

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 (Saône-et-Loire), 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**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



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

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**





# ZACK !

## Introduction

**ZACK !** est un jeu où il faut réagir rapidement et avec précision. Les joueurs jettent des cartes dans une boîte, et la carte indique qui joue ensuite. Si quelqu'un est lent en jouant une carte ou si ce n'est pas son tour de jouer, il doit prendre toutes les cartes de la boîte. Mais ceci s'applique seulement quand un autre joueur l'a défié. Le gagnant est le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

## Composants

Le jeu contient 72 cartes **ZACK !** qui déterminent l'ordre du jeu. En outre il y a 6 cartes joueur qui ont la même couleur des deux côtés, employées pour indiquer la couleur de chaque joueur. Les 30 cartes-défi avec les cercles colorés dans chaque couleur de joueur sont employées pour indiquer les erreurs d'autres joueurs. Le sabot est au fond de la boîte et y reste pendant le jeu. Les cartes sont jetées dans ce sabot.

## Préparation

Les joueurs s'asseyent en cercle autour d'une table. Le sabot est placé au centre de la table à distance égale de chaque joueur. Chaque joueur choisit une couleur et prend une carte joueur de cette couleur. En outre il prend une carte défi par couleur d'adversaire. La carte joueur et les cartes défis sont placées devant soi.

Retirez les 6 cartes-stop du jeu (fond jaune, liseré jaune). Elles sont utilisées seulement dans les règles avancées.

Retirez les cartes **ZACK !** défis non utilisées.

Les cartes **ZACK !** restantes sont mélangées et distribuées équitablement entre chaque joueur. Les joueurs ne regardent pas leurs cartes, mais les mettent en pile devant eux, et mettent une main sur la pile pour indiquer qu'ils sont prêts.

## Jeu

Quand tout le monde est prêt, le jeu commence avec le joueur à gauche du donneur. Il retourne la carte au-dessus de sa pile et la jette rapidement dans le sabot.

*Note :* Un joueur doit toujours tourner la carte vers l'avant, de sorte que tous les joueurs voient la face de la carte en même temps.

La carte jetée dans le sabot détermine quel sera le prochain joueur à jeter une carte dans le sabot. La carte de ce joueur déterminera à qui sera le tour, et ainsi de suite. Cette séquence se répète jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes dans sa main.

## Les cartes ZACK !

**Rond coloré :** Le joueur dont la couleur correspond au rond coloré de la carte **ZACK !** doit jouer ensuite.

**Rechts (Droite) :** La personne à la droite du joueur ayant jeté la carte est le prochain joueur.

**2 Rechts (2 à Droite) :** La personne qui est à deux places à la droite du joueur ayant jeté la carte est le prochain joueur.

**Links (Gauche) :** Comme Rechts, mais à gauche.

**2 Links (2 à Gauche) :** Comme 2 Rechts, mais à gauche.

**Nochmal (Encore) :** on répète la valeur de la carte jouée juste avant celle-ci.

*Exemple :* Une carte de Rechts se trouve sous la carte de Nochmal. C'est la personne à la droite de celui qui a joué le Nochmal qui joue.

**Zurück (Arrière) :** C'est la personne qui a jeté la carte juste avant Zurück qui joue.

*Exemple :* une carte rond rouge se trouve sous le Zurück. C'est la personne qui a jeté la carte rond rouge qui joue.

*Note :* Quand un Nochmal (encore) ou une carte de Zurück (arrière) est la première carte jetée dans le sabot, le joueur qui a jeté cette carte doit en jeter une autre.

## Les cartes Défi.

Avec les cartes défi un joueur peut gagner un avantage par rapport à ses adversaires. Une carte défi est jouée en dehors du tour d'un joueur.

Lors du lancement d'une carte défi, le provocateur doit énoncer ses raisons de lancer ce défi. Un joueur peut être défié pour deux raisons :

1. *Le joueur réagit trop lentement.* Au tour d'un joueur, un autre joueur peut le défier en jetant sa carte défi de la couleur appropriée (donc de la couleur du joueur dont c'est le tour) dans le sabot avant la carte **ZACK !** du joueur dont c'est le tour. Le défi est réussi si la carte défi se trouve sous la Carte **ZACK !** jouée par le joueur dont c'est le tour. Si elle se trouve dessus, le défi est raté.

*Exemple* : C'est au joueur bleu de jouer, mais il n'a pas encore réagi. Jaune s'en aperçoit et jette sa carte défi avec le rond bleu dans le sabot. Pendant l'action de Jaune, Bleu jette la carte supérieure de sa pile dans le sabot. Sa carte tombe sur la carte défi de Jaune. Le défi de Jaune est réussi.

