

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**



Zankapfel

Un jeu de Ralf zur Linde et Michael Hageböck
Édité par VSK-Erwachsenenspiele
Pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans
Durée : environ 1 heure

Table des matières

- 1 plateau de jeu
- 6 dés
- 6 fermiers cultivateurs de pommes (pions en bois colorés)
- 1 maire (grand pion en bois)
- 1 grosse pomme – marque de premier joueur
- 50 cartes de pomme
- 60 cartes de discorde
- 25 marqueurs de récolte
- la présente règle

Idée du jeu

Dans ce petit village, le point culminant traditionnel de l'année approche : Le jour de la récolte des pommes. Les fermiers se rassemblent dans le verger du village, et essayent d'obtenir les pommes les plus fraîches. Que de couleurs : les pommes rouges, jaunes, vertes, et bleues sont accrochées aux arbres. Sur les conseils du maire, on décide quelles pommes seront récoltées, il est maintenant temps de les sélectionner, de les récolter et de les revendre au meilleur prix.

Le plateau de jeu

Le plateau est composé de divers emplacements. A l'extérieur un chemin sur lequel les pions des joueurs se déplacent. Le chemin commence et finit sur la même case, celle avec une pomme.

Au milieu du plateau se trouve le verger. Il est composé de 25 cases qui seront récoltées au cours du jeu. La ferme sert pour poser les cartes de pomme et la grange pour la défausse.

Préparation

Le fermier rouge commence. Il reçoit la pomme – marque de premier joueur – et se charge d'installer le jeu. Les pions sont placés sur la case de départ/arrivée et les 25 jetons sont posés sur les 25 cases du verger. Le premier joueur choisit n'importe laquelle des cases pour y placer le maire.

Les cartes de pomme sont battues et placées face cachée sur la ferme. Chaque joueur reçoit un ensemble de 10 cartes de discorde de sa couleur, et 4 cartes de pomme au hasard. On retourne alors la carte supérieure de la pile de pomme et on la laisse visible au dessus du paquet.

Enfin, selon le nombre de joueurs, on retire un certain nombre de jetons du verger. Ces jetons sont enlevés un à un par les joueurs :

4-6 joueurs : Chacun enlève 1 jeton

3 joueurs : Chacun enlève 2 jetons (en 2 tours)

Les jetons enlevés ne seront pas utilisés dans le jeu.

But du jeu

Pour gagner, un joueur doit être le premier à atteindre ou dépasser la case de départ/arrivée avec son pion. Si aucun joueur n'atteint cet objectif, après que la dernière carte de pomme soit jouée, le joueur dont le pion est le plus avancé a gagné.

Points

Au cours du jeu, des points sont attribués et utilisés. Ces points ne sont pas payés en pièces ou billets, mais sont marqués en avançant et en reculant les pions sur le chemin. Les joueurs qui reçoivent des points, avancent simplement leur pion du nombre correspondant de cases. Pour dépenser des points, on recule le pion. Il est possible de reculer au-delà de la case de départ et d'avoir un compte négatif.

Déroulement

Chaque manche comprend 3 phases successives :

1. Achat d'une carte de pomme, ou pose d'une carte de pomme face cachée
2. Déplacement du maire
3. Récoltes et discordes

À la fin de chaque manche, la pomme est passée au prochain joueur, qui sera le premier joueur de la prochaine manche. La pomme circule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Phase 1 – Achat ou pose d'une carte de pomme

En commençant par le premier joueur, chacun choisit l'une des deux possibilités suivantes :

A) Acheter une carte de pomme

Le joueur peut acheter la carte de pomme visible au dessus de la pioche. Avec cette carte il gagne le droit de récolter une pomme de cette couleur lors d'une manche postérieure.

Le prix de la carte est déterminé par la couleur de la carte de pomme, et la position du maire dans le verger. Le prix correspond à la moitié du nombre qui est montré sur le bord du verger au niveau du maire. Des quatre choix (haut et bas de la colonne, gauche et droite de la rangée), celui qui est valide est celui qui a la même couleur que la carte de pomme. La pomme de 4 couleurs est un joker, et coûte toujours 3 points.

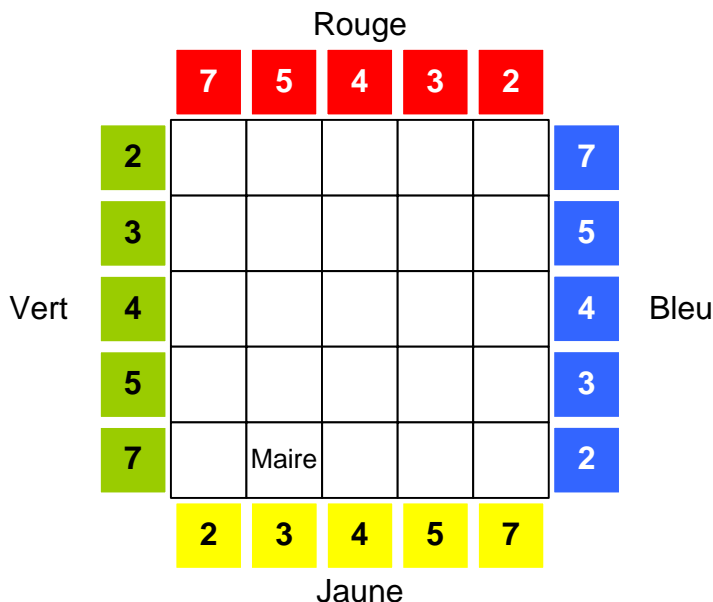
Lorsqu'une carte de pomme est achetée, la suivante est retournée et placée sur le dessus de la pioche.

