

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



FRANTIC FRANKFURT



un jeu de cartes pour casse-cous de
Günter Burkhardt pour 2 à 4 joueurs

Les joueurs reçoivent en début de partie le même nombre de cartes. Le jeu se déroule en plusieurs tours. À chaque tour, chacun a 10 cartes posées devant soi, le but étant de s'en débarrasser le plus vite possible. À la fin d'un tour, tous les joueurs, excepté le plus rapide, reçoivent des cartes supplémentaires. Le premier qui se défasse de toutes ses cartes a gagné.

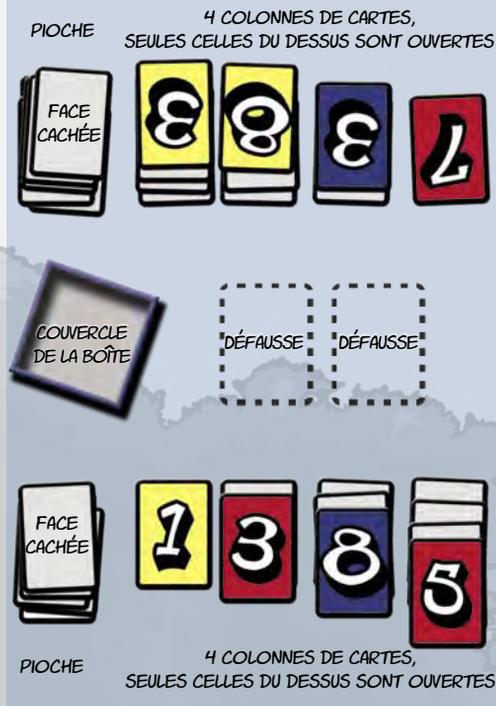


KRONBERGER SPIELE

PRÉPARATION

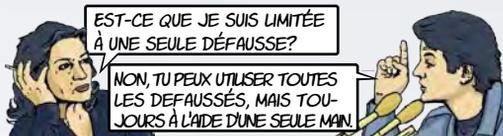
Les 132 cartes sont mélangées et distribuées entre les joueurs. Avec les cartes reçues, on forme chacun sa pioche, face cachée. On en retire ensuite les 10 premières cartes pour former 4 colonnes devant soi, composées respectivement de 1, 2, 3 et 4 cartes qui se chevauchent. La carte supérieure de chaque colonne est ensuite retournée, les cartes placées dessous restant face cachée.

EXEMPLE POUR DEUX JOUEURS



DÉBUT DU TOUR

On ne peut jouer qu'avec une seule main. Les joueurs tirent la première carte de leur pioche, la tiennent face cachée au milieu de la table et la retournent simultanément. Chacune de ces cartes constitue maintenant une défausse utilisable par tout le monde. Ensuite, les joueurs essaient de se débarrasser le plus vite possible des cartes de leurs 4 colonnes.



DÉFAUSSER DES CARTES

On ne peut défausser une carte que dans deux cas :

Couleur Différente:
Haut sur Bas



Même Couleur:
Impair sur Pair



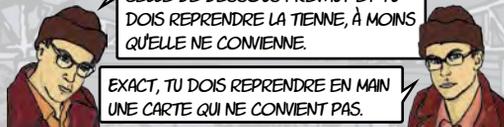
UNE CARTE IMPAIRE DE MÊME COULEUR PEUT ÊTRE DE VALEUR PLUS PETITE OU PLUS GRANDE.

DONC, PAR EXEMPLE:



ET SI DEUX CARTES SONT POSÉES EN MÊME TEMPS PAR DEUX JOUEURS, CELLE DE DESSOUS PRÉVAUT ET TU DOIS REPRENDRE LA TIENNE, À MOINS QU'ELLE NE CONVIENTTE.

EXACT, TU DOIS REPRENDRE EN MAIN UNE CARTE QUI NE CONVIENT PAS.



RETOURNER DES CARTES

Après s'être défaussé de la carte supérieure d'une colonne, on a le droit de retourner la suivante. Si la colonne est vide, il est possible, à cet emplacement, de mettre la carte supérieure d'une autre colonne (et de retourner la carte suivante de cette colonne-là, etc.).



APRÈS AVOIR POSÉ LE 3, TU PEUX RETOURNER LA CARTE SUIVANTE.

BLOCAGE

On est toujours obligé de jouer. Si personne ne peut défausser de cartes, les joueurs reprennent (comme au début) chacun une carte de leur pioche, qu'ils placent chacun sur une défausse différente. Si un joueur n'a plus de carte dans sa pioche, il prend une carte au hasard dans le couvercle de la boîte.

FIN DU TOUR

Dès qu'un joueur a défaussé toutes les cartes de ses colonnes, il frappe l'une des défausses du plat de la main. Ensuite de quoi il jette toutes les cartes de cette défausse dans la boîte de jeu. Les autres joueurs doivent alors frapper le plus vite possible sur une des défausses restantes. Ils s'emparent alors des cartes qui la composent et les glissent face cachée – en plus de toutes leurs cartes pas encore défaussées – sous leur pioche.

JE FRAPPE SUR LE TAS LE PLUS PETIT.



ET SI DEUX JOUEURS CHOISSENT LE MÊME TAS, LE PLUS RAPIDE L'EMPORTE - LA MAIN DU DESSOUS.



NOUVEAU TOUR

Si tous les joueurs ont au moins deux cartes dans leur pioche à la fin d'un tour, on recommence, comme au début, à faire 4 colonnes avec les cartes supérieures de la pioche, etc. Le tour commence de manière identique, soit en piochant une carte que l'on découvre simultanément en milieu de table.

ET S'IL NE ME RESTE QUE 6 CARTES?



DANS CE CAS, TU FAIS AUTANT DE COLONNES QUE TU PEUX : 1, 2, 2 - TA 6^E CARTE SERT À CRÉER UNE DÉFAUSSE. DÈS LE DÉBUT DU TOUR, TU PEUX TE SERVIR DE TA 4^E COLONNE VIDE.



FIN ET VICTOIRE

Dès qu'un joueur a zéro ou une carte à la fin d'un tour, le jeu s'arrête et ce joueur est déclaré vainqueur.

OK, ON Y VA!



STRESS CONTINU

Après quelques parties, on peut inclure un élément de stress continu: à la fin des tours, le gagnant n'attend pas les autres pour embrayer le suivant. Chacun exécute ses opérations le plus vite possible et la partie continue.

ET AUSSI ...

Sur www.kronberger-spiele.de, vous trouverez des variantes encore plus pointues, un forum de discussion et de nombreuses infos au sujet de **FRANTIC FRANKFURT**.

© 2004

Kronberger Spiele

Roland & Tobias Goslar GbR

Tout droit réservé.

graphiques Tobias Goslar

traduction Sebastien Pauchon

contact Kronberger Spiele

Wendelinsweg 2

D-61476 Kronberg

Germany

www.kronberger-spiele.de

distribution **Heidelberger Spieleverlag**

www.heidelberger-spieleverlag.de



KRONBERGER SPIELE

