

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**



NICHT DIE BOHNE !

CONTENU

60 cartes de quatre couleurs différentes (dont 5 cartes spéciales par couleur)
un jeton
un bloc de scores

LE JEU

À chaque tour, le joueur doit poser l'une de ses cartes de façon à ce qu'elle soit visible de tous et doit prendre une carte à l'un des autres joueurs. Au fil des tours, il va poser des suites de cartes par couleur. Au sein de ces suites de cartes, des cartes spéciales vont modifier leur valeur. Le joueur qui aura le meilleur score à la fin gagne la partie.

LES CARTES

Elles sont de quatre couleurs : vertes, rouges, jaunes et bleues. Elles représentent des haricots. Dans chaque couleur, on trouve des cartes de valeur (1 à 10) et 5 cartes spéciales.



Les cartes spéciales



Cartes « Nicht die Bohne »

Elles rendent nuls tous les points de la couleur correspondante et elles annulent la portée des autres cartes spéciales.



Cartes X 2

Elles doublent tous les points, positifs et négatifs d'une Couleur.



Carte "-"

Cette carte détermine si les points d'une couleur, une fois toutes les cartes posées, vont être négatifs ou positifs. Si dans une rangée de couleur, la carte n'apparaît qu'une fois, les points de la rangée seront négatifs. Si cette carte apparaît deux fois, ils seront positifs. Si elle apparaît trois fois, les points seront des points négatifs.

PRÉPARATION

Il faut du papier et un stylo pour noter les scores. Le joueur le plus âgé tiendra les comptes. C'est lui qui distribuera les cartes après les avoir mélangées pour le premier tour.

Le nombre de cartes distribuées à chaque joueur dépend du nombre de joueurs pour la partie. Les cartes devront être distribuées face cachée. Le joueur ne pourra voir ses cartes qu'une fois toutes les cartes distribuées.

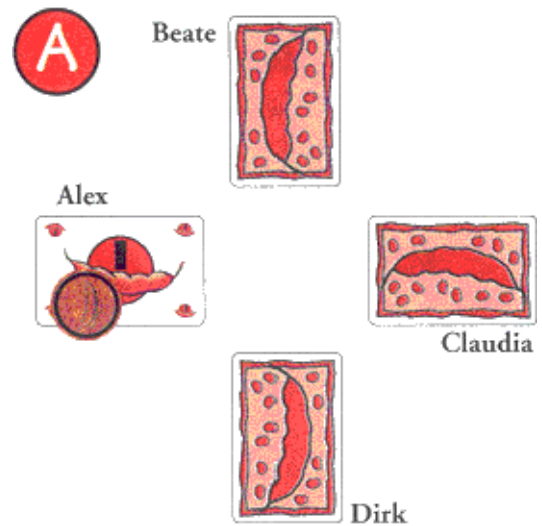
À 3 joueurs, chaque joueur reçoit 20 cartes, à 4 joueurs chaque joueur reçoit 15 cartes, à 5 joueurs chaque joueur reçoit 12 cartes et à 6 joueurs chaque joueur reçoit 10 cartes.

Une fois les cartes distribuées, chaque joueur les range par couleur dans sa main. Le joueur placé à gauche du donneur prend le jeton et le place devant lui. C'est à lui de commencer.

DÉROULEMENT

Le joueur devant lequel se trouve le jeton commence. Il choisit une carte dans son jeu et la pose devant lui, face visible. Il pose le jeton dessus. Les autres joueurs choisissent dans leur jeu respectif une carte qu'ils posent, face cachée, devant eux. Ces cartes devront être retournées toutes en même temps, une fois que tous les joueurs seront prêts. Puis les joueurs doivent prendre des cartes.

Exemple :



Chaque joueur est obligé de prendre une carte en suivant les règles suivantes :

