

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



ZERO

REGLES DU JEU

Un jeu de cartes pour 3 à 5 joueurs, dès 8 ans, de REINER KNIZIA.

MATERIEL

56 cartes réparties en 7 couleurs différentes et numérotées de 1 à 8 dans chaque couleur.

Note : A chaque couleur est associé un symbole. Ces symboles doivent permettre aux joueurs daltoniens de bien identifier les couleurs.



Ci-dessous, les 8 cartes de la couleur rouge pour lesquelles un symbole "cœur" est associé.

BUT DU JEU

Avoir le moins de points à la fin de la partie.

PREPARATION

Un joueur est désigné comme **donneur**, il mélange toutes les cartes et en distribue 9 à chaque joueur. Puis il place 5 cartes faces visibles au centre de la table. Ces cartes forment le **pot**. Les cartes restantes sont mises de côté faces cachées. Elles ne seront pas utilisées pour cette manche.

DEROULEMENT

Une partie se joue en autant de manches que de joueurs présents. Commencer la manche par le joueur à la gauche du **donneur**. Puis les joueurs agissent l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, un joueur doit échanger une carte ou **toquer**.

Echanger

Choisir une carte de sa main, la poser face visible dans le **pot** puis prendre en échange une des cinq autres cartes du **pot**.

Toquer

Frapper du poing sur la table si on ne veut pas faire d'échange.

La première fois qu'un joueur **toque**, cela n'a pas d'effet immédiat.

Le tour passe au joueur suivant.

La deuxième fois qu'un joueur **toque** (le même joueur que la 1^{ère} fois ou un autre), ce joueur ne joue plus. Les autres joueurs **échantent** ou **toquent** une dernière fois.

La manche est alors terminée.

ZERO

Pour obtenir **ZERO**, le joueur doit posséder une série de 5 cartes de la même couleur et une série de 5 cartes de la même valeur dans sa main de 9 cartes. Une carte est donc commune aux deux séries.

Exemple :



Quand cela arrive, le joueur révèle immédiatement ses cartes et annonce "**ZERO**" !

La manche est alors terminée.

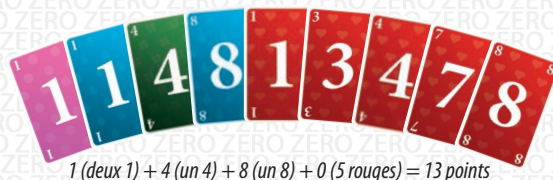
FIN DE LA MANCHE ET DECOMPTE DES POINTS

Tous les joueurs comptent les points de leur main.

- **ZERO** vaut 0 point,
- 5 cartes ou plus de la même couleur valent 0 point,
- 5 cartes ou plus de la même valeur valent 0 point,
- Pour les cartes restantes, chaque valeur présente est comptée une seule fois.

Principe : Un, deux, trois ou quatre 7 valent 7 points mais cinq, six, sept ou huit 7 valent 0 point.

Exemples de décompte :



Pour recommencer une manche, reprendre toutes les cartes y compris celles mises de côté à la manche précédente. Le joueur à la gauche du **donneur** devient le nouveau **donneur**.

Jouer autant de manches que de joueurs présents.

VICTOIRE

Chaque joueur additionne les points qu'il a marqués à chacune des manches.

Le joueur avec le moins de points a gagné.