

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Schnuff

Jeu Ravensburger numéro 01 080 6

Auteur : Jim Seko

Dessins : l'atelier graphique Otto Maier Verlag

Un jeu de cartes pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Contenu :

Contenu

54 cartes,

2 dés,

60 jetons.

But du jeu

A "Schnuff", il faut garder le plus longtemps possible ses jetons. Le dernier joueur à posséder encore des jetons est le gagnant.

Préparation

Chaque joueur reçoit 10 jetons. Les joueurs jouent chacun 2 dés. Le joueur qui a fait le plus grand total est donneur pour la première manche.

Le donneur distribue séparément à chaque joueur quatre cartes cachées. Les cartes restantes sont posées en une pile face cachée par le donneur dans l'une des cases du sabot. C'est la pioche. L'autre case du sabot est pour les cartes jouées.

Règle du jeu

Au début de la partie, les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à gauche du donneur commence. Il joue de manière visible une carte avec un chiffre. S'il n'a aucune **carte avec un chiffre**, le joueur à sa gauche commence à sa place, etc. Les cartes jouées sont posées visibles dans la case du sabot prévue à cet effet.

Le comptage commence par la première carte :

Le joueur annonce la valeur de la première carte jouée. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il ajoute la valeur de sa carte et annonce la somme obtenue, etc.

Exemple : le premier joueur commence avec un 3 ; il dit "3". Le joueur suivant continue avec un 2 ; il dit "5" ($3+2=5$). Le troisième joueur joue un 4 ; il dit "9" ($5+4=9$).

Important : Dès qu'un joueur a joué une carte, il prend la carte supérieure de la pioche pour avoir à nouveau quatre cartes en main. La nouvelle carte doit être prise rapidement avant que le joueur suivant ait joué sa carte. Si un joueur oublie de tirer une nouvelle carte, les adversaires ne doivent pas lui dire. Il devra jouer pendant le reste de la manche avec quelques cartes en moins dans la main.

Le comptage avance vite. Chacun doit éviter si possible de dépasser, en jouant sa carte, **les "frontières de nombre"** 30, 60 ou 90. Si un joueur dépasse 30, il doit payer un jeton en pénalité. S'il dépasse 60, il doit payer **deux** jetons. Celui qui dépasse 90, perd **trois** jetons. Les jetons sont mis dans la case du milieu du sabot.

Nouvelle manche : Dès qu'un joueur dépasse 90, la manche est terminée. Toutes les cartes sont rassemblées et mélangées. Le nouveau donneur est le joueur à gauche de l'ancien donneur. Il distribue à chaque joueur quatre cartes, mais naturellement aucun nouveau jeton. Une nouvelle manche commence. Les joueurs jouent à nouveau dans le sens des aiguilles d'une montre.

Cartes spéciales

Les "Cartes spéciales" peuvent être jouées à la place d'une carte chiffre. Elles aident le joueur à éviter de passer les "frontières de nombre". C'est pourquoi elles sont surtout utilisées quand le comptage s'approche de ces frontières.

Le joueur suivant peut jouer lui-même une "carte spéciale" après une autre "carte spéciale". Il peut ainsi se passer un certain temps avant que quelqu'un joue une carte normale.

La signification des "cartes spéciale" est expliquée par la suite. Chaque cercle de joueur peut donner ses propres noms à ces cartes.

"Passe !" (flèche droite) : avec cette carte, on passe son tour, et c'est au joueur suivant de reprendre le compte là où il était arrivé. Si, par exemple, le joueur précédent a amené le comptage exactement à 30, on serait en principe obligé de passer la frontière. En jouant le "Passe !", on donne le problème au joueur suivant.

"Demi-tour !" (flèche tournante) : avec cette carte, la direction de jeu est renversée. Le compte est transmis sans être modifié au joueur suivant. Le nouveau sens du jeu est valable jusqu'à ce qu'un joueur joue une nouvelle carte "Demi-tour !".

