déjà posées devant lui jusqu'à ce qu'il puisse se défausser d'une carte.

LE SCORE

Une fois que le tour est fini, les joueurs comptent leurs points.

1 ^{er} joueur à avoir fini	10 points
Une carte jaune restant en main	-10 points
Une carte restant en main	-5 points
Combinaison de 3 cartes du même nombre	0 points
Combinaison de 4 cartes du même nombre	0 points
- Pure	30 points
- Mélangée	10 points
Combinaison de 5 cartes du même nombre	50 points
Combinaisons de 7 ou de 1	moitié des points
Suite de 3 cartes	
- Mélangée	0 point
- Pure	10 points
Suite de 4 cartes	
- Mélangée	10 points
- Pure	20 points
Suite de 5 cartes	
- Mélangée	20 points
- Pure	40 points
Chaque carte additionnelle	+10 points

Il est important pour marquer qu'une combinaison soit pure. Une suite dans des couleurs différentes n'est jamais pure. Les suites dans une couleur ou les combinaisons du même nombre sont pures si elles ne contiennent aucun joker.

Les joueurs comptent leurs points et les additionnent à ceux déjà marqués. Si les joueurs jouent en équipe, les cartes restant en main au partenaire du joueur qui a fini ne donnent pas de malus.

Les points du joueur ou de l'équipe sont notés. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 200 points ou plus ou dans le jeu par équipe, jusqu'à ce qu'une équipe atteigne 500 points ou plus. Le joueur ou l'équipe avec le plus de points a gagné.

MU

MU est un jeu de levées. Cependant avant le premier tour, il y a une vente aux enchères pour déterminer quel joueur choisira les atouts. Les joueurs misent en posant des cartes face visible sur la table. Les deux joueurs qui, à la fin de la vente aux enchères, ont posé le plus de cartes, deviennent le chef et le sous-chef, et chacun choisit un type de carte pour atout.

À la fin du jeu chaque joueur marque le nombre de points sur les cartes qu'il a gagnées. En outre, le chef et son partenaire ont une chance de marquer des points supplémentaires. Mais plus le chef a joué de cartes pendant la vente aux enchères, plus c'est difficile d'obtenir les points de bonification, et s'il échoue, le chef doit en payer les conséquences.

PRÉPARATION

A trois joueurs, 2 des 5 couleurs sont enlevées du jeu. A plus de trois joueurs, les cinq couleurs sont employées. Les cartes doivent être bien mélangées et distribuées entièrement à tous les joueurs.

VENTE AUX ENCHÈRES

En commençant par le donneur, chaque joueur à son tour passe ou prend une ou plusieurs cartes de sa main et les place face visible devant lui. Le nombre de cartes jouées, indépendamment de leur valeur, compose la valeur de l'offre.

La plupart des ventes aux enchères se composeront de plus d'un tour. Normalement à son tour chaque joueur peut jouer autant de cartes qu'il veut pour former une mise plus élevée que la précédente. Si le joueur dont c'est le tour, a déjà plus de cartes devant lui que les autres joueurs, il peut jouer une carte de plus à ce tour. Ceci s'applique également au premier au début de la vente aux enchères, il peut jouer une seule carte au premier tour. Après la première offre, le joueur peut jouer jusqu'à deux cartes et ainsi de suite.

Un joueur n'a pas besoin d'élever le niveau de la vente aux enchères. Il peut jouer un plus petit nombre de cartes pour rester dans la vente aux enchères sans prendre la tête.

Un joueur peut passer toutes les fois que c'est son tour. Un joueur qui a passé peut rejoindre la vente aux enchères ultérieurement.

Une vente aux enchères se finit quand tous les joueurs ont passé.

Si, à la fin de la vente aux enchères, un joueur a posé plus de cartes que les autres, il devient le chef.

EGALITE

Si à la fin d'une vente aux enchères, aucun joueur n'a offert plus de cartes qu'un autre, le tour se finit avec une égalité. Le ou les joueurs qui ont le plus grand nombre de cartes devant eux reçoivent 5 points par carte qu'ils ont posée. Cependant, celui qui a joué la dernière carte perd 10 points par carte posée. Le tour se finit à ce moment, les points sont notés et les cartes sont remélangées et distribuées. Si tous les joueurs passent au premier tour, il ne se passe rien et les cartes sont redistribuées.

SOUS-CHEF

S'il n'y a pas eu de dispute, il doit y avoir un chef et un sous-chef. Le sous-chef est le joueur qui a posé le deuxième plus grand nombre de cartes. S'il y a plus d'un joueur ayant offert le même nombre de cartes pour être deuxième, le joueur qui a offert la carte individuelle de la valeur la plus élevée est sous-chef, si ceux-ci sont à égalité, on prend la deuxième valeur et ainsi de suite. Dans le cas où aucun joueur ne serait second, il n'y a aucun sous-chef. Ceci arrive si un seul joueur a posé une carte. Ou dans les jeux à 3 joueurs, il n'y a aucun sous-chef.

