

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 m² 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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

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

**ESCALE À JEUX**



ZERO

Un jeu de Ernst Solèr pour 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans
ASS © Rhino Games by AGMüller

But du jeu

Chaque joueur et chaque joueuse joue simultanément une carte avec une valeur. Il s'agit à chaque tour de découvrir la somme totale des valeurs des cartes jouées.

Ce qui annonce le bon total gagne des cartes et peut marquer des points.

Matériel de jeu

Le jeu se compose de 55 cartes avec les valeurs allant de moins 3 à plus 3

1 fois -3	12 fois 0	8 fois +1
2 fois -2		13 fois +2
6 fois -1		13 fois +3

Mise en place

1. Un donneur est désigné.
2. Le donneur mélange les cartes et en distribue 5 cartes à chaque joueur.
3. Les cartes restantes sont placées en pile face cachée sur la table.

Déroulement du jeu

Parier et gagner des cartes

1. Chaque joueur place une carte cachée sur la table.
2. Puis, chaque joueur essaie d'estimer la somme des valeurs des cartes cachées ainsi préparées. Le donneur commence en annonçant, par exemple : "Je parie que la somme des cartes est 4". Puis les autres joueurs annoncent à leur tour dans le sens d'une aiguille d'une montre. Toutes les annonces doivent être différentes. Si, par exemple, un joueur a déjà annoncé "4", plus personne ne peut annoncer "4" à ce tour.
3. Les cartes sont alors découvertes et la somme est calculée.
4. Le joueur qui a annoncé la bonne somme reçoit toutes les cartes jouées à ce tour. Il prend les cartes gagnées en main. C'est lui qui commencera le tour suivant.
5. Si aucun joueur n'a annoncé le total correct, les cartes jouées sont remises sous la pile (mais voir exception au chapitre Zéro). C'est alors le joueur qui avait commencé le tour qui recommence le nouveau tour.
6. Chaque joueur doit toujours avoir au moins 3 cartes en main. Si un joueur a moins de 3 cartes, il doit piocher à la fin du tour dans la pioche jusqu'à posséder à nouveau 3 cartes.
7. Un nouveau tour commence alors, etc.

Zéro - une super carte

Si aucun joueur n'a parié juste, les cartes jouées sont défaussées sous la pile.

Exception : Si un joueur a joué une carte Zéro, il reçoit toutes les cartes jouées, qu'il place dans sa main.

Cependant, si plusieurs joueurs ont joué une carte Zéro (et qu'aucun joueur n'a parié sur le total juste), ces cartes s'annulent. Les joueurs reprennent en main leur carte Zéro ; toutes les autres cartes jouées sont défaussées sous la pile.

0 ou 10 – Cartes en sûreté

1. Si un joueur possède parmi les cartes de sa main des cartes dont la somme est de ZERO ou DIX, ce joueur peut placer ces cartes face visible devant lui. Ces cartes sont maintenant en sûreté. Cette "mise en sûreté" des cartes n'est cependant autorisée qu'après avoir ramassé des cartes gagnées.
Exemple : un joueur possède les cartes -2, -1, 2, 2 et 3 dans sa main.
Il peut poser devant lui les cartes -2, -1 et 3, puisque leur total est de 0.
2. Si après avoir posé des cartes, un joueur se retrouve avec moins de 3 cartes en main, il doit compléter son jeu à 3 cartes en piochant.
3. On peut naturellement poser des cartes Zéro. Cependant, pour des raisons tactiques, il est recommandé de les conserver le plus longtemps possible en main.

Décompte final

1. La partie s'arrête quand la pile est vide et qu'un joueur n'a plus aucune carte en main.
 2. Chaque carte mise en sûreté rapporte alors à son propriétaire 1 point, indépendamment de sa valeur.
 3. Celui qui marque le plus de points au bout d'un nombre convenu de parties est déclaré vainqueur.
- Variante : On peut jouer jusqu'à ce qu'un joueur atteignent 100 points.

Auteur : Ernst Solèr

Illustrations : Othmar Geser

Maquette : Astoria Publiteam AG, Zollikerberg

Consultant : Atelier Stefanie Rohner + Christian Wolf, Bâle

Copyright 1991

© Rhino Games by AGMüller