

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Quinto

un jeu de cartes pas ordinaire pour 2 à 4 joueurs de plus de 12 ans  
de Sid Sackson

## Contenu

110 cartes de jeu  
24 cartes-points  
1 règle du jeu

## Idée du jeu

Le but du jeu est de ramasser le plus de cartes-points possible en commençant par les cartes de 10 points et en finissant par les cartes de 100 points. On complète une rangée de 5 cartes et on forme un quinto.

Il est possible dans le cours du jeu de reprendre les cartes-points gagnées par l'adversaire, après avoir formé des quintos. A la fin du jeu les amendes pour les quintos incomplets peuvent être si élevées qu'une victoire qu'on croyait sûre devient moins probable à la dernière minute.

## Explication

### 1. Cartes de jeu

Il y a quatre sortes de cartes différentes :

#### a). *Cartes-combinaison* (64)

Chaque carte est une combinaison unique de 3 éléments. Le premier élément est une couleur - orange, rouge, vert ou bleu. Le deuxième élément est une forme géométrique - cercle, triangle, carré et hexagone. Le troisième élément est un nombre - 1, 2, 3, ou 4.

Exemple : il y a une carte "orange-cercle-1" ou une carte "bleu-triangle-4".

#### b). *Cartes-mots* (32)

Ces cartes se composent seulement d'un élément, plus exactement d'un mot comme, par exemple "rouge", "vert", "hexagone", "deux", etc.

#### c). *"Cartes-ponts" (Brücke)* (8)

#### d). *Cartes "mots ou ponts"* (6)

Le joueur peut décider s'il préfère d'utiliser cette carte avec le symbole "mot" ou avec le symbole "pont". Le symbole qui n'a pas été utilisé n'a plus de valeur.

## 2. Formation des quintos

Un quinto est une rangée de 5 cartes qui vont ensemble.

Chaque carte peut commencer un quinto, sauf une carte-pont. Les cartes suivantes doivent correspondre aux règles :

a). A côté d'une carte-combinaison on peut poser :

- Une carte-combinaison avec au moins un élément identique à un des éléments de la carte précédente. (Voir ex. 1 : ici on voit que la deuxième carte a le même élément "3" que la première. Elles peuvent être posées une à côté d'autre. La troisième carte a deux éléments communs avec la deuxième : "bleu" et "carré").

- Une carte-mot qui répète un mot représenté sous une forme graphique sur la carte précédente. (Voir ex. 2 : ici les deux premières cartes ainsi que les deux dernières vont ensemble. Le mot "cercle" correspond à un cercle dessiné).

b). A côté d'une carte-mot on peut poser :

- Une carte-combinaison que représente le symbole du mot écrit sur la première. (Voir ex. 2 : la deuxième et la troisième cartes).
- Une carte-mot identique. (Voir ex. 3 : ici le joueur a choisit le mot d'une carte "mot ou pont" qui est identique avec celui de la première carte).
- Une carte-pont. (Voir ex. 4 et 5).

Observation : Une carte-pont lie deux cartes-mot ensemble. C'est pourquoi une cane-pont ne peut jamais se trouver au début ou à la fin d'une rangée de quinto. On ne peut pas non plus mettre les deux ponts l'un à côté de l'autre.

### 3. Préparation

On mélange par couleur les trois sortes de cartes-points et on les pose, face chiffre cachée, sur la table en trois amas l'un sur l'autre - le bleu d'abord, le jaune au milieu et le rouge en haut de la pile.

On mélange les cartes de jeu et chaque joueur en reçoit une. Le joueur qui possède la carte avec le plus grand numéro commence (il n'est pas important si c'est une carte-mot ou une carte-combinaison). Si ce n'est pas décidé catégoriquement, on continue jusqu'à ce qu'on trouve un joueur avec le plus grand chiffre.

On mélange encore une fois les cartes de jeu. Chaque joueur en reçoit 5. On met les cartes restantes au milieu de la table à côté des cartes-points, face image cachée.

### 4. Cours du jeu

#### a). Premier tour

Le premier joueur prend la carte-point qui se trouve au sommet de la pile et la pose à côté de la pile. Ensuite il commence à poser devant lui une ou plusieurs cartes en une rangée selon les règles. Il forme ainsi le début d'un quinto. Il est important qu'il commence à construire cette rangée devant lui.

Ensuite il prend de la pile exactement le même nombre de cartes qu'il a posé. Chaque joueur a toujours 5 cartes. Maintenant c'est le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. On continue comme cela a été décrit jusqu'à ce que chaque joueur commence à construire une rangée devant lui.

Observation : il peut arriver qu'un joueur puisse dès son premier tour finir un quinto avec ses 5 cartes. Dans ce cas-là, on mélange de nouveau ces 5 cartes avec la pile et le joueur reçoit 5 nouvelles cartes.