Exemple : la direction de jeu est dans le sens d'une aiguille d'une montre. Le dernier joueur a amené le compte à 59. Alors, le joueur à sa gauche joue une carte "Demi-tour". La direction de jeu devient immédiatement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le joueur qui avait amené le compte à 59, doit jouer à nouveau, puis le joueur suivant, etc.

Même si la direction de jeu à la fin d'une manche est à l'inverse du sens des aiguilles d'une montre, on commence toujours la nouvelle manche dans le sens des aiguilles d'une montre.

"Attrape !" (panneau 30 60 90) : cette carte porte le compte immédiatement à la prochaine frontière de nombre, donc sur 30, 60 ou 90. Le joueur suivant doit donc dépasser cette frontière de nombre et payer, s'il ne peut pas se sauver d'affaire en jouant une "carte spéciale".

Exemple : le compte se trouve à 11. Un joueur joue la carte "Attrape !". Le compte devient automatiquement 30.

Si le compte se trouve déjà exactement à 30, 60 ou 90, la carte "Attrape !" ne change rien. En la jouant, le joueur passe le problème au joueur suivant.

"Chance !" (dés + -) : Celui qui joue la carte "Chance !" pourrait échapper à la frontière ! Il doit jouer les deux dés. Si la somme des dés est de 7 ou plus, il doit ajouter ce nombre au compte. Si la somme est inférieure ou égale à 6, alors il retire ce total du compte.

Exemple : le compte se trouve à 30. Le joueur suivant joue une carte "Chance !" et obtient 9 aux dés. Le compte est porté à 39, le joueur doit rendre un jeton, et le jeu continue avec 39. Si le joueur avait obtenu 5 aux dés, le compte serait retourné à 25. Le joueur suivant serait reparti sur 25.

"Schnuff" : La carte "Schnuff" la carte ne peut être jouée que si le compte se trouve exactement à 30, 60 ou 90. Celui qui joue la carte "Schnuff" est sauvé ! Au contraire tous les autres joueurs doivent jouer les deux dés et remettre les jetons correspondant à la frontière, s'ils font 7 ou plus, sauf pour le joueur qui a obtenu le nombre le plus petit aux dés. Puis le jeu continue avec le compte où il était arrivé (30, 60 ou 90), mais avec une différence importante : le prochain joueur ne perd aucun jeton, s'il dépasse le seuil de 30 ou 60.

Si la carte "Schnuff" était jouée alors que le compte était à 90, la manche est terminée après que tous les joueurs qui le devaient aient joué aux dés.

Si la carte "Schnuff" est jouée, alors qu'il ne reste que deux joueurs, les deux doivent jouer aux dés. Chacun devra payer la quantité correspondante de jetons, au cas où il obtient 7 ou plus aux dés. S'il obtient 6 ou moins, il ne doit rien rendre.

Sortie d'un joueur

Dès qu'un joueur doit rendre son dernier jeton, il se retire. Les joueurs restants continuent sans lui.

Si un joueur oublie à plusieurs reprises de tirer à temps une nouvelle carte, il se peut qu'il n'ait plus qu'une carte en main. S'il oublie encore de tirer une carte après avoir joué cette dernière carte, il est éliminé.

Fin des cartes

Si la pioche se termine pendant une manche, le joueur qui a pris la dernière carte prend la défausse, et la retourne comme nouvelle pioche dans la case prévue à cet effet.

Fin de la partie

Le jeu dure quelques manches jusqu'à ce qu'un seul joueur possède encore des jetons. Ce joueur est le gagnant.

On peut aussi convenir de jouer une partie plus courte en décidant d'arrêter dès qu'un joueur a perdu tous ses jetons. Le gagnant est alors le joueur qui possède encore le plus de jetons.

© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg

The Snaffoey Name and Character are trademarks of Amatersrechtbmaatschappij, B.V.
© 1983 All Rights Reserved