Exemple :

Le maire est sur la case marquée « Maire ».

Le coût d'achat est :

- pour une pomme rouge - 2 points
- pour une pomme bleue - 1 point
- pour une pomme jaune - 1 point
- pour une pomme verte - 3 points



B) Pose d'une carte de pomme

Si un joueur ne veut pas acheter la carte de pomme visible, il doit jouer une de ses cartes de pomme face cachée. La carte reste face cachée devant lui jusqu'à la troisième phase. Seuls les joueurs qui ont posé une carte de pomme peuvent récolter, et donc gagner des points. Si un joueur n'a aucune carte de pomme en main, il doit acheter la carte visible de la pile.

Phase 2 - Déplacer le maire

Le premier joueur déplace le maire vers n'importe quelle case voisine non récoltée, dans un sens orthogonal ou diagonal. Si toutes les cases voisines ont déjà été récoltées, le maire peut être déplacé sur n'importe quelle case. Pour symboliser que la case a été récoltée, le jeton est enlevé de la case quand le maire y est déplacé.

Exception : quand le maire est placé au début du jeu, le jeton n'est pas retiré puisque aucune récolte ne se produit dans cette case.

Phase 3 – Récoltes et discordes

Tous les joueurs, qui avaient joué une carte face cachée lors de la phase 1, révèlent leurs cartes en même temps. On passe alors aux récoltes.

Chacun reçoit la valeur de la carte jouée en avançant son pion sur la piste d'autant de cases.

Le nombre de points que reçoit un joueur est déterminé par le nombre imprimé sur le côté du verger correspondant à la rangée ou à la colonne où se trouve le maire.

De ces quatre nombres aux extrémités de la colonne et de la ligne, celui qui correspond à la couleur de la carte jouée est celui qui détermine le nombre de points gagnés.

Exemple :

Le maire est sur la case marquée « Maire ».

Le nombre de points gagnés est :

- pour une pomme rouge - 5 points
- pour une pomme bleue - 2 points
- pour une pomme jaune - 3 points
- pour une pomme verte - 7 points

		Rouge						
		7	5	4	3	2		
2							7	
3							5	
4	Vert						4	Bleu
5							3	
7			Maire				2	
		2	3	4	5	7		
		Jaune						

On le voit, il est toujours mieux de jouer une carte de pomme qui vous donne le plus de points. Mais attention à ce qui suit :

Chaque couleur de pomme ne peut être récoltée que par un seul joueur à chaque manche !

Si deux joueurs ou plus posent une carte de pomme de la même couleur, ces joueurs entrent en conflit et doivent régler leur discorde. Seul le vainqueur de cet affrontement récoltera lors de cette manche. Les autres perdront leur carte sans compensation.

Si un joueur a posé un joker, il peut choisir sa couleur. Il peut, naturellement, choisir ou non une couleur qui le ferait participer à un conflit.

Si plusieurs jokers ont été joués lors d'une manche, les joueurs choisissent la couleur de leur joker en commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple :

Le maire est toujours sur la même case que dans les exemples précédents :

vert vaut 7, rouge 5, jaune 3, et bleu 2,

le joueur n°1 a joué une pomme verte,

le joueur n°2 a acheté une nouvelle carte,

le joueur n°3 a également joué une pomme verte et

le joueur n°4 a joué un joker.

Le joueur n°4 doit d'abord décider quelle couleur il souhaite récolter. Récolter des pommes vertes rapporte certes le plus de points mais cela implique de rentrer dans la discorde. Il décide de récolter les pommes rouges, et reçoit 5 points sans participer au conflit. Les joueurs n°1 et n°3 doivent maintenant régler leur discorde.

Toutes les cartes de pomme jouées, y compris celles perdues suite à une discorde, sont défaussées. Si la pioche vient à se vider, on brouille la défausse pour former une nouvelle pioche.

Fin de la manche

La manche est terminée. Le joueur à gauche du premier joueur reçoit la pomme et devient le premier joueur pour la manche suivante.

Discorde

Si plusieurs joueurs veulent récolter la même couleur de pomme, il y a conflit, ou discorde. Tous les joueurs concernés doivent participer à la résolution de ce conflit en jouant une de leurs cartes de discorde. Un joueur n'est pas autorisé à se retirer du conflit dans le but de ne pas jouer de carte et ainsi d'en économiser pour les prochaines manches.

