

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



RAISE



RAISE

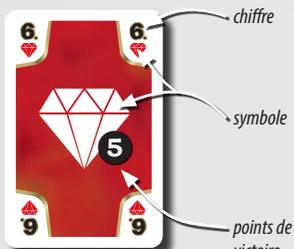
Un jeu de cartes et de dés par Peter Prinz

La devise de RAISE : surenchéris ! Chaque joueur a 30 cartes identiques... A toi de les jouer habilement, en fonction du résultat des dés et de l'importance de chaque manche, pour finir en tête. Lequel d'entre vous risquera tout au bon moment ?

Contenu de jeu :



150 cartes numérotées :
5 paquets de 30 cartes chacun



carte numérotée

chiffre

symbole

points de victoire



14 cartes-points



1 carte-mémo

qui indique la fréquence de chaque symbole sur les dés et sur les cartes numérotées



5 pions de couleur



7 dés



1 règle du jeu



1 plateau de jeu

But du jeu :

Le but du jeu est de gagner le plus de points en misant les bonnes cartes au bon moment afin de prendre l'avantage sur tous les autres.



Préparation du jeu :

- 🌀 Placez le plateau de jeu au milieu de la table et la carte-mémo juste à côté. **A**
- 🌀 Chaque joueur choisit une couleur et prend le pion et le paquet de cartes numérotées de cette couleur. **B**
- 🌀 Mélangez vos cartes numérotées et placez-les face cachée devant vous. Ensuite, tirez 6 cartes de votre paquet et placez-les dans vos mains. **C**
- 🌀 Mélangez les cartes-points. Selon le nombre de joueurs, retirez du jeu :
 - 6 cartes-points avec **deux** joueurs
 - 5 cartes-points avec **trois** joueurs
 - 4 cartes-points avec **quatre** joueurs
 - 3 cartes-points avec **cinq** joueurs

Remettez ces cartes-points dans la boîte, elles ne seront plus utiles pour le reste de la partie. Formez une pioche face cachée avec les cartes-points restantes au centre de la table. **D**

- 🌀 Choisissez le joueur qui commence. Ce dernier reçoit les 7 dés.



Déroulement du jeu :

Une partie se déroule en plusieurs manches. Une manche se passe toujours comme ci-dessous :

- 1 Retourner une carte-points et lancer les dés
- 2 Jouer les cartes numérotées
- 3 Relancer ou passer
- 4 Fin de la manche

1 Retourner une carte-points et lancer les dés

Celui qui possède les dés tire la première carte-points de la pioche et lance les 7 dés. Il positionne les dés à côté des symboles correspondant sur le plateau.

Exemple :



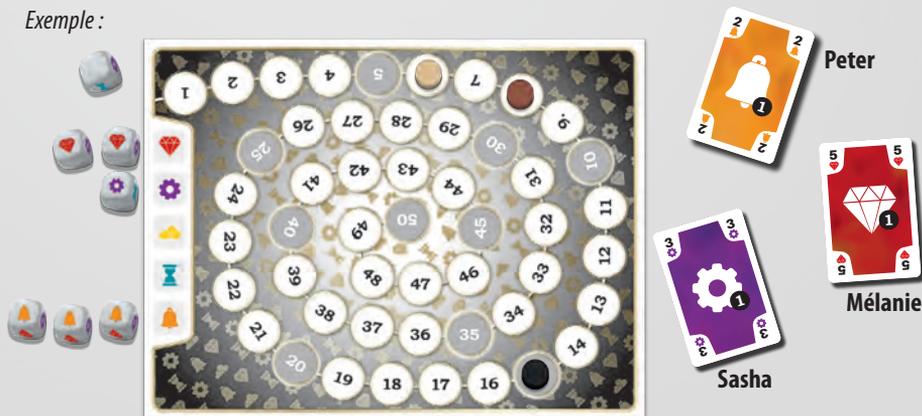
2 Jouer les cartes numérotées

Choisissez chacun 1 carte numérotée de votre main et placez-la face cachée devant vous. Quand vous êtes tous prêts, retournez la carte face visible en même temps et calculez la valeur de la carte que vous avez jouée en suivant la formule suivante :

Valeur = (chiffre sur la carte numérotée jouée) x (nombre de fois que le symbole de cette carte apparaît sur les dés et le plateau).

