

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



Rucki Zucki



Un jeu de cartes compétitif et complètement dément

pour 2 à 6 joueurs, de 9 à 99 ans
Auteur : Manfred Schreiber
Illustrations : A.-Christian Broddack

Contenu :

- 1 plan de jeu, double face
- 46 cartes numérotées, de 1 à 46
- 1 joker

But du jeu

Vous essayez de placer autant de cartes que possible au bon moment - le mieux étant de les poser toutes ! La fin d'une manche vient très soudainement. Les cartes gardées en main sont alors comptées négativement.



Préparation du jeu

Sortez le plan de jeu. Au départ, il est préférable d'utiliser le côté bleu. En effet, les cases chiffrées y sont dans l'ordre, ce qui facilite la vue d'ensemble. La face rouge sert à renouveler le jeu en le rendant un peu plus difficile.

En effet, les cases chiffrées y sont dans le désordre.

Mélangez toutes les cartes et distribuez en cinq à chaque participant. Les cartes restantes constituent la pioche, placée face cachée sur l'emplacement prévu du plan de jeu.



Retournez la première carte de la pioche, et placez-la sur le chiffre correspondant du plan de jeu. Le jeu commence autour de cette carte ! Si vous tirez le joker en premier, il faut le placer sur la case 25. Chaque joueur prend ses cinq cartes dans la main, sans les montrer aux autres joueurs. Le joueur à gauche du donneur commence.

Règle du jeu

Les joueurs jouent successivement, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est votre tour, vous pouvez placer sur le plan de jeu autant de cartes que vous pouvez et voulez. C'est-à-dire que vous n'êtes pas obligé(e) de poser, même si vous détenez des cartes qui conviennent.



Si vous ne posez aucune carte, vous devez piocher une carte et la mettre dans votre jeu - si elle convient, vous ne pourrez la poser qu'à votre prochain tour.

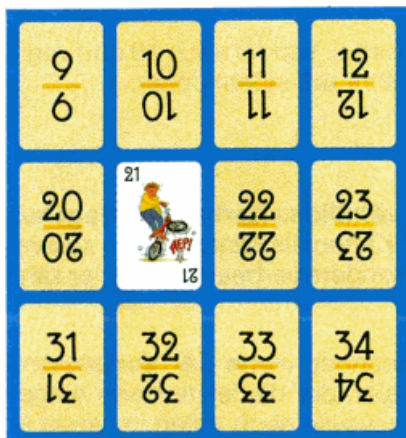
Quand puis-je poser ?

- Vous pouvez poser toute carte "reliée" à une carte déjà située sur le plan, c'est-à-dire connectée à elle par un bord (horizontalement ou verticalement) ou un coin (en diagonale).
- Vous pouvez poser sur autant d'emplacements que vous voulez.
- Vous pouvez - si vous avez les cartes pour le faire - poser de véritables "chaînes".

Exemples :

La carte 21 est déjà posée (voir schéma). Vous pouvez poser les cartes suivantes : 9, 10, 11, 20, 22, 31, 32, 33. Vous pouvez aussi poser en chaîne 11, 12, 23, 34, etc. Ces exemples s'entendent sur la face bleue du plan de jeu, mais les règles sont les mêmes sur la face rouge.





Joker



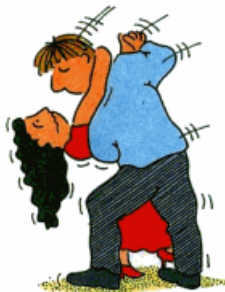
Le joker peut être posé sur n'importe quelle case. S'il est posé sur une case avec un nombre, il peut ensuite être récupéré par le joueur qui jouera la carte de ce nombre en échange. Vous pouvez faire cela à tout moment, tant que c'est votre tour, et vous pouvez aussi rejouer immédiatement le joker récupéré.

Case « Joker »

Sur la case « Joker » ne peut être posé que le Joker. Si cette carte n'est pas posée, la case « Joker » ne relie pas les cases horizontalement et verticalement adjacentes. Mais il est possible de la "contourner" avec les bonnes cartes, en diagonale.

Exemple : la carte 25 est posée ; sans joker sur la case "joker", vous ne poserez pas directement la carte 24, mais les cartes 14 et 36 (voir schéma ; face bleue).

Si le joker repose sur une case "joker", il y reste jusqu'à la fin de la manche.



Case d'emplacement de la pioche

Cette case ne peut être « contournée » qu'en diagonale. De la case 18 vers la case 19, et de la case 7 vers la case 29, il n'y a pas de liaison - même avec un joker.

Fin du jeu

Une manche se termine **lorsqu'un joueur a posé toutes ses cartes**. Les joueurs restants comptent la valeur de leurs cartes en main, en points négatifs. Si l'un d'eux a le joker en main, les répercussions sont catastrophiques : il vaut 100 points négatifs !



Une manche se termine aussi **si la pioche est épuisée**. Le joueur qui vient de prendre la dernière carte a le droit, exceptionnellement, de la poser sur le plan de jeu (s'il le peut). Ensuite, tous les joueurs comptent la valeur de leurs cartes en main, en points négatifs.

Normalement, il faut jouer au moins autant de manches qu'il y a de joueurs. Vous noterez les points. Le vainqueur est évidemment celui qui en a le moins à l'issue des manches.

Tactique

Si vous posez toujours toutes les cartes que vous pouvez poser, vous ne prenez aucun risque. Si vous gardez par-devers vous des cartes que vous auriez pu poser, vous pouvez bloquer le(s) joueur(s) adverse(s). Mais vous prenez alors aussi un risque plus élevé, car ces cartes conservées sont synonymes de points négatifs. "Ah là là, j'aurais pu les poser !"



Traduction française : Yann Peltier

Mise en page : François Haffner

Novembre 2008

Un jeu de la collection

jeuxSOC