#### b). Tours suivants

Les joueurs continuent dans le sens des aiguilles d'une montre. On pose une ou plusieurs cartes dans n'importe quelle rangée - dans la rangée qu'on a commencé soi-même aussi bien que dans une rangée d'un autre joueur. Mais on peut mettre ses cartes seulement dans une rangée par tour. Si un joueur ne peut poser aucune carte, il est obligé de commencer une nouvelle rangée. Il peut, naturellement, faire la même chose quand il veut commencer une nouvelle rangée par des raisons tactiques. En tout cas il doit toujours poser au moins une de ses cartes. Après son tour le joueur prend autant de cartes de la pile qu'il en a posé (il doit toujours avoir 5 cartes).

### Compléter une rangée - former un quinto

Dès qu'une rangée contient 5 cartes, elle est complète. Le joueur qui a construit un quinto prend la carte-points découverte et la pose, visible, devant lui. On met les 5 cartes du quinto dans une pile à part et elles ne participent plus au jeu. Le joueur retourne la carte-points suivante, la pose à côté de la pile des cartes-points et commence à construire, avec au moins une carte, une nouvelle rangée devant lui (même s'il a complété une rangée d'un autre joueur).

Observation : le joueur qui veut compléter un quinto doit veiller qu'il ne lui reste pas seulement une carte-pont quand il peut utiliser toutes les autres 4 cartes pour compléter une rangée. Car avec une seule carte-pont on ne peut pas commencer une nouvelle rangée ! Et le joueur peut prendre les nouvelles cartes seulement quand son tour est fini. Alors, faites attention !

Dans le cas où il y a plus de rangées commencées que de joueurs participant au jeu, le joueur qui vient de compléter un quinto ne commence pas une nouvelle rangée. Cela peut se produire quand plusieurs joueurs ont commencé à construire de nouvelles rangées sans avoir complété auparavant une autre rangée.

Si un joueur a la chance d'avoir 5 cartes qui peuvent former un quinto, il peut le faire et prendre une carte-points de la pile. Dans ce cas-là il ne commence pas une nouvelle rangée et il peut prendre tout de suite 5 nouvelles cartes

### Cartes-points Jaunes

Après que la dernière carte-point rouge ait été prise et qu'une carte-point jaune devient visible, le jeu change. Maintenant, si un joueur complète un quinto qui ne se trouve pas devant lui, il reçoit non seulement des points de la pile, mais aussi une carte-point de la part du joueur, devant lequel se trouve ce quinto. Naturellement ce joueur-ci va essayer de donner une carte-point de faible valeur. S'il n'a pas encore reçu de carte-point, tant pis pour le premier joueur. On ne peut pas revendiquer une carte plus tard.

### Cartes-points bleues

Après que la dernière carte-point jaune ait été prise et qu'une carte-point blette devient visible, le jeu change encore une fois. Si un joueur a complété un quinto qui se trouve devant un autre joueur, celui-ci doit lui donner une carte-point jaune ou bleue. Naturellement on donne cette fois aussi une carte de faible valeur. Si le joueur n'a que des cartes-points rouges il n'en donne aucune. Même dans le cas où aucune carte-point bleue n'est plus disponible dans la pile, le jeu continue dans le même esprit.

### **Fin du jeu**

Quand la pile des cartes de jeu (pas des cartes-points) est épuisée et que le dernier joueur ne peut plus prendre autant de cartes qu'il lui faut pour qu'il ait 5 cartes dans la main, le jeu change encore une fois, de la manière suivante :

- le joueur qui a formé un quinto ne commence en aucun cas une autre rangée ;
- le joueur qui ne peut plus poser aucune carte montre ses cartes aux autres joueurs et passe. Il peut peut-être recommencer à jouer plus tard.

Normalement chaque joueur doit mettre au moins une carte, s'il le peut, même s'il risque d'aider avec cela son adversaire. Il doit éventuellement commencer une nouvelle ligne, même si celle-là va être complétée par un autre.

Tant qu'il reste des joueurs qui peuvent poser une carte, le jeu continue. Il ne finit que quand plus personne ne peut jouer.

Chaque joueur additionne ensuite les points de ses cartes-points. Si un joueur a devant lui une ou plusieurs lignes de 3 ou 4 cartes, il compte ses points additionnés comme points positifs. S'il a devant lui une ou plusieurs lignes avec 1 ou 2 cartes, ses points sont négatifs.

### **Le gagnant**

Le gagnant est le joueur qui a le plus de points positif. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points, la victoire est partagée.

### **Variantes**

#### **1. Coopération**

Si quatre joueurs participent au jeu, on peut créer deux équipes. Les partenaires s'assoient face à face. Les règles restent les mêmes, mais on additionne les points des partenaires à la fin du jeu pour trouver l'équipe gagnante.

#### **2. Double ou triple**

C'est une variante pour deux joueurs ou deux équipes. Si après un tour, le gagnant (ou l'équipe gagnante) a deux fois plus de points que le perdant, on compte une victoire double. S'il a trois fois plus de points, on compte une victoire triple. Le jeu continue jusqu'à ce que un joueur (ou une équipe) ait gagné quatre tours ou plus, et qu'il ait au moins deux tours d'avance sur l'autre.