Remarque : chaque symbole apparaît une fois sur le plateau, rajoutez donc toujours 1 au nombre de fois que chaque symbole est tiré.

Exemple :



Les 7 dés tirés : 3 x cloche, 2 x diamants, 1 x engrenage, 1 x vide. Peter joue la carte « cloche 2 » et calcule la valeur 8 (=2x4). Mélanie joue la carte « diamant 5 » et a la valeur 15 (=5x3). Sasha joue la carte « engrenage 3 » et obtient la valeur 6 (=3x2).

En commençant par la personne qui a tiré les dés à cette manche, chacun place à présent à tour de rôle son pion sur le nombre calculé. S'il faut placer un pion sur une case où se trouvent déjà un ou plusieurs pions, placez-le au-dessus du ou des pions déjà présents. Empilez les cartes numérotées jouées à ce tour en une pile commune à côté des cartes-points.

3 Relancer ou passer

Pour le reste de cette manche, c'est maintenant le tour de la personne dont le pion est le plus à l'arrière sur le plateau (en cas d'égalité, c'est au tour de la personne dont le pion se trouve au-dessus de la pile). Celui dont c'est le tour doit choisir entre :

A Relancer

– ou bien –

B Passer

A Relancer :

Si le joueur décide de relancer, il doit jouer autant de cartes qu'il faut pour dépasser la case de l'avant-dernier pion. Si cela n'est pas possible, il doit passer ! Pour relancer, on ne peut utiliser que les cartes de sa main. On ne peut pas tirer de nouvelles cartes durant cette manche ! Les cartes numérotées déjà jouées sont empilées sur la pile commune.

Suite de l'exemple :

C'est au tour de Sasha, car son pion est le plus en retard. Il décide de relancer et joue la carte Nuage 4, qui a la valeur 4 (= 4 x 1). Il déplace son pion de la case 6 à la case 10 et dépasse le pion de Peter.

Maintenant, c'est au tour de Peter de décider s'il veut relancer ou passer.



B Passer :

Si le joueur passe, il ne pourra plus jouer lors de cette manche, il retire son pion du plateau et complète sa main dans sa pioche personnelle pour avoir de nouveau 6 cartes numérotées en main.

Remarque : répartissez bien vos cartes numérotées. Si votre pioche personnelle est épuisée, vous devrez jouer avec les cartes qui vous restent jusqu'à la fin de la partie.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un pion sur le plateau ou bien que toutes les cartes numérotées aient été jouées.

4 Fin de la manche

La manche est gagnée soit par :

- Le joueur dont le pion est le seul encore présent sur le plateau, soit par
- Le joueur dont le pion est le plus avancé sur le plateau.

Ce joueur remporte alors la carte-points de la manche ainsi que toutes les cartes numérotées de la pile commune et les garde de côté pour le comptage des points en fin de la partie.

Retirez les pions restants du plateau de jeu et complétez votre main pour avoir 6 cartes en tout en piochant dans votre pioche personnelle. Une nouvelle manche commence. Reportez-vous au paragraphe « 1. Retourner une carte-points et lancer les dés » pour débiter cette nouvelle manche. Celui qui a gagné le tour précédent lance les dés.

Fin du jeu et comptage des points :

La partie se termine à la fin de la manche jouée avec la dernière carte-points de la pioche. Chaque joueur rajoute aux cartes qu'il a remporté toutes les cartes qui lui restent en main, et fait la somme des points sur ses cartes-points et des points de victoires indiquées sur ses cartes numérotées.

Important : les cartes numérotées restantes dans chaque pioche et donc non encore jouées, ne doivent pas être comptées.

Le joueur ayant le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Exemple :



= 28 points

Retrouvez nous sur



facebook.com/PiatnikJeux



instagram.com/piatnik_spiel

Si vous avez des questions concernant le jeu « RAISE » écrivez à Piatnik:

Piatnik, Hütteldorferstraße 229-231, 1140 Wien, Austria
ou par email à info@piatnik.com



Attention! Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 3 ans. Contient des petits morceaux susceptibles d'être ingérés. Risque d'étouffement. Veuillez conserver l'adresse.