

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



WIMMÜLN

Un jeu de Doris Matthäus et Frank Nestel.
Pour 3-6 joueurs, âgés de 8 ans ou plus.
Traduction : François Haffner

Principe du jeu

Un jeu assez simple de levées. Les joueurs jouent chacun pour soi et doivent décider avant de jouer combien de levées ils vont gagner.

On joue avec les 60 cartes de « *Mü & mehr* » (Doris & Frank) ou celles de « *4 in 1* » (Amigo / Gigamic).

Préparation

À trois joueurs, retirez d'abord deux couleurs du paquet. Sinon, on joue avec les 60 cartes.

Mélangez les cartes et distribuez-les en nombre égal à tous les joueurs.

Le donneur prend les deux dernières cartes reçues et les tourne face visible. L'atout pour la prochaine manche est déterminé par la carte de plus faible valeur. Si les deux cartes ont la même valeur, on joue la manche à sans-atout.

Une fois l'atout déterminé (ou sans-atout), le donneur reprend en main la carte la plus faible. Il laisse sur la table l'autre carte qui constitue l'entame pour la première levée.

S'il n'y a pas d'atouts, le donneur peut regarder ses autres cartes pour décider laquelle des deux cartes exposées il reprend en main, l'autre constituant l'entame de la première levée.

Déroulement du jeu

Avant de jouer d'autres cartes, chaque joueur choisit secrètement et dispose devant lui deux de ses cartes face cachée. Les cartes sont placées en croix. Les valeurs de ces deux cartes représentent deux estimations du nombre de levées que le joueur estime gagner au cours de la manche.

Tous les joueurs retournent ensuite simultanément la carte du dessus, révélant une des deux estimations. La carte du dessous reste cachée. Ces deux cartes ne seront pas utilisées dans les levées.

Si un ou les deux nombres correspondent au nombre de levées que ce joueur gagne en fin de manche, il recevra alors un bonus.

Une fois toutes les estimations terminées, la première levée commence. Chaque levée se compose d'une carte de chaque joueur. Les joueurs doivent fournir à la couleur demandée s'ils en ont. La plus forte carte de la couleur demandée remporte la levée à moins qu'un ou plusieurs atouts aient été joués auquel cas c'est l'atout le plus fort qui l'emporte. Les joueurs ne sont pas obligés de couper. Si deux cartes identiques sont jouées, la première jouée est considérée supérieure.

Le gagnant de la levée joue la première carte pour la levée suivante.

Marque

Les joueurs marquent le nombre de triangles des cartes qu'ils ont gagnées.

Si, en outre, ils parviennent à gagner exactement le nombre de levées qu'ils avaient estimé, il reçoivent une prime.

Les primes sont déterminées ainsