

ZERO

de Reiner Knizia
Berliner Spielkarten

Un jeu de cartes de 3 à 5 joueurs
à partir de 8 ans
Durée : environ 20 minutes

Principe du jeu

Les joueurs échangent à leur tour de jeu une carte de leur main contre une carte placée sur la table.

Le but est d'avoir le moins de points à la fin d'une manche.

Si un joueur a ce qu'on appelle un « Zéro », la manche s'arrête immédiatement.

Le vainqueur est celui qui a le moins de points à l'issue de plusieurs manches.

Préparation.

Les cartes sont réparties en 7 couleurs (rouge, jaune, vert, bleu, violet, gris et noir). Pour chaque couleur il y a chacun des nombres de 1 à 8.

Les cartes sont mélangées et distribuées ; chaque joueur reçoit 9 cartes qu'il garde dans la main.

5 cartes sont étalées face découverte sur la table.

Tour de jeu

Le joueur situé à gauche du donneur commence, puis le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour un joueur doit soit échanger, soit frapper sur la table

Echanger

Le joueur pose une carte de son choix face découverte sur la table et met une des autres cartes visibles sur la table dans sa main ; puis c'est le tour du joueur suivant.

Fraper sur la table

Lorsqu'un joueur ne veut pas changer de carte, il frappe sur la table ; ce premier coup sur la table est sans conséquence pour la poursuite du jeu. Le joueur qui a frappé a fini son tour, et le joueur suivant joue normalement.

Le deuxième coup sur la table (peu importe le joueur qui le fait) annonce le dernier tour de la manche. Après ce deuxième coup, tous les joueurs jouent chacun leur tour pour une dernière fois, puis on compte les points. Le joueur qui a annoncé la fin en frappant ne participe pas à ce dernier tour.

Celui qui ne veut pas échanger lors de ce dernier tour, peut frapper sur la table, ceci n'a aucune conséquence.

Comptage des points

5 cartes ou plus de la même couleur, 5 cartes ou plus de la même hauteur valent 0 point.

Les autres cartes sont comptés une seule fois pour chaque valeur présente ; ainsi une carte 7 vaut 7 points, autant que deux cartes 7, trois ou quatre cartes 7.

Exemples :

$$\begin{array}{cccccccccc} \boxed{2} & \boxed{5} & \boxed{5} & \boxed{3} & \boxed{3} & \boxed{3} & \boxed{3} & \boxed{3} & \boxed{3} \\ 2 & + & 5 & + & 3 & + & 0 & + & 3 & = & 7 & \text{pts} \end{array}$$

$$\begin{array}{cccccccccc} \boxed{1} & \boxed{1} & \boxed{4} & \boxed{8} & \boxed{1} & \boxed{3} & \boxed{4} & \boxed{7} & \boxed{8} \\ 1 & + & 4 & + & 8 & + & 0 & + & 13 & = & 13 & \text{pts} \end{array}$$

$$\begin{array}{cccccccccc} \boxed{1} & \boxed{2} & \boxed{2} & \boxed{2} & \boxed{5} & \boxed{7} & \boxed{7} & \boxed{7} & \boxed{7} \\ 1 & + & 2 & + & 5 & + & 7 & + & 15 & = & 15 & \text{pts} \end{array}$$

Zéro

Une carte peut à la fois faire partie d'une série de 5 cartes de la même couleur et d'une série de 5 cartes de la même valeur. Dans ce cas (et seulement dans ce cas) une main peut valoir 0 point. Celui qui y arrive pendant son tour de jeu pose ses cartes aussitôt et crie « Zéro » et la manche s'arrête aussitôt. (Les cartes des autres joueurs seront comptées normalement).

$$\boxed{8} \quad \boxed{7} \quad \boxed{5} \quad \boxed{1} \quad \boxed{2} \quad \boxed{2} \quad \boxed{2} \quad \boxed{2} \quad \boxed{2}$$

Le 2 bleu fait partie à la fois de la série de 5 cartes bleues (=0 point) que de la série des cinq 2 ; cette main est donc un « Zéro ».

$$\boxed{7} \quad \boxed{6} \quad \boxed{2} \quad \boxed{1} \quad \boxed{3} \quad \boxed{3} \quad \boxed{3} \quad \boxed{3} \quad \boxed{3}$$

Le 3 vert fait partie à la fois de la série de 5 cartes vertes (0 points) que de la série des cinq 3 ; cette main est donc un « Zéro ».

Fin de la manche

Les points de chaque joueurs sont marqués. Il y a autant de manches que de participants.

Le joueur avec le moins de points est le vainqueur

Traduction : Hervé CHAUVEL – <http://boutsdebois.free.fr>