

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ZUMA

RÈGLE DU JEU

De 3 à 6 joueurs
ÂGE : à partir de 12 ans

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 5 totems Zuma
- 1 feuille de score effaçable
- 1 planche d'autocollants
- 1 crayon effaçable
- 1 feuille d'autocollants
- 1 jeu de cartes incluant :
10 séries de 4 cartes identiques
et 3 cartes Zuma

BUT DU JEU

Être le joueur à avoir totalisé le plus de points à la fin des 3 manches de jeu en récupérant les bonnes cartes et en attrapant les totems Zuma.

PRÉPARATION DU JEU

Retirez les autocollants de la planche et collez deux bandeaux de couleur sur chaque totem Zuma. Vous devez obtenir deux totems Zuma rouges, deux totems Zuma bleus et un totem Zuma violet.

Placez le plateau de jeu au centre de la table afin qu'il soit à la portée de tous les joueurs.

En utilisant un totem de moins que le nombre de joueurs (voir tableau ci-dessous), placez les totems Zuma sur les cercles se trouvant sur le plateau. Il faut toujours utiliser un totem de chaque couleur (sauf pour les parties à 3 joueurs où il faut prendre seulement 2 totems).

Classez les 40 cartes par série de 4 cartes. Une série est composée de 4 cartes identiques. Vous devez retirer une ou plusieurs séries si vous êtes moins de 6 joueurs.



Tableau récapitulatif du nombre de cartes et de totems à prendre en fonction du nombre de joueurs :

Pour	Utilisez	Et
6 joueurs	le jeu de cartes complet	5 totems Zuma
5 joueurs	le jeu de cartes complet moins une série	4 totems Zuma
4 joueurs	le jeu de cartes complet moins 2 séries	3 totems Zuma
3 joueurs	le jeu de cartes complet moins 3 séries	2 totems Zuma : le bleu et le rouge. Ne pas utiliser la colonne violette sur la feuille de score

Battez le paquet de cartes ainsi obtenu.

DÉBUT DU JEU

Le jeu se déroule en 3 manches, chacune étant constituée de 3 rounds au plus. Une manche s'achève dès qu'un joueur a réussi à récupérer 2 ou 3 totems de couleur différente pour les parties respectivement à 3 joueurs ou 4 à 6 joueurs.

Le joueur le plus jeune commence à jouer.

DÉROULEMENT DU JEU

7 cartes sont distribuées à chaque joueur et le joueur qui les distribue se voit confier la mission d'appeler Zuma.

Placez les cartes restantes face cachée.

Dès que le joueur qui appelle Zuma a distribué toutes les cartes et placé les totems sur leur emplacement respectif, il crie Zuma. A ce signal, tous les joueurs passent une de leurs cartes au joueur situé à leur gauche. La carte doit toujours être passée AVANT de saisir celle tendue par le joueur de droite. Le joueur criant Zuma doit le faire avant chaque passage de cartes.

Les cartes sont ainsi passées jusqu'au moment où un joueur a en sa possession soit une série complète (4 cartes de type identique et 3 d'un autre type identique) ou 3 cartes Zuma et 4 autres cartes quelconques. Il doit s'emparer d'un des totems Zuma du plateau : les autres joueurs doivent essayer de saisir les totems restants. Chaque joueur ne peut saisir qu'un totem à la fois.

Il y a toujours un joueur malchanceux qui n'attrapera pas de totem Zuma. Ce joueur ne marque aucun point pour ce round; les autres joueurs marquent des points seulement dans le cas où le totem attrapé par un joueur n'avait pas déjà été attrapé par ce même joueur dans un round précédant cette manche.

Le joueur ayant appelé Zuma enregistre les points des différents joueurs sur la feuille de score et le jeu continue avec le joueur directement à sa gauche ayant alors pour mission pour le prochain round d'appeler Zuma.

Notez que le joueur qui appelle Zuma peut placer le plateau de jeu à son avantage, mettant ainsi un totem Zuma dont il a besoin près de lui.

Une manche prend fin lorsqu'un joueur a attrapé un totem Zuma de chaque couleur. Le principe est ainsi répété pour les deuxième et troisième manches.

