

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 (Bourgogne du sud), 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



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.

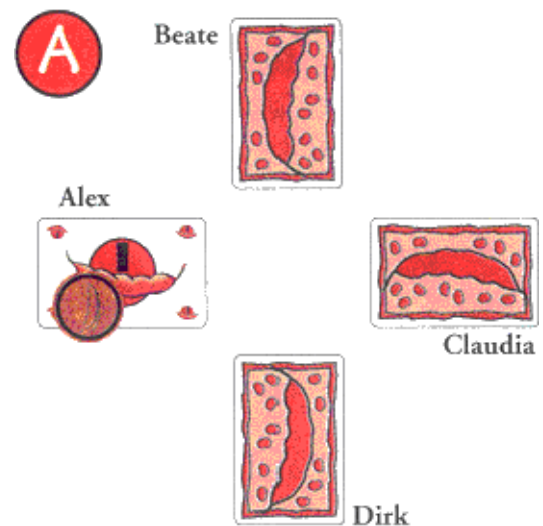
À 3 joueurs, chaque joueur reçoit 20 cartes, à 4 joueurs chaque joueur reçoit 15 cartes, à 5 joueurs chaque joueur reçoit 12 cartes et à 6 joueurs chaque joueur reçoit 10 cartes.

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 :

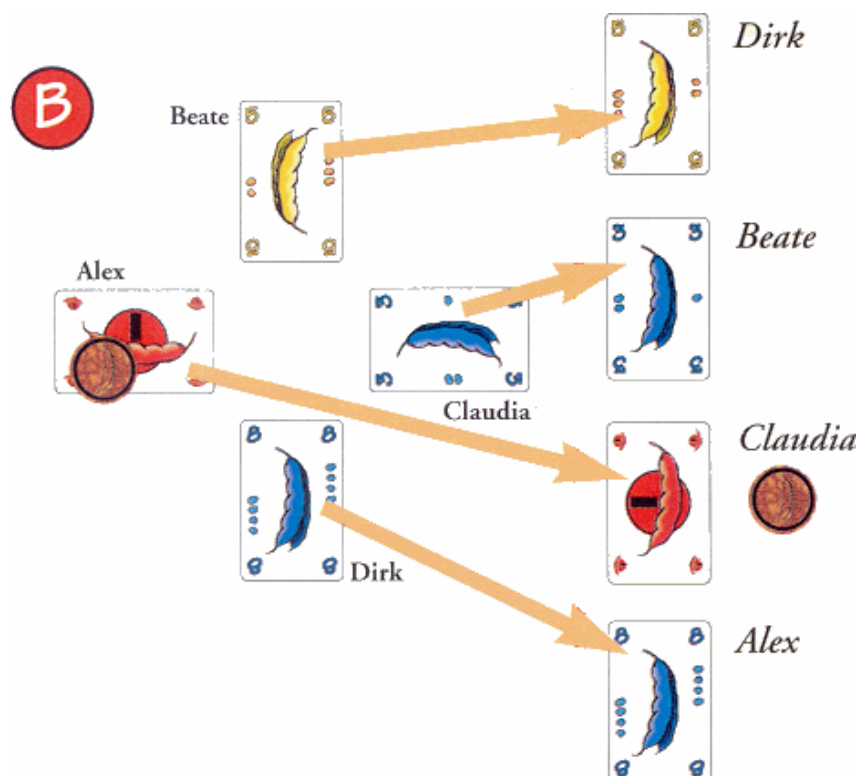
- Le joueur qui a le jeton choisit le premier. Il n'a pas le droit de choisir la carte qu'il a lui-même posée.
- Le joueur dont la carte vient d'être choisie par le premier joueur choisit à son tour. Il ne peut pas prendre la carte placée sous le jeton et il ne peut pas reprendre sa propre carte.
- Aucun 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.

NICHT DIE 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.