Tous les participants à la discorde jouent une de leurs cartes discorde face cachée. Les cartes de discorde ont une valeur de 1 à 10, et celui qui joue la carte la plus forte gagne la querelle. Pour améliorer vos chances de gain, chaque joueur impliqué dans une querelle peut acheter jusqu'à 3 « dés ». Le total résultant des jets de dés est ajouté à la valeur de la carte jouée, et ce total forme le nombre de discorde du joueur.

Mais toutes les choses ont leur prix ! Pour chaque dé jeté, il en coûte deux points au joueur. Le paiement est effectué immédiatement quand la décision est prise de jeter le ou les dés. Le paiement est enregistré en reculant le pion du joueur du nombre correspondant de cases. Il faut donc utiliser les dés avec discernement.

Pendant une discorde, il n'y a pas d'ordre pour décider d'acheter ou non des dés. Chacun peut acheter ou ne pas acheter des dés à tout moment, sans excéder trois dés. Il est ainsi possible de réagir à une décision d'achat d'un autre joueur. Cependant, une fois qu'un joueur a acheté un, deux ou trois dés, il ne peut plus en acheter à nouveau, même s'il n'en a pas acheté le maximum autorisé de trois. De même, une fois qu'une carte a été posée face cachée, il n'est plus possible de la changer.

Dès que chacun a pris sa décision finale d'acheter ou non des dés, on résout la discorde. Tous les participants retournent leurs cartes face visible, jettent leurs dés (s'ils en ont achetés), et calculent leurs points. Le joueur avec le total le plus élevé gagne la discorde.

Il se peut que 2 joueurs ou plus soient premiers ex æquo. Dans ce cas, une autre discorde est réglée entre ces ex æquo. Toutes les cartes précédemment jouées sont retirées du jeu, les dés sont perdus, et une nouvelle discorde est résolue.

La discorde continue jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé.

Il se peut naturellement que plusieurs discordes se produisent lors d'une manche (par exemple, une pour récolter la pomme rouge, et une autre pour la bleue). Ces discordes sont résolues l'une après l'autre, dans n'importe quel ordre.

Si il y a assez de dés pour une discorde, les joueurs jettent simplement un dé plusieurs fois.

Les cartes de discorde, une fois utilisées, sont retirées du jeu.

Un joueur ne peut jouer qu'une carte discorde pour chaque discorde.

Après qu'un joueur ait participé à son dixième conflit, il n'a plus de carte de discorde, mais il peut toujours acheter des dés, et donc éventuellement l'emporter.

Exemple :

Le joueur n°1 joue son 8 face cachée. Le joueur n°3 joue sa plus haute carte restante, un 6. Puisqu'il pense que sa carte est inférieure, il achète un dé. Maintenant, le joueur n°1, pense qu'il pourrait perdre avec sa carte 8, et il achète aussi un dé. Les dés sont chers mais il a confiance en sa bonne fortune, et décide qu'il est inutile d'acheter deux dés.

Le joueur n°1 tire un 3, tandis que le joueur n°3 tire un 4. Le joueur n°1 gagne la discorde. Il a un total de 11 points comparés à 10 pour le joueur n°3. Si le joueur n°3 avait tiré un 5, les deux cartes jouées auraient été retirés ainsi que les dés joués, une nouvelle discorde aurait eu lieu pendant laquelle le joueur n°3 ne pouvait se battre qu'avec des dés puisqu'il ne dispose plus de cartes.

Règles additionnelles - Corruption

Souvent les joueurs pensent que le maire prendrait une meilleure décision en se déplaçant vers une autre direction. Chaque joueur peut donc essayer de suborner le premier joueur en lui proposant jusqu'à deux points pour changer d'avis et déplacer le maire vers une autre case. Si une offre d'un joueur est assez élevée et qu'elle plaît au premier joueur, le maire est retiré de la case précédemment choisie et déplacée vers celle choisie par le corrupteur.

Le pion du corrupteur est reculé de la valeur proposée et le pion du premier joueur est avancé d'autant.

Pour la corruption, il n'y a aucun ordre établi. Évidemment, la corruption ne peut être utilisée que pour déplacer le maire vers une case qu'il pourrait légalement atteindre. Le maire ne peut pas être déplacé sans respecter les règles précédemment indiquées.

Conseils tactiques

La discorde est coûteuse et il est prudent de l'éviter. En particulier, les cartes de discorde de chaque joueur sont limitées. Si vous les utilisez toutes, vous n'en avez plus. L'utilisation supplémentaire des dés sert à augmenter ses chances mais aussi à bluffer si on joue habilement.

Comment éviter les discordes ? C'est simple : en restant humble. Celui qui essaye à plusieurs reprises de ne récolter que les pommes les plus chères prend le risque d'être souvent impliqué dans une discorde.

Celui qui est à la droite du premier joueur, la dernière personne à jouer, a la chance de savoir combien de joueurs prétendent récolter. S'ils sont nombreux, il peut être judicieux d'acheter plutôt une carte.

Les jokers sont les cartes rares et chères. Ils sont de grande valeur particulièrement quand beaucoup de joueurs récoltent.

Vous devriez veiller à avoir suffisamment de cartes de pomme dans votre main à tout moment afin d'avoir du choix lors d'une récolte.