CHOIX DE L'ATOUT

Le sous-chef est le premier à choisir un type de carte comme atout. Une fois qu'il a choisi, c'est au tour du chef. Le choix peut être un nombre (par exemple 5) ou une couleur. Le chef et le sous-chef peuvent seulement choisir un type de carte qu'ils ont déjà posé pendant la vente aux enchères. Le chef peut ne choisir aucun atout. Dans ce cas les seuls atouts seraient ceux choisis par le sous-chef, ou dans un jeu sans sous-chef, il n'y aurait aucun atout du tout. L'atout du chef est plus fort que l'atout du sous-chef.

A plus de trois joueurs, le chef choisit un des autres joueurs en tant que partenaire. Le choix du chef est souvent influencé par les cartes jouées pendant la vente aux enchères. Le chef ne peut

MÜ & MEHR

pas choisir le sous-chef en tant que partenaire. Le chef et son partenaire forment l'équipe du chef.

Pour avoir une bonification, l'équipe du chef doit gagner un certain nombre de points dans le tour. Le nombre de points à gagner, dépend du nombre de cartes que le chef a jouées pendant la vente aux enchères. Plus le chef a joué de cartes, plus il a besoin de points pour obtenir une bonification. Le nombre exact de points exigés est montré dans la table au pied de la page 5 des règles. Cette table est répétée à la page arrière des règles.

LE JEU

Le chef commence le premier tour. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. On joue une carte de sa main ou une des cartes se trouvant devant soi (cartes posées lors de la vente aux enchères). Un pli est constitué d'une carte de chaque joueur.

Un joueur doit suivre la couleur dans la mesure du possible, s'il a une carte de la même couleur que la première carte dans le tour alors il doit la jouer. Si un joueur ne peut pas suivre la couleur il peut alors jouer n'importe quelle autre carte, il n'est pas obligé de jouer un atout.

Si la première carte est un atout, tous les autres joueurs doivent jouer un atout s'ils en ont un. Puisque le chef et le sous-chef ont choisi des atouts, la carte posée peut ne pas être nécessairement une carte de la même couleur que la première carte. Si un ou deux nombres ont été choisis comme atouts, les cartes de nombre comptent alors comme atouts, plutôt que comme cartes de leur propre couleur. Par exemple, si les deux choix d'atout ont été 6 et vert, et un joueur a un 6 rouge, puis si une carte rouge est posée, ce joueur n'a pas besoin de jouer son 6 rouge même si c'est sa seule carte rouge. Elle appartient à l'atout, plutôt qu'à la couleur rouge. Mais si une carte verte était posée, et le 6 rouge était son seul atout, il doit le jouer. L'atout choisi par le chef est toujours plus fort que celui choisi par le sous-chef. Dans une couleur, les cartes se rangent par valeur nominale, avec le 0 le plus faible et le 9 le plus fort. Si 2 cartes de rang égal sont jouées dans un tour, la première jouée est plus forte. Si le chef choisit un nombre comme atout, et le sous-chef une couleur, ou inversement, il y a trois grades d'atouts. Viennent d'abord les cartes nombre dans cette couleur, puis le choix du chef, puis le choix du sous-chef. Par exemple, si le chef choisit 0 comme atout et le sous-chef vert, alors le vert 0 est le plus haut atout. Les quatre 0 dans les autres couleurs se rangent après, et en dernier la couleur verte du 1 vers le 9.

Le joueur qui a gagné le dernier tour commence le prochain. Le tour est fini une fois que toutes les cartes, en main et sur la table, ont été jouées.

LE SCORE

Les comptes se font en deux étapes.

Premièrement, chaque joueur compte le nombre de triangles sur les cartes qu'il a gagnées. Le total est le nombre de points qu'il a gagnés dans ce tour.

Deuxièmement, les joueurs vérifient si l'équipe du chef a atteint son objectif, et reçoit ainsi une bonification ou non. La bonification dépend du nombre de cartes que le chef a offertes dans la vente aux enchères, et du choix de l'atout du chef.

Si l'équipe du chef atteint son objectif, le chef et son partenaire reçoivent la bonification.

Si le chef et son partenaire échouent, le chef paye la pénalité. La pénalité dépend de l'importance de l'échec (voir tableaux). Le chef paye une pénalité de 10 points pour chaque différence de points par rapport à l'offre. Les adversaires reçoivent une bonification de 5 points pour chaque carte. Son partenaire ne reçoit ni bonification, ni pénalité.