2. *Ce n'est pas le tour de la personne qui vient de lancer sa carte.* Si un joueur joue alors que ce n'est pas son tour, un adversaire peut jeter une carte défi. Cette action peut seulement être faite si la carte "fausse" (qui n'aurait pas dû être jetée) est l'une des quatre cartes du dessus du sabot. Le défi est réussi si le joueur accusé ne peut pas prouver que c'était bien son tour. Le défi est raté dans le cas contraire.

Chaque joueur peut défier un seul adversaire à la fois. La couleur de la carte défi doit correspondre à la couleur du joueur défié. Si ce n'est pas le cas, le défi est raté.

Sur un défi réussi, le joueur défié doit prendre toutes les cartes **ZACK !** dans le sabot et les placer face cachée sous sa pile. La carte défi retourne à son propriétaire qui redémarre le jeu.

Si le défi est raté, alors c'est le « défieur » qui prend toutes les cartes **ZACK !** dans le sabot et les place face cachée sous sa pile. Il remet sa carte défi avec les autres. Le joueur injustement défié reprend le jeu.

*Note* : **ZACK !** est un jeu de rapidité et il peut se produire que d'autres cartes **ZACK !** soient jouées après qu'une carte défi soit jetée. Celles-ci sont retournées aux joueurs appropriés et placées face cachée sous leur pile.

Il peut également se produire que plusieurs joueurs jettent des cartes défi en même temps dans le sabot. Seul le joueur dont la carte défi se trouve sous toutes les autres jouées quasi en même temps pourra jouer son défi. Redonnez les autres cartes défis à leurs propriétaires.

## **Le sabot a toujours raison !**

Il peut se produire que plusieurs joueurs jettent une carte dans le sabot presque simultanément. Quand ceci se produit, c'est la carte qui se trouve sous toutes les autres qui est d'abord jouée, celle juste au-dessus ensuite.

Si un joueur jette une carte dans le sabot quand ce n'est pas son tour, il peut seulement espérer que les autres ne le remarquent pas.

Si un joueur manque le sabot, on lui permet naturellement une deuxième tentative. Il court le risque cependant qu'un adversaire le précède avec une carte défi. Aussi : concentré et droit au but !

## **Fin du jeu.**

Celui qui jette la dernière carte de sa pile dans le sabot gagnera, si, à son prochain tour, il jette sa couleur-carte dans le sabot au lieu d'une carte **ZACK !**

*Note* : Si un joueur jette sa carte couleur dans le sabot mais a toujours des cartes dans sa pile, ou que ce n'est pas son tour ou que c'est son tour et il n'a pas remarqué, alors il a fait une erreur et peut être défié par ses adversaires.

Si vous enchaînez plusieurs parties de **ZACK !**, changez de donneur : le donneur suivant est le joueur qui se trouve à gauche du donneur précédent. Le premier joueur à gagner deux fois est LE gagnant.

## **Remarques pour débutants.**

La première fois que vous jouez à **ZACK !** vous devriez omettre les cartes de Nochmal et de Zuruck. Celles-ci peuvent être ajoutées une fois que vous êtes familier avec le déroulement du jeu.

## **Règles pour les joueurs expérimentés.**

Quand les joueurs et les débutants expérimentés jouent ensemble, les experts devraient toujours attendre quelques secondes avant de provoquer le débutant. Quand le débutant a gagné deux fois, ces considérations peuvent être oubliées.

## **Les Cartes Stop.**

Quand quelques parties de **ZACK !** ont été joués, les six Cartes Stop devraient être mélangées dans les Cartes **ZACK !** et les règles additionnelles suivantes ajoutées :

Chaque fois qu'une Carte Stop est jetée dans le sabot, le jeu s'arrête momentanément. Toute Carte **ZACK !** jetée après la Carte Stop est retournée à son propriétaire qui la place face cachée sous sa pile. Il y a trois types de Carte Stop :

**Farbe wahlen (choix de couleur)** : Le joueur qui a jeté cette carte choisit une couleur de joueur. Il peut choisir sa propre couleur. Le joueur choisi doit jeter la prochaine carte.

**Wechseln de Farben (changement de couleur)** : Tous les joueurs passent leur carte couleur et leurs cartes défi au joueur de gauche. Le joueur qui a jeté cette Carte Stop redémarre le jeu.

**Links=Rechts (gauche = droite)** : Toutes les cartes de Rechts deviennent des cartes de Links et vice versa.

L'échange Droite-Gauche dure aussi longtemps que la carte de Links=Rechts est dans le sabot. Si un autre Links=Rechts est jeté, droit redevient droit et gauche, gauche.