


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).

**ESCALE À JEUX**



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

WOLFGANG KRAMERS



Take 5!

Nombre	Contenu
de joueurs 2 - 6	98 cartes vachettes d'une valeur de 1 à 98
Age dès: 10 ans	12 cartes spéciales
Durée: 30 min. Environ	6 cartes „x2”
	6 cartes „+5”
	1 règle de jeu



BUT DU JEU



Réussir à rassembler le plus de cartes avec des vachettes vertes. Plusieurs rangées de cartes sont alignées sur la table. Lorsqu'un joueur pose une 5ème carte dans une rangée, il doit ramasser toutes les cartes de cette rangée.

Dans une rangée il peut y avoir des cartes avec des vachettes vertes ou rouges. Les vachettes vertes donnent des points positifs, les rouges des points négatifs.

Est déclaré vainqueur, le joueur qui a le plus grand nombre de points à la fin du jeu.



LES CARTES



Cartes vachettes:

1 vachette verte
= + 1 point



numérotation de
la carte = 97

7 vachettes rouges
= - 7 points



numérotation de
la carte = 55

Cartes spéciales:



x 2 cartes



+ 5 cartes

Sur les cartes vachettes vertes, il y a 1 ou 2 vachettes vertes qui rapportent 1 ou 2 points positifs.

Sur les cartes vachettes rouges, il y a 2, 3, 5 ou 7 vachettes rouges qui rapportent 2, 3, 5 ou 7 points négatifs.



PRÉPARATION DU JEU



On retire du jeu les cartes spéciales, soit les 6 cartes „x 2” et les 6 cartes „+ 5”. On distribue à chaque joueur une carte „x 2” et une carte „+ 5”. Les cartes spéciales restantes sont écartées du jeu.

On mélange bien les cartes vachettes et on les distribue aux joueurs (voir le tableau). Le nombre de cartes dépend du nombre de joueurs participants:



Joueurs	cartes par joueur	cartes posées sur la table
2	14	7
3	12	9
4	12	12
5	12	15
6	10	15

Ensuite on dispose les cartes sur la table en formant un cercle (cf. figure).

On prend les cartes vachettes dans sa main et pour en faciliter la vision, on les classe dans l'ordre croissant.

Les cartes vachettes posées sur la table sont aussi classées, en ordre croissant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une carte, seule, est la 1^{ère} carte d'une rangée.

Chacune des cartes faisant partie du cercle de départ, est la 1^{ère} carte d'une rangée.

Les cartes restantes sont écartées du jeu.



DÉROULEMENT DU JEU



Le joueur le plus jeune commence, ensuite on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est son tour, le joueur **doit** poser au moins 1 carte. Il peut, s'il le veut, poser 2 ou 3 cartes.

les cartes peuvent être posées à la suite d'une ou plusieurs rangées différentes.

COMMENT POSER LES CARTES

Les cartes spéciales sont posées à l'intérieur du cercle →

Les cartes spéciales sont posées à l'intérieur du cercle →

1ère carte de la rangée →

Carte vachette posée à la suite →

Carte vachette posée à la suite →

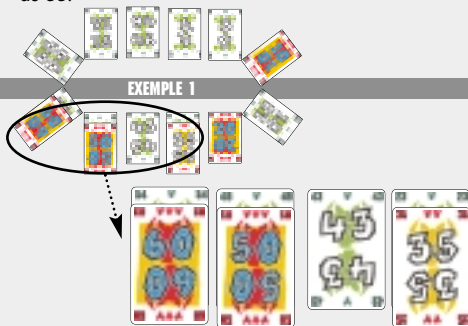


Chiffre final : 4

- On ne peut poser les cartes qu'à la suite des cartes formant le cercle de départ. On ne peut pas ajouter une rangée supplémentaire.
- Les cartes doivent être posées à la suite, en respectant l'ordre croissant, **sur** la carte précédente. Les cartes spéciales doivent être posées sous la 1ère carte qui commence la rangée (la carte spéciale sera donc posée à l'intérieur du cercle). Dans la même rangée, on ne peut placer que **deux cartes spéciales**: 1 avec „x 2” et 1 avec „+ 5”.
- Le chiffre sur la dernière carte d'une rangée est appelé chiffre final.

- Chaque carte vachette ne peut correspondre qu'à une seule place. Le chiffre de la carte que le joueur pose doit être plus élevé que la dernière carte de la rangée, posée (chiffre final) mais plus petit que le chiffre final de la rangée suivante.

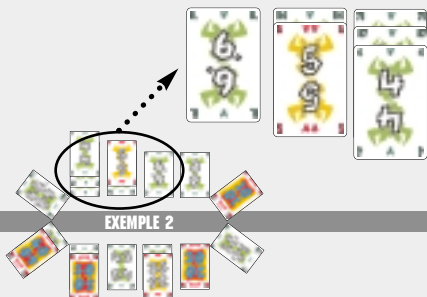
Exemple 1: Jacques pose trois cartes: le 35, le 50 et le 60. Le 35 ne peut être posée qu'à la suite du 23 parce qu'il est plus grand que le chiffre final 23 et qu'il est plus petit que le chiffre final 43, de la rangée de gauche, suivante. Selon le même principe le 50 ne peut être posé qu'à la suite du 49 et le 60 à la suite du 55.