#### **3. Cumul**

On décide combien de tours on joue, par exemple 3, 4 ou 5. On compte les points après chaque tour, et le gagnant reçoit des points de bonus.

A 2 joueurs, on reçoit 100 points de bonus par tour

A 3 joueurs, on reçoit 75 points de bonus par tour

A 4 joueurs, on reçoit 50 points de bonus par tour

A la fin de tous les tours, le joueur avec le plus grand nombre de points est le gagnant. En cas d'égalité, on joue encore un tour.

ASS te souhaite beaucoup d'amusement !

---

## **Annexes**

### **Vocabulaire employé**

<b>GRÜN</b>	<i>Vert</i>	<b>EINS</b>	<i>Un</i>	<b>DREIECK</b>	<i>Triangle</i>
<b>ORANGE</b>	<i>Orange</i>	<b>ZWEI</b>	<i>Deux</i>	<b>VIERECK</b>	<i>Carré</i>
<b>BLAU</b>	<i>Bleu</i>	<b>DREI</b>	<i>Trois</i>	<b>SECHSECK</b>	<i>Hexagone</i>
<b>ROT</b>	<i>Rouge</i>	<b>VIER</b>	<i>Quatre</i>	<b>RUND</b>	<i>Rond</i>
<b>BRÜCKE</b>	<i>Pont</i>				

## Quelques précisions importantes sur les règles de QUINTO / FIVE

*Comme cela arrive parfois, le jeu original a un peu souffert lors de la traduction de l'américain à l'allemand. Berthold Heß qui s'inquiétait de trouver le jeu insipide s'en est ouvert à l'auteur, Sid Sackson. A cette occasion, ils se sont aperçus que des modifications étaient intervenues entre la règle de FIVE (le jeu original américain) et celle de QUINTO.*

*Je vous livre ci-dessous quelques éclaircissements sur la règle tirés de l'intéressant article publié par Berthold Heß sur Spielenet suite à ces entretiens avec l'auteur.*

Source : <http://www.spielbox-online.de/indxtemp.html?/spielarchiv/dbh/lquinto.htm>

### Cours du jeu

Les règles de pose et de succession des cartes telles que décrites dans les règles sont exactes.

Le premier joueur après avoir tiré la première carte de la pile des cartes points ne la pose pas à côté de la pile, mais **devant lui** : c'est sur cette carte de points qu'il va commencer sa série. Le deuxième joueur fera de même, en prenant la première carte du paquet de cartes-points, en la déposant devant lui et en commençant à la suite sa propre série. Une série se compose donc toujours d'une carte-points suivie de 1 à 5 cartes. Chaque série possède donc en tête sa valeur en points.

Celui qui termine une série prend la carte-point qui précédait cette série et la pose dans ses gains. Il **doit** alors commencer une nouvelle série devant lui à l'aide d'au moins une des cartes qu'il a en main, en la faisant comme d'habitude précéder d'une carte-point qu'il prend au dessus du paquet.

Cette obligation de commencer une nouvelle série connaît cependant quelques exceptions :

1. Lorsqu'on pose une série complète avec les 5 cartes de sa main, on ne peut bien sûr pas commencer une nouvelle série, puisqu'on n'a plus de carte en main.
2. Lorsque la pioche est épuisée, on ne commence pas non plus de nouvelle série.
3. Enfin, un joueur qui a devant lui au moins autant de séries commencées que de joueurs autour de la table n'est pas obligé de commencer une nouvelle série après en avoir gagné une. Il est cependant possible, lorsque son tour reviendra, qu'il soit contraint de commencer une nouvelle série s'il ne peut pas ou ne veut pas en compléter une autre.

Lorsqu'on gagne une série appartenant à un adversaire lors des phases jaune ou bleu, ce dernier est obligé de donner une des cartes-points qu'il avait gagné. De fait, plus on remporte de séries, plus on est vulnérable car le nombre de séries ouvertes devant soi augmente.

### Fin du jeu

A la fin de la partie, les points déjà gagnés pour des séries complètes sont bien sûr tous positifs !

Les séries incomplètes sont décomptés comme suit pour le joueur qui les a devant lui :

- Les points en tête des séries incomplètes composées de 1 ou 2 cartes sont comptés en négatif.
- Les points en tête des séries incomplètes composées de 3 ou 4 cartes sont comptés en positif.

L'intérêt de cette règle apparaît dès lors : en fin de partie, faut-il compléter une série, au risque de devoir en commencer une nouvelle avec peu de cartes pour la compter finalement en négatif ?

### Cartes

Pour être tout à fait complet et pour jouer exactement au jeu tel que l'a conçu Sid Sackson, il faudrait enfin – mais ce n'est pas très important – enlever 2 des 4 cartes VIER, car l'auteur n'en avait prévu que deux dans sa création originale.