

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



ZWICKERN

But du jeu

Il faut prendre le plus de cartes possibles parmi celles mises en jeu et ainsi avoir le plus de points de victoire.

A trois joueurs, chacun joue contre les autres. Il y a 3 manches. Chaque manche se compose de 4 tours. A quatre joueurs, les joueurs font équipe et s'assoient l'un en face de l'autre. Les points sont marqués pour l'équipe et pas à titre individuel. Il y a 4 manches. Chaque manche se compose de 3 tours.

Matériel

55 cartes. Certaines cartes comportent un nombre dans le coin. C'est leur valeur lorsqu'elles sont jouées.

D'autres ont deux nombres l'un sous l'autre. Lors de la pose de telles cartes, le joueur décide, au cas par cas la valeur utilisée. Parmi toutes ces cartes, certaines contiennent une pince de crabe rouge avec un nombre. Ce sont les points de victoire.

Préparation

Le donneur mélange les cartes. Au début de chaque manche, il distribue 5 cartes à chacun dans le sens des aiguilles d'une montre. Puis il pose, l'une à côté de l'autre, 3 cartes face visible au centre de la table et forme ainsi la zone de jeu. Le reste des cartes n'est pas utilisé pour la manche. (Lors des manches suivantes, chaque joueur reçoit 4 cartes et aucune carte n'est posée sur la table). Chacun prend ses cartes en main et le jeu commence.

Déroulement :

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur à la gauche du donneur. Chaque joueur, à son tour, doit jouer l'une de ses cartes d'une des trois façons suivantes :

- acheter des cartes de la zone de jeu
- construire une pile de cartes
- compléter la zone de jeu

Après avoir joué, les joueurs ne piochent pas de cartes.

A) acheter des cartes de la zone de jeu :

Cartes avec une seule valeur :

Pour acheter des cartes de la zone de jeu, la valeur de la carte jouée doit être égale

- A la valeur d'une carte déjà posée
- A la valeur de plusieurs cartes identiques
- A la valeur de la somme de plusieurs cartes de

la zone de jeu

Pour cela, prendre les cartes désirées de la zone de jeu et la carte jouée de sa main et les poser devant soi face cachée pour former sa pile de pose.

Exemple : la zone de jeu se compose de 2, 3 et 5. Vous jouez un 8. Vous pouvez prendre le 3 et le 5 (valeur totale = 8). Si vous jouez plutôt un 5, vous pouvez prendre les trois cartes ; le 5 car c'est la même valeur et le 2 et le 3 car leur somme fait 5.

Cartes avec deux valeurs

Avec ces cartes, peu importe qu'elles soient jouées de la main ou déjà dans la zone de jeu, vous décidez lors de l'achat de leur valeur.

Exemple : la zone de jeu se compose de 3, 4 et 1/11. Vous jouez une carte 4/14. Si vous optez pour une valeur de 14, vous pouvez prendre le 3 et le 1/11 (somme : 14). Si vous optez pour le 4, vous pouvez prendre les trois cartes : 4 (même valeur) et le 3 et le 1/11 (somme : 4).

Ainsi même avec les cartes de la zone de jeu, vous pouvez toujours décider de la valeur à leur attribuer.

Achat de la dernière carte de la zone de jeu (faire un Zwick) :

Celui qui achète toutes les cartes de la zone de jeu, gagne ainsi un point de victoire sous forme d'un Zwick. Pour montrer ceci, il pose face visible une des cartes qu'il vient de gagner à côté de sa pile de pose. Si, dans le cours du jeu, un autre joueur fait un Zwick, tous les joueurs, y compris ce dernier retournent leur dernier Zwick car ils s'annulent entre eux. Ceci est fait pour faciliter le décompte des points à la fin de la partie.

Exemple : il reste deux cartes de valeur 5 dans la zone de jeu. Si vous jouez un 5 ou un 10, vous pouvez acheter toute la zone de jeu et ainsi faire un Zwick.

Zone de jeu vide :

Après un Zwick, il ne reste plus de cartes dans la zone de jeu. Vous ne pouvez plus acheter de cartes. Il faut donc d'abord compléter la zone de jeu en posant de nouvelles cartes (voir c).

B) construire une pile de cartes

Pour cela, vous posez la carte jouée sur une des cartes de la zone de jeu (ou d'une pile déjà commencée) et vous annoncez clairement la nouvelle valeur de la pile ainsi formée. Vous pouvez ajouter ou retrancher la valeur de la carte posée. Mais la valeur de la pile ne peut pas être négative.

Exemple : dans la zone de jeu, se trouvent 2/12 et 5. Vous jouez un 3. Vous ne pouvez donc pas acheter de cartes. Mais vous pouvez construire une pile en posant votre 3 sur la carte 2/12 par exemple. La nouvelle valeur que vous pouvez annoncer peut être 5 (2 du 2/12 et +3) ou 15 (12 du 2/12 et +3) ou 9 (12 du 2/12 et -3).

Ce qui interdit : -1 (2 du 2/12 et -3).

On peut toujours continuer une pile existante. Tous les joueurs peuvent participer à la construction. Les piles de cartes sont achetées comme les autres cartes de la zone de jeu.

Pénalités

Une pile peut être achetée jusqu'à la fin du tour. S'il reste une pile en fin de tour dans la zone de jeu, le joueur qui a posé la dernière carte de cette pile reçoit une pénalité de -30 points. On note aussi les points négatifs. La pile reste dans la zone de jeu mais ne compte plus de points de pénalité pour les prochains tours. Mais si on pose dessus de nouvelles cartes, il peut y avoir à nouveau des points de pénalité.

Pourquoi construire des piles ?

Les cartes de valeur 15, 25 et 30 ne sont pas achetables aussitôt quand elles sont posées dans la zone de jeu. Il faut d'abord faire une pile pour diminuer leur valeur. Celui qui les a en main, par contre, peut acheter une pile de forte valeur ou plusieurs cartes dont la valeur totale égale cette carte.

C) compléter la zone de jeu

Lorsque la zone de jeu est vide, vous devez poser de nouvelles cartes pour la reconstituer. Mais si vous ne pouvez ou ne voulez pas acheter de cartes, vous pouvez poser votre carte pour agrandir la zone de jeu.

Lorsque vous posez une carte à deux valeurs, vous pouvez soit laisser la carte sans lui donner de valeur particulière soit déterminer la valeur. Dans ce cas, vous avez débuté une pile et vous recevrez des pénalités si en fin de tour cette carte est encore dans la zone de jeu.

Fin de tour

Lorsque toutes les cartes en main ont été jouées, on vérifie s'il reste dans la zone de jeu des piles construites lors de ce tour. Dans ce cas, tout joueur à avoir posé la dernière carte d'une pile reçoit -30 points. Le donneur donne 4 cartes à chaque joueur. La zone de jeu reste inchangée.

Fin de manche

Après trois ou quatre tours, la manche est terminée. S'il reste des cartes dans la zone de jeu, elles sont données au joueur qui a acheté des cartes le dernier. On note les points de victoire pour chaque joueur. Le joueur ou l'équipe qui a le plus de cartes dans sa pile marque 3 points. Chaque carte face visible de la pose (Zwick) rapporte 1 point. Puis on ajoute les points de victoire représentés sur les cartes de sa pile (pince rouge).

Le joueur à la gauche du donneur précédent prend toutes les cartes, les mélange et sera le donneur de la prochaine manche.

Fin du jeu

Après trois ou quatre manches (selon le nombre de joueurs), le jeu s'arrête. Le joueur ou l'équipe avec le plus de points l'emporte.