

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



MISTER ZERO

Wilfried Bauer & Rudolf Schweikert

Un jeu de réflexion pour 2 ou 4 joueurs

CONTENU

1 Mister Zero

1 tablette support

10 jetons rouges marqués de 0 à 9

10 jetons verts marqués de 0 à 9

Sur la tablette support, il y a treize points, dont **deux points de contrôle**, l'un rouge, l'autre vert. Les points sont reliés par 20 **ponts**.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Les joueurs posent tout d'abord tous les jetons sur les ponts. Puis Mister Zero saute toujours au-dessus du jeton portant le plus petit numéro, en partant du point central. A chaque saut, on retourne le jeton au-dessus duquel Mister Zero est passé jusqu'à ce que Mister Zero arrive à un point de contrôle. Le joueur du côté du point de contrôle ramasse alors tous les jetons retournés. Lorsque Mister Zero n'a plus de jeton non retourné devant lui, le jeu s'arrête. Celui qui a ramassé d'avantage de jetons a gagné.

LES RÈGLES

PRÉPARATION DU JEU

Les joueurs tirent au sort pour savoir qui aura les rouges et commencera. Le point de départ de Mister Zero est le point central.

On peut jouer à quatre, en se divisant en deux équipes de deux, l'une prenant les rouges, l'autre, les verts. Dans chaque équipe, l'un prend les jetons pairs, l'autre, les jetons impairs. Les partenaires sont assis face à face, de façon à ce que dans le sens des aiguilles d'une montre les rouges impairs commencent suivis des verts impairs, des rouges pairs et des verts pairs. Il faut préciser à l'avance si les joueurs d'une équipe ont le droit de demander l'avis de leur partenaire avant de placer leurs jetons.

COMMENT PLACER LES JETONS

Les joueurs placent les jetons un à un et à tour de rôle (à quatre joueurs l'un après l'autre) de façon à ce que le chiffre soit visible. Ce sont les rouges qui commencent (à quatre, les rouges impairs commencent).

Les joueurs ont toute liberté pour placer leurs jetons **sauf pour les quatre ponts centraux** :

pour qu'on puisse fixer sans ambiguïté le premier saut de Mister Zero, **on n'a pas le droit de placer sur un de ces quatre ponts centraux un jeton portant un chiffre aussi petit que le plus petit chiffre déjà posé sur un des quatre ponts centraux**. Par exemple, si les verts ont déjà placé leur deux sur un des quatre ponts centraux, les rouges n'ont pas le droit de poser le deux rouge tant que l'un des joueurs n'a pas posé un un ou un zéro.

Si l'un des joueurs n'a plus qu'un jeton en main et à cause de cette règle, ne peut pas le déposer sur un des quatre ponts centraux, car il n'y a plus de place libre sur les autres ponts, il doit le déposer sur un pont central en le retournant, ce qui oblige alors Mister Zero à commencer en sautant sur ce jeton retourné - à moins que le joueur suivant ne place sur l'un des ponts centraux un nombre plus petit, auquel cas on remet le jeton retourné dans sa position normale.

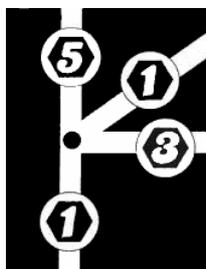
Cas particulier du zéro : si un des joueurs place un zéro au centre, l'autre joueur a le droit de placer aussi son zéro au centre (s'il l'a encore en main, bien sûr) en le retournant ! Mister Zero commencera sa course en sautant sur le zéro retourné.

LE CHEMIN SUIVI PAR MISTER ZERO - QUI A GAGNÉ ?

Le dernier jeton a été posé. L'itinéraire que doit suivre Mister Zero est désormais fixé sans ambiguïté. L'un ou l'autre des joueurs fait maintenant sauter Mister Zero d'un point à l'autre **en passant toujours par le nombre le plus petit** - indépendamment de la couleur du jeton. On retournera à chaque saut le pont sur lequel Mister Zero est passé (au départ, si Mister Zero saute au-dessus d'un jeton retourné, on laissera bel sûr le jeton tel quel). Mister Zero n'a pas le droit de passer sur un pont déjà utilisé ; il continue sa course.

Chaque fois que Mister Zero doit choisir entre deux jetons portant un chiffre également petit, il passera au dessus de celui de deux qui se trouve le plus à sa droite (à sa droite par rapport au saut précédent).

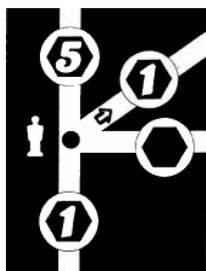
Sur le croquis ci-dessous, Mister Zero saute au-dessus du cinq, puis au-dessus du un dans le prolongement du saut précédent. Dans le cas où le premier saut était au-dessus du trois, Mister Zero devra prendre la première à droite, c'est-à-dire le 1 du haut.



2 jetons portant le 1



Mister Zero a sauté au dessus du cinq



Mister Zero a sauté au-dessus du trois

Chaque fois que Mister Zero arrive au point de contrôle vert, les verts encaissent les jetons retournés, quand il passe par le point de contrôle rouge, ce sont les rouges qui ramassent les jetons retournés. Dès que Mister Zero n'a plus face à lui de jeton au-dessus duquel il puisse sauter, le jeu est terminé. Les jetons restant alors sur la tablette ne comptent pas. Le joueur ou l'équipe ayant ramassé le plus de jetons a gagné (ni la couleur ni le chiffre Inscrit sur le jeton n'entrent en ligne de compte).

TOURNOI

Si on fait un tournoi, on attribuera au joueur (ou à l'équipe) gagnant la différence entre le nombre de jetons obtenus.

L'ITINÉRAIRE DE MISTER ZERO DANS UNE PARTIE MODÈLE

Figure 1

Tous les jetons ont été posés. L'un des joueurs a placé son zéro au centre et l'autre l'a imité en retournant alors son zéro.

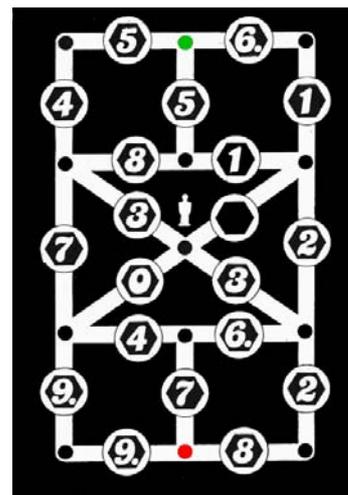


Figure 2

Au troisième saut, Mister Zero est arrivé au point vert: les verts (en haut du dessin) ramassent les trois jetons retournés.

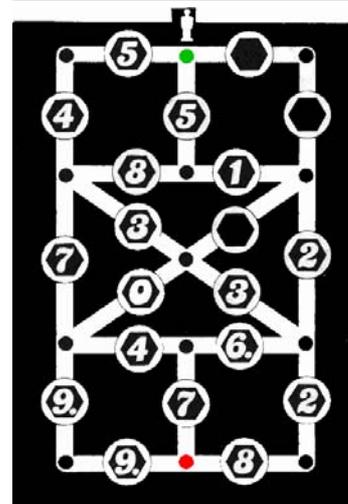


Figure 3

Huit sauts plus tard, Mister Zero arriva au point rouge, les rouges ramassent alors les huit jetons. Mister Zero saute alors au-dessus du sept, puis s'arrête. Les rouges ont gagné par huit jetons contre trois.