Exception:

- Si le chiffre d'une carte qu'un joueur veut poser est plus grand que le plus grand chiffre ou plus petit que le plus petit chiffre final, dans les deux cas, le joueur peut poser cette carte à la suite de la rangée qui a le plus grand chiffre final.

Exemple 2: Michel veut poser une carte avec le chiffre 5. Comme aucune rangée n'a un chiffre final plus petit que 5, il doit poser cette carte à la suite du 94. Ensuite il pose le 87 à la suite du 71 et pour finir le 4 à la suite du 87.

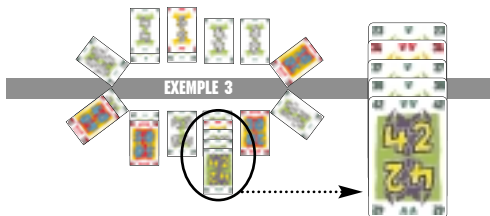


La phase de pose d'un joueur se termine lorsqu'il a posé 1, 2 ou 3 cartes et/ou qu'il a dû ramasser les cartes d'une rangée.

Ramasser les cartes d'une rangée

Si la carte que pose un joueur est la 5ème de la rangée (cartes spéciales non comprises), il doit ramasser les cartes de cette rangée, y compris les cartes spéciales s'il y en a. Il les pose, faces cachées, devant lui. Les vachettes sur les cartes compteront dans l'addition des points à la fin du jeu. Il arrive qu'un joueur doive ramasser plusieurs rangées lors de sa phase de jeu.

Exemple 3: C'est au tour de Nicole de jouer. Elle pose les cartes 37, 39 et 42 à la suite de la rangée qui a comme chiffre final le 35. Il y a maintenant 5 cartes dans cette rangée. Nicole doit donc ramasser les 5 cartes de cette rangée et les poser devant elle.



FONCTIONS DES CARTES SPÉCIALES

Chaque joueur peut poser, lorsque c'est à son tour de jouer, des cartes vachettes et/ou des cartes spéciales. Pendant sa phase de jeu, un joueur ne peut poser qu'une à trois cartes en tout.

Comme les cartes spéciales ne portent pas de chiffres entre 1 et 98 on peut les poser dans n'importe quelle rangée.

Il ne peut y avoir qu'une carte „x2” et qu'une carte „+ 5” dans une rangée.

Une rangée, cartes spéciales incluses, doit toujours être ramassée lorsque l'on pose la 5ème carte vachette.

Les cartes spéciales, contrairement aux cartes vachettes, sont toujours posées à l'intérieur du cercle sous la 1ère carte d'une rangée.

Les cartes spéciales ne comptent pas dans les 5 cartes d'une rangée.

Si une rangée comprend 2 cartes spéciales et 4 cartes vachettes, on ne doit pas la ramasser.



Les cartes spéciales influencent le comptage des points à la fin du jeu.

- Chaque carte spéciale „+5” que le joueur a ramassée lui donne + 5 points supplémentaires.
- Chaque carte spéciale „x 2” double le résultat qu’il soit positif ou négatif. Celui qui a deux cartes „x2” quadruple son résultat qu’il soit positif ou négatif.

Attention: à la fin du jeu, si un joueur reste avec une carte spéciale en main il recevra une pénalité de **-10 points négatifs.**



FIN DU JEU



Dès qu’un joueur n’a plus de cartes en main il arrête de jouer. Les autres joueurs continuent le jeu jusqu’à ce que toutes les cartes ont été posées.

Si un joueur n’a plus que des cartes spéciales en main mais qu’il ne peut plus les poser parce que dans chaque rangées il y a déjà 2 cartes spéciales, il arrête aussi de jouer.

Attention: Si l’on a joué correctement, toutes les rangées ont été ramassées par les joueurs. Toutefois s’il restait une rangée on en tiendra pas compte dans le comptage final de

EXEMPLE 4



+ 5



- 3

= 2



+ 5

= 7



x 2

= 14



- 10

= 4 points



nts.



COMPTAGE DES POINTS

Les joueurs comptent le nombre de vachettes vertes qu'ils ont ramassées. Ensuite, ils déduisent de ce total les vachettes rouges. Puis ils additionnent les cartes spéciales „+ 5” et pour finir ils multiplient le résultat obtenu par 2 autant de fois qu'ils ont une carte spéciale „x2”. En dernier, les joueurs déduiront -10 points pour chaque carte spéciale qu'ils n'ont pas pu poser.

Aura remporté la partie le joueur qui comptabilisera le plus de points.

Exemple 4: Paul a 5 vachettes vertes, 3 rouges, 1 carte spéciale „x2” et une carte spéciale „+ 5”. Dans la main il lui reste une carte spéciale „+5”.

Le résultat final pour Paul est:

$$+5-3=2=+5=7 \times 2=14-10=4$$



Des questions? Nous sommes à votre disposition.

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de