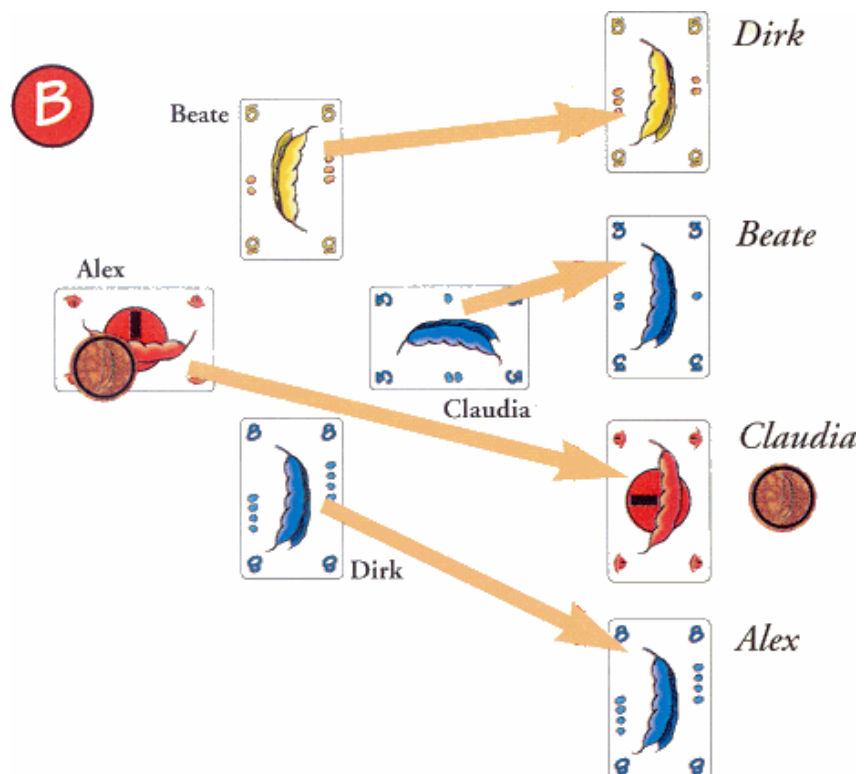
- Le joueur qui a le jeton choisit le premier. Il n'a pas le droit de choisir la carte qu'il a lui-même posée.
- Le joueur dont la carte vient d'être choisie par le premier joueur choisit à son tour. Il ne peut pas prendre la carte placée sous le jeton et il ne peut pas reprendre sa propre carte.
- Aucun joueur ne peut reprendre sa propre carte
- C'est logiquement le dernier joueur qui récupère la carte posée sous le jeton.
- Le tour se termine lorsque tous les joueurs ont pris une carte

Après avoir choisi une carte, chaque joueur la pose devant lui de façon à ce qu'à tout moment, elle soit visible pour l'ensemble des joueurs. Chaque carte doit être posée dans une rangée correspondant à sa couleur de sorte qu'au fur et à mesure du jeu, l'ensemble des cartes posées est de plus en plus grand.

Pour chaque rangée, les cartes spéciales doivent être posées au début de la rangée indépendamment du moment de la partie où le joueur l'a choisie (ou prise, parce qu'obligé de la prendre). Ce sont elles qui déterminent comment les points de la rangée seront comptabilisés. Elles ne sont à prendre en compte que pour la couleur qu'elles représentent.

Le joueur qui récupère le jeton commence le prochain tour. Le second tour se déroule selon les règles établies et déjà mises en oeuvre pour le premier tour. A l'issue du second tour, chaque joueur aura posé deux cartes. Au troisième tour trois cartes, etc.

Exemple :



FIN DE LA PARTIE

La manche est finie lorsque chaque joueur a posé sa dernière carte et qu'il a devant lui les différentes rangées ou suites qu'il a posées. Chaque joueur compte ses points en tenant compte des cartes spéciales. Sur le bloc, on note les données de la façon suivante :

- Dans la colonne Name, le nom de chacun des joueurs.
- Dans la première colonne Spiel +, le total des points positifs.
- Dans la seconde colonne Spiel -, le total des points négatifs.
- Dans la colonne Summe, la différence des deux.

La partie se joue en trois manches. Pour chaque joueur, on fera donc le total des trois colonnes Summe correspondant à son nom. Le joueur qui totalise le meilleur score a gagné.

NIGHT DE BOHNE!		
Name		Alex
Spiel	+	37
Spiel	-	13
Summe	=	24
Spiel		

Comment compter les points ?

Chaque joueur compte le nombre de points pour chaque rangée de couleur. Il commence par additionner les points sur les cartes. Si dans une rangée, il y a une carte « nicht die Bohne », elle ne compte pas et vaut 0 point. Les points d'une rangée où se trouve une carte +/- sont positifs ou négatifs selon le nombre de cartes de ce type présentes dans la rangée (voir plus haut). S'il n'y a pas de carte - ou s'il y en a deux dans une rangée, les points seront positifs. S'il y en a 1 ou 3, ils seront négatifs.

S'il y a une carte x 2, les points positifs ou négatifs compteront doubles.

Il est important de bien respecter cet ordre : prendre en compte les cartes +/- puis les cartes x 2.

On fait le total seulement ensuite.

Exemple :

- Pour les rouges : $3+6 = +9$
- Pour les bleus : les deux - s'annule et on multiplie par 2 à cause du X2 : $(8+2+4) \times 2 = + 28$
- Pour les verts : la carte 0 annule la rangée
- Pour les jaunes : compte négatif : - $(4+9) = - 13$

