

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

BuntHerum

Reinhard Staupe

2 à 5 joueurs à partir de 6 ans - Durée : 20 minutes

Traduction française : François Haffner

Contenu

- 58 cartes
- 12 jetons rouges
- 1 plateau hexagonal
- 1 règle du jeu

Mise en place

Placer l'hexagone au centre de la table. Battre le jeu de cartes puis tirer six cartes : une pour chaque section de l'hexagone, que l'on place comme les rayons d'une roue. Ces cartes forment le début de six rangées. Aucun objet ni aucune couleur ne peut apparaître deux fois dans une série. Si c'est le cas lors de la pose initiale, remettre la carte sous le paquet et tirer une nouvelle carte en remplacement.

Distribuer à chaque joueur un nombre de cartes faces cachées dépendant du nombre de joueurs :

- 2 joueurs : 13 cartes
- 3 joueurs : 9 cartes
- 4 joueurs : 7 cartes
- 5 joueurs : 6 cartes

Les joueurs gardent leurs cartes devant eux en un seul tas, sans avoir le droit de les regarder. Le reste des cartes forme un paquet neutre à proximité du jeu.

Début du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Il retourne la première carte du paquet neutre. Il le fait de telle sorte que tous puissent prendre connaissance de la carte en même temps.

Les joueurs cherchent une rangée qui peut accueillir la carte, c'est à dire qui ne contient pas déjà ni l'objet ni la couleur. Quand un joueur trouve une rangée adéquate, il annonce le numéro à haute voix.

Si la carte convient à la rangée annoncée, elle est ajoutée à cette rangée. Le joueur qui vient d'annoncer retourne la carte du dessus de son propre tas pour commencer le tour suivant.

Si la carte ne convient pas à la rangée annoncée, le joueur prend un jeton rouge. Trois jetons éliminent définitivement un joueur. La carte est placée sous le paquet neutre et une nouvelle carte est retournée pour attaquer le tour suivant.

Tous les tours se déroulent de la même façon. On retourne une carte du paquet neutre ou du tas d'un joueur selon le cas, puis les joueurs essayent d'annoncer le plus vite possible un numéro de rangée convenable. Il est bien sûr possible qu'une carte convienne à plusieurs rangées. Seule la rangée dont le numéro est annoncé en premier compte.

Passé pas

Il est possible qu'une carte ne puisse être placée dans aucune rangée. Le premier joueur qui s'en aperçoit déclare « Passé pas ! ». Il prendra la carte suivante sur le dessus de son tas et la carte défectueuse est placée sous le paquet neutre.

Si un joueur annonce une rangée pour une carte qui ne passe nulle part, ou s'il annonce « passé pas ! » alors que la carte peut être placée sur une rangée, il est pénalisé comme pour une annonce incorrecte : il reçoit un jeton, et si c'est son troisième il est éliminé.

Egalité

Si deux joueurs ou plus annoncent en même temps, ils jouent entre eux un jeu décisif. La carte est placée sous le paquet neutre et la carte du dessus de ce même paquet neutre est retournée. Seuls les joueurs à départager concourent. S'ils sont à nouveau à égalité, on répète le processus aussi longtemps que nécessaire.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur retourne la dernière carte de son tas, il a gagné la partie. La dernière carte n'est pas jouée.