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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Römer

Traduction : Éric Flumian

Les cartes

Römer est un jeu composé de 21 cartes dans 5 couleurs, faisant un total de 105 cartes. Chaque carte possède un cheval sur son dos. Sur sept de ces cartes apparaît la tête de Jules César sur une ancienne pièce de monnaie. Ces « Césars » n'ont aucune valeur de combat ni de points. Les 14 autres cartes dans chaque couleur possèdent leur valeur de combat et une valeur de points. La valeur de combat est notée en chiffres arabes (1 à 7). La valeur en points est notée en chiffres romains (III,V, X, XX).

Préparation

Choisissez un donneur. Il bat les cartes et en distribue 15 face cachée à chaque joueur. Le reste des cartes sont placées en une pile face cachée au milieu de la table pour constituer la pioche. Quand la pioche sera épuisée, on mélange la pile de défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Voir l'exemple de distribution dans la règle allemande.

Déroulement d'une partie

1. L'atout

Chaque joueur décide quelle couleur sera son atout personnel. On commence avec le joueur à gauche du donneur. Chaque joueur pose une carte de la couleur choisie, et pioche une carte pour la remplacer. Plusieurs joueurs peuvent choisir la même couleur d'atout. Quand un joueur a la main, il peut décider de changer sa couleur d'atout. Cela signifie qu'il va devoir défausser toutes les cartes qu'il avait posé (sa carte d'atout précédente et toutes les cartes composant son équipe). Elles vont dans la pile de défausse. Le joueur pose alors son nouvel atout personnel et pioche une carte.

2. Actions

À son tour, un joueur a deux possibilités :

1) Ajouter une carte soit à son chariot soit renouveler son atout personnel, ou

2) Jouer une carte pour gêner une de ses adversaires ou gagner des cartes.

2.1. Poser une carte

Un joueur choisit une carte et la pose face cachée sur sa carte atout, constituant ainsi son équipe. La carte doit être posée de façon à commencer ou continuer une rangée. Le joueur peut remplacer cette carte en en piochant une nouvelle. Le joueur à sa gauche joue alors.

Chaque carte jouée (y compris la carte d'atout) sera comptabilisée pour le score du joueur à la fin du jeu. Les cartes dans la couleur d'atout comptent plusieurs fois dans le score du joueur (voir score)

Une carte « César » ne rapporte aucun point mais permettent d'accroître l'équipe. Une fois qu'une carte a été jouée, elle ne peut plus être déplacée.

Voir exemple dans la règle allemande.

2.2. Jouer une carte

Si une joueur ne veut pas poser une carte, il doit jouer une carte. Tous les autres joueurs doivent alors aussi jouer une carte dans le même tour. Chaque joueur choisit librement quelle carte il joue. On n'est pas obliger de suivre la couleur ou le chiffre demandé de la carte précédente.

2.2.1. Atouts

Un joueur peut jouer une carte de la couleur de son atout. Couper est possible seulement si la première carte jouée n'est pas de la couleur de votre atout, dans ce cas, le jouer est considéré uniquement comme fournissant à la couleur demandée et non pas comme coupant. Si plusieurs joueurs ont coupé, la carte de plus forte valeur l'emporte. En cas d'égalité, c'est la carte posée en premier qui l'emporte. Si un plis a été coupé, seul le gagnant du pli peut piocher une carte de la

pioche. Ce sera aussi à ce joueur de prendre la main et de choisir une des deux actions précédemment décrites. N.B. : Les cartes jouées lors du pli n'ont aucune valeur en points. Elles sont défaussées dans la pile de défausse ;

2.2.2. Suivre à la couleur

Si un pli n'est pas coupé, le gagnant est le joueur qui a posé la carte la plus forte de la couleur d'entame. En cas d'égalité, la première carte posée l'emporte. Alors, seuls les joueurs ayant suivi à la couleur demandée peuvent piocher une carte. Le joueur qui a gagné le pli prend la main. Les cartes du pli sont placées dans la pile de défausse.

A Römer, seule la couleur peut être suivie. Ni la valeur des scores, ni la valeur en point ne peuvent être suivies.

2.2.3. Ne pas suivre à la couleur

Un joueur qui ne suit pas à la couleur ne peut pas piocher une carte. Si un ou plusieurs joueurs on joué un atout, et qu'un joueur ne puisse pas ou ne veut pas jouer de la couleur, le joueur perd sa dernière carte posée devant lui (ça peut être sa carte d'atout) et la donne au joueur qui a gagné le pli. Le gagnant de ce pli doit placer cette carte devant lui, dans son équipe, sans la regarder. Si le joueur a gagner plusieurs cartes, il doit les placer, dans l'ordre dans lequel elles ont été jouées (sens des aiguilles d'une montre).

3. Fin de la manche

Dès qu'un joueur a 7 cartes dans son équipe (un chariot et 6 chevaux) le jeu est fini.

4. Score

A la fin d'une manche, tous les joueurs retournent les cartes qu'ils avaient posées devant eux formant leur équipe, et ils calculent la valeur de leurs cartes. Chaque carte posée est comptée séparément et contribue à la valeur totale du chariot. La valeur d'une carte est notée en chiffre romain. Les cartes « César ne valent rien. Les cartes de la couleur d'atout multiplient leur valeur en fonction de leur position dans l'équipe. Une carte en première position vaut sa valeur. En deuxième position, multiplie par deux sa valeur, en troisième par trois… Une carte d'atout en septième position multiplie par 7 sa valeur. (une carte de valeur XX en position 7 rapportera 140 point au joueur). Chaque valeur séparée est ajoutée est donne ainsi la valeur totale du char.

(Voir exemple de score dans la règle allemande)

5. Fin du jeu

Dès qu'un joueur atteint 500 points ou plus gagne la partie. On peut choisir un total plus élevé si on veut jouer des parties plus longues.

Cas particuliers

Un joueur a déjà une équipe de 5 chevaux. Il gagne alors 3 carte lors d'un pli. Les autres joueurs perdent leurs cartes, mais le jouer gagnant ne prend que le nombre de cartes pour compléter son équipe à sept cartes, dans l'ordre du jeu.

Un joueur perd son atout personnel. Il prend la main automatiquement pour le prochain tour, même si un autre joueur devait prendre la main. Après son tour (où il doit poser un nouvel atout, le joueur à sa gauche poursuit.

Si seulement un joueur possède encore des cartes en main, il peut alors poser autant de cartes qu'il souhaite pour compléter son équipe. La manche prend fin immédiatement.

Même si un joueur n'a plus de carte en main, il continue à prendre part au jeu. Si sa carte d'atout est jouée, il continuera à jouer avec ses cartes posées dans son équipe, comme s'il ne pouvait pas suivre à la couleur.

Un joueur qui n'a plus de carte en main, ni sur la table ne prend plus part à la manche qui se déroule.