

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



LIEBHERR

Le jeu de cartes des engins de chantier

Règles du jeu

But du jeu :

Posséder autant de parcs de machines complets que possible. Un parc de machines complet compte cinq engins de chantier Liebherr (numéros 1 à 5 d'une même couleur). Grâce à ces parcs, vous pouvez réaliser différents projets de construction (pont, usine, route, maison) et gagner des points.

Cartes d'engins



Pont

2 séries dans le jeu,
10 Cartes



Usine

3 séries dans le jeu,
15 Cartes



Route

4 séries dans le jeu,
20 Cartes



Maison

5 séries dans le jeu,
25 Cartes

La carte Liebherr



5 Cartes

Cartes points



Pont, 5 points
6 Cartes



Usine, 4 points
10 Cartes



Route, 3 points
13 Cartes



Maison, 2 points
16 Cartes

Préparation du jeu :

Un nombre de cartes Liebherr équivalant au nombre de joueurs est ajouté aux cartes d'engins, puis les cartes sont battues. Chaque joueur reçoit huit cartes qui sont distribuées une par une, en plusieurs tours. Le reste des cartes constitue la pioche et est placé au centre, face contre table.

Le jeu :

Le jeu se déroule en le sens des aiguilles d'une montre. C'est le plus jeune qui commence. Aux tours suivants, c'est le gagnant qui commence.

Le joueur dont c'est le tour commence toujours par prendre une carte en haut de la pioche. Puis, il peut proposer à un ou plusieurs joueurs d'**échanger ses cartes**. Il est possible de faire **plusieurs offres d'échange** mais un **seul échange** doit avoir lieu. Le nombre de cartes échangées est fixé par les partenaires de l'échange (p. ex. une carte importante contre deux de moindre valeur).

Lorsqu'un parc d'engins est complet (numéros 1 à 5 d'une couleur), le joueur le pose sur la table et reçoit une **carte point de la même couleur** pour le projet réalisé qu'il pose face cachée devant lui. **Seul le joueur dont c'est le tour a le droit de poser son parc sur la table et cela uniquement à la fin de son tour**. Il pioche ensuite autant de cartes qu'il lui manque pour avoir huit cartes en main. Puis, c'est au suivant de jouer.

Une fois qu'un échange est terminé (ou qu'il n'a pas eu lieu) et si le joueur n'a pas encore de parc de machines complet, c'est au suivant de jouer.

Les cartes d'engins et Liebherr sont rassemblées et mises de côté. Une fois que la première pioche a été complètement utilisée, les cartes rassemblées sont bien mélangées. Elles constituent la nouvelle pioche.

La carte Liebherr :

La carte Liebherr possède une fonction spéciale dans le jeu ! Elle peut être utilisée de trois façons :

- 1.) Le joueur dont c'est le tour peut jouer la carte Liebherr et obliger grâce à cette carte, un joueur à **échanger toutes ses cartes** contre les siennes.



- 2.) Avec la carte Liebherr, il est également possible d'**obliger** un joueur à échanger **une carte précise**. Cette possibilité profite surtout aux joueurs qui observent attentivement les échanges entre les joueurs.

Si le joueur sollicité ne possède pas la carte demandée, il montre au demandeur son jeu. La carte Liebherr venant d'être jouée ne peut plus être réutilisée !

- 3.) La carte Liebherr peut également servir à **se protéger d'une telle attaque**. Si le joueur contre lequel elle est utilisée possède, lui-même, une carte Liebherr, il peut l'utiliser pour contrer la demande. Il peut, **de plus, tirer une carte** parmi le jeu de l'attaquant !

La carte Liebherr **ne peut être jouée** que si **aucun échange** (avec ou sans négociations) n'a eu lieu auparavant. Si les négociations d'échange ont échoué, il est possible de s'en servir, comme expliqué ci-avant, pour **obliger** l'autre joueur à **donner la carte souhaitée**. Attention : Il est possible que les autres notent quelle personne possède désormais telle carte.

Une fois la carte Liebherr jouée, plus aucun échange n'est autorisé. Mais il est encore possible de poser sur la table un parc de machines. **Un joueur ne peut jouer qu'une carte Liebherr par tour !**

Fin du jeu :

Le jeu est terminé lorsque la dernière carte de la pioche a été prise. Le joueur qui a pris cette carte n'a plus le droit d'échanger ni de jouer une carte Liebherr. Si un ou plusieurs joueurs possèdent des parcs de machines complets, ces parcs sont comptabilisés. Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de points.

Durée du jeu :

- La durée du jeu dépend du nombre de joueurs (30 à 45 min).
- A 3 joueurs, la pioche est rejouée 1x (pour un jeu plus long 2x).
- A 4-5 joueurs, la pioche est rejouée 2x.