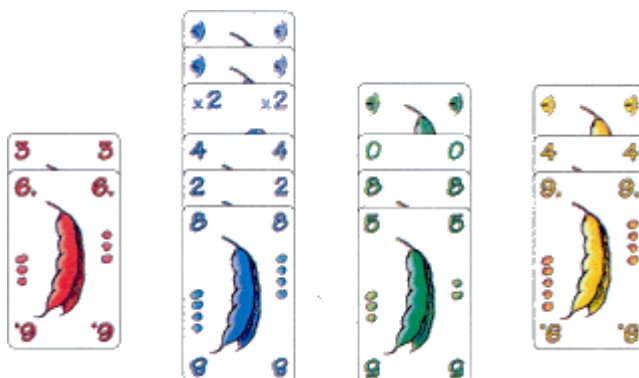
S'il y a une carte x 2, les points positifs ou négatifs compteront doubles.

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 : - $(4+9) = -13$



Pour toute question sur «Pas de bras», vous pouvez nous joindre à oya@oya.fr ou au 01 47 07 59 59.

© Oya Sarl 2011
25 rue de la Reine Blanche
75013 Paris

Fabriqué en C.E.
Tous droits réservés.



Pas de bras...



**un jeu de Horst-Rainer Rösner
illustré par Zhong Zhun**

**La grande foire aux chocolats a commencé.
Vous offrez les vôtres et cherchez les plus beaux.
Évitez les faux cadeaux et n'oubliez pas :
Quelle que soit la valeur de votre collection,
pas de bras, pas de chocolat !**

Matériel

- 60 cartes, 15 de chaque sorte de chocolat : blanc, lait, noir et noisette. Pour chaque type de chocolat : dix cartes de 1 à 10, une carte Cacao 'x2', trois cartes Huile de palme '-' et une carte Pas de Bras '0'.
- un marqueur Oya en bois.

Préparation

Distribuer toutes les cartes entre les joueurs

(20 par joueur à 3, 15 à 4, 12 à 5 ou 10 à 6).

Chaque joueur garde ses cartes en main.

L'Oya (le joueur qui commence) est le dernier joueur à avoir mangé du chocolat : il prend le marqueur Oya.

Déroulement de la partie

Une partie se joue en autant de tours que les joueurs ont de cartes en main.

Pour commencer un tour, l'Oya expose face visible une de ses cartes en main devant lui et pose le marqueur dessus.

Chaque autre joueur choisit alors une de ses cartes en main et la pose face cachée devant lui. Toutes les cartes choisies sont révélées simultanément.

L'Oya choisit alors une des cartes jouées par ses adversaires et l'ajoute à sa collection devant lui.

Le joueur dont la carte vient d'être choisie, choisit à son tour une carte parmi les cartes jouées restantes (mais pas la carte de l'Oya placée sous le marqueur).

On continue ainsi jusqu'au dernier joueur à voir sa carte choisie; celui-ci doit ajouter à sa collection la carte jouée par l'Oya et prend le marqueur pour indiquer qu'il devient l'Oya pour le tour suivant.

(ex: à 4 joueurs, l'Oya a joué un 1 Noir, le joueur 'A' un 2 Lait, le 'B' un 8 Noir et le 'C' un '-' Lait. L'Oya ajoute le 8 Noir à sa collection, le joueur 'B' le 2 Lait, le joueur 'A' est obligé de prendre le '-' Lait et le joueur 'C' prend le 1 Noir de l'Oya et le marqueur).

Durant la partie, chaque joueur expose sa collection, triée par sorte de chocolat et toujours légèrement décalée afin de laisser voir les valeurs de chaque carte de sa collection.

Fin de partie

La partie est terminée quand plus personne n'a de cartes en main.

Chaque joueur calcule alors la valeur de sa collection :

Pour chaque sorte de chocolat, un joueur fait la somme de ses cartes numérotées, qu'il multiplie par 2 s'il possède la carte 'x2' Cacao de cette sorte.

Ce total est compté en négatif s'il possède 1 ou 3 cartes '-' de cette sorte, mais reste positif s'il possède 2 cartes '-' de cette sorte.

Enfin, s'il possède la carte 0 'pas de bras...' de cette sorte, il marque 0 point dans cette sorte de chocolat (que son total soit positif ou négatif).

(ex : un joueur a en chocolat blanc : 3, 5, 7, x2 et deux '-'. Son score en blanc est donc de $(3+5+7) \times 2 = 30$, les deux '-' s'annulent et son score reste positif)

Le joueur qui a la collection de plus grande valeur est le gagnant.

On jouera autant de parties que de joueurs présents en changeant d'Oya à chaque partie et en cumulant les scores pour déterminer le grand gagnant.