FEUILLE DE SCORE

Chaque manche sur la feuille de score est divisée en trois colonnes reprenant les couleurs des totems Zuma – rouge, bleu et violet. Le but est de remplir chacun des emplacements de couleur à chaque round en attrapant le totem Zuma de la couleur correspondante. Les joueurs marquent seulement des points pour les totems dont la couleur diffère de ceux précédemment attrapés dans la même manche.

La feuille de score est remplie par le joueur appelant Zuma de la manière suivante :

1. Le joueur réunissant une série complète (4 cartes de type identique et 3 d'un autre type identique ou 3 cartes Zuma et 4 quelconques) et ayant attrapé en premier un totem Zuma marque 2 points. Les autres joueurs ayant attrapé un totem marquent chacun 1 point. Le joueur n'ayant pas attrapé de totem ne marque aucun point.
2. Tout joueur en possession d'une ou de deux cartes Zuma quand les totems sont attrapés perd le nombre de points correspondant au nombre de cartes en sa possession. Les points "négatifs" sont inscrits dans la partie Zuma de la feuille de score. Ces points sont déduits du total des points marqués à la fin des 3 manches, alors faites attention ! Si un joueur a trois cartes Zuma en sa possession mais que c'est un autre joueur qui s'empare d'un totem, il ne perd aucun point.
3. Les joueurs ne peuvent marquer de points qu'une seule fois par couleur et par round. Si un joueur attrape un totem d'une couleur donnée pour la seconde fois il ne marque aucun point.
4. Une manche prend fin dès qu'un joueur a marqué des points pour chacune des trois couleurs présentes sur la feuille de score.
5. Si deux joueurs attrapent le même totem Zuma le joueur le tenant le plus près du haut en garde la possession.
6. Si deux joueurs ont besoin de la même couleur de totem lors d'un même round, seul le joueur l'ayant attrapé en premier marque les 2 points.
7. Si un joueur s'empare d'un totem Zuma sans avoir une série complète de cartes les points ne sont pas comptabilisés mais tous les autres joueurs ayant attrapé un totem Zuma marquent les points normalement.

Voici un exemple de jeu avec les points marqués sur la feuille de score. La 1ère colonne de chaque manche représente les totems rouges, la 2ème colonne les totems bleus et la 3ème le totem violet.

JOUEURS	1ERE MANCHE			2EME MANCHE			3EME MANCHE			TOTAL		GRAND TOTAL		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	ZUMA	ZUMA			
Julie	2	1		1	1	1	1	2		9	1	1	2	7
Jean	1		1	2	1		1	2	2	10	1	1	1	6
Carole	2	1	2	1	2	1	2	1	1	13	1	1	1	9
Pierre	1	1	1				2		1	2	8	1		6
David		2	1	2	1	1	1		1	9	1	1	1	

Si vous regardez les scores de Julie vous pouvez noter que :

- dans la première manche, elle a été la première à attraper le totem Zuma rouge (2 points). Elle a aussi attrapé le bleu, mais pas la première (1 point). Elle n'a pas attrapé le totem violet.
- à la deuxième manche, elle a réussi à saisir les 3 totems de couleur différente mais jamais en premier (1 point).
- à la troisième manche, elle a été la première à attraper le totem bleu. Elle a aussi réussi à attraper le totem rouge mais pas le violet.

Sur les trois manches, elle a marqué 9 points mais elle doit en déduire 2 car elle a eu, à deux reprises, une carte Zuma en sa possession lorsque d'autres joueurs se sont emparés des totems.

LE GAGNANT

Quand la troisième manche est terminée, faites pour chaque joueur la somme des points gagnés de laquelle vous déduisez les points perdus.

Le joueur ayant le score le plus élevé est le vainqueur.

IMPORTANT ! A Garder. Service Consommateurs :

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse à :

Pour la France : Kenner Parker France S.A., Service Consommateurs, 14 rue Scandicci, 93500 Pantin.

Pour la Belgique : S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.

Pour la Suisse : MB (Switzerland) AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8968 Mutschellen.