Exemple : dans un jeu à 5 joueurs avec 4 cartes offertes, le chef et son associé doivent réaliser 33 points. Si à la place, il a avec son partenaire un total de 29 points, ce n'est pas assez pour remplir son contrat. Mais c'est suffisant s'il avait offert 2 cartes, donc la différence entre l'offre et le résultat est 2. Le chef doit donc payer une pénalité de 20 points, et les 3 adversaires reçoivent une bonification de 10 points.

ENREGISTREMENT DES POINTS

Les différents points gagnés et toutes les bonifications ou pénalités sont notées. Le joueur à la gauche du donneur précédent mélange les cartes et les distribue pour le prochain tour. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueurs aient atteint un but précédemment convenu, (le jeu à 200 points dure environ 60 minutes). Le joueur avec le plus de points a gagné.

CALCORY

BUT DU JEU

Les joueurs essaient de rassembler autant de cartes que possible, en faisant tourner les cartes de sorte que la somme des nombres sur les cartes soit la plus proche possible de 13.

PRÉPARATION

Les cartes sont mélangées et distribuées sur la table face cachée afin de former un rectangle de 6 sur 10. Chaque joueur prend tous les marqueurs d'une couleur.

DEROULEMENT DU JEU

Désignez un joueur pour commencer. Le jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour retourne des cartes, s'assurant que tous les joueurs peuvent voir quelles cartes il retourne. Pendant qu'il retourne les cartes, il doit ajouter les nombres sur les cartes retournées. Il essaie d'obtenir une somme aussi proche que possible de 13.

RETOURNER DES CARTES

Dès que la somme des cartes retournées excède 13, le tour du joueur est terminé. Il doit retourner toutes les cartes comme elles étaient. Le tour se finit également si on retourne deux cartes 0.

Si un joueur parvient à retourner des cartes de sorte que leur somme fasse exactement 13, alors il doit prendre toutes les cartes retournées. Il remet l'une d'elles, face cachée, sur n'importe quel espace libre sur la table, le reste des cartes est placé en pile face cachée devant lui. C'est le tour du prochain joueur.

Un joueur qui n'a pas encore atteint 13 peut décider de s'arrêter. Dans ce cas, il marque chaque carte qu'il a retournée avec un marqueur en bois de sa couleur. Le jeu passe alors vers le prochain joueur. Les cartes marquées restent face visible. Un joueur qui n'a pas encore gagné de cartes, doit retourner 2 cartes au minimum.

AUGMENTER

Une fois qu'on a marqué des cartes sur la table, le prochain joueur doit alors essayer d'améliorer la somme des cartes révélées. Il ne peut pas employer les cartes marquées. S'il échoue pour atteindre la somme des cartes marquées ou s'il excède 13, son tour est alors fini, il retourne toutes les cartes qu'il vient de jouer, c'est le tour du prochain joueur.

Cependant s'il parvient à retourner des cartes avec une somme plus élevée que les cartes marquées, sans atteindre ou excéder 13, alors les cartes marquées sont retournées, les marqueurs retournés à leur propriétaire, alors que les cartes nouvellement tournées sont marquées. Celles-ci forment maintenant le nouvel objectif.

Si les cartes nouvellement tournées se montent exactement à 13, alors le joueur prend les cartes, remet une des cartes sur la table, face cachée, et place les autres en pile devant lui, comme précédemment.

Si le joueur atteint la même somme que les cartes déjà marquées, mais emploie plus de cartes pour y arriver, alors ceci compte comme une amélioration, les nouvelles cartes sont marquées et les cartes précédemment marquées sont retournées.

Si le tour d'un joueur revient, et que ses marqueurs du tour précédent sont toujours sur la table, il prend toutes ces cartes et les place en pile face cachée devant lui. Sauf une, qu'il remet sur la table face cachée comme précédemment. Son tour est alors fini et c'est au prochain joueur de prendre son tour.

FIN DU JEU

Si un joueur retourne seulement une carte, et si elle reste face visible avec un marqueur pendant un tour complet, alors le joueur prend cette carte, et l'ajoute à sa pile de cartes. Le jeu est alors fini et le joueur avec le plus de cartes dans sa pile a gagné la partie.

Dans le dernier tour, il est possible qu'un joueur ne puisse retourner de cartes, si toutes les cartes sur la table sont marquées.

SAFARU

DEROULEMENT DU JEU

Chaque joueur essaie d'attraper autant de cartes que possible et de les combiner avec d'autres cartes. Si un joueur ne peut pas attraper quelque chose, il doit "libérer" une de ses propres cartes dans la nature, autrement dit sur la table. Naturellement, il y a quelques animaux (cartes) que personne ne veut attraper.

PRÉPARATION

Les cartes sont mélangées et on en distribue 4 à chaque joueur. De plus, 4 cartes sont placées face visible au milieu de la table. Le reste des cartes est placé en pile à côté des 4 cartes sur la table. A 4 joueurs, les joueurs doivent jouer en association avec le joueur vis-à-vis d'eux. A 2 ou 3, les joueurs jouent individuellement.

LA CHASSE

On désigne un joueur pour commencer, chaque joueur joue à tour de rôle. Le joueur dont c'est le tour doit poser une carte sur la table. Il peut utiliser cette carte pour attraper une autre carte ou il peut la laisser sur la table.

ATTRAPER

Il y a trois méthodes pour attraper une carte :

- Si les nombres sur deux ou plus des quatre cartes sauvages s'ajoutent jusqu'au nombre de la carte du joueur, alors il peut prendre les cartes ainsi attrapées et les placer face cachée devant lui. Si le nombre sur la carte jouée peut être atteint de plus d'une façon, alors le joueur peut décider quelle combinaison de cartes il attrape, mais peut seulement attraper une seule combinaison. La carte du joueur reste sur la table, elle est «relâchée» dans la nature.

- Si le nombre sur la carte de joueur peut être ajouté à une ou plusieurs des cartes sur la table afin de faire un total de 17, alors le joueur peut attraper les cartes sur la table et les placer face cachée devant lui. La carte qu'il a jouée reste sur la table.

- Si le joueur joue une carte avec le même nombre qu'une ou plusieurs des cartes sur la table, il attrape une des cartes sur la table et sa propre carte.

Un joueur peut employer une, deux ou les trois méthodes pour attraper des cartes à son tour mais peut seulement utiliser une méthode par tour.

LIBÉRER DES CARTES

Un joueur qui ne peut pas attraper une carte, ou qui ne le veut pas, doit à la place relâcher une de ses cartes dans la nature. Une carte ne peut pas être libérée si elle permettrait à une autre carte d'être attrapée, c-a-d que vous pouvez seulement libérer des cartes qui ne peuvent attraper des cartes de la table par aucune des trois méthodes décrites ci-dessus. Si une carte attrapait des cartes de plus d'une manière, le joueur n'a pas besoin d'employer toutes les méthodes possibles, mais doit en employer au moins une si c'est possible. Si un joueur pouvait faire une capture, et que ses adversaires ne la signalent pas immédiatement, alors il n'y a pas de pénalité. Un joueur doit libérer une carte si le joueur précédent a attrapé toutes les cartes sur la table.

S'il y a des cartes 0 sur la table, et qu'un joueur choisit d'attraper des cartes par une des deux premières méthodes, alors il doit prendre au moins une des cartes 0.

NOUVEAUX TOURS

Après 4 tours, les joueurs n'ont plus de cartes dans leur main. Le prochain joueur doit maintenant distribuer 4 cartes de plus à chaque joueur, et 4 cartes face visible sur la table (s'il n'y a plus de cartes disponibles). Alors le joueur à sa gauche commence le nouveau tour. De cette façon, chaque joueur a la chance de jouer en premier.

FIN DU JEU ET DECOMPTE DES POINTS

Quand toutes les cartes en main ont été jouées et qu'il n'y en a plus à distribuer, le jeu est terminé. Les cartes restant sur la table ne sont pas marquées. Les points sont marqués comme suit :

Le joueur avec le plus de licornes (bleu) : +24 points.

Le joueur avec le plus de hérissons (jaune) : -12 points.

Chaque bébé Animal (cartes 0) : -5 points.

Chaque triangle sur les cartes attrapées : +1 point (cartes 0 y compris).

Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de licornes ou de cartes hérissons, alors les points sont partagés également entre eux. Les joueurs peuvent faire plusieurs parties pour arriver à un nombre précédemment convenu, par exemple 100 points. Le premier joueur qui atteint ce total a gagné. Ou si plusieurs y arrivent, c'est le joueur avec le plus de points qui gagne.

SAFARY RENVERSÉ

Une variante possible du jeu est d'essayer de libérer autant d'animaux que possible. Les joueurs essaient de marquer aussi peu de points que possible. Les mêmes règles s'appliquent comme dans le jeu principal, avec une exception. Si une carte peut attraper des cartes de la table en utilisant plus d'une méthode, le joueur à la gauche de celui qui a joué la carte décide quelle méthode doit être employée. A 4 joueurs on peut encore jouer en équipe, chaque joueur faisant équipe avec le joueur en vis-à-vis. On compte les points comme ceci :

Le joueur ou l'équipe avec le plus grand total de cartes : +24

Le joueur ou l'équipe avec le plus de hérissons (jaune) : +18 points

Chaque triangle sur les cartes attrapées : +1 point.

Les joueurs peuvent jouer un nombre précédemment convenu de tours. Le joueur ou l'équipe avec le plus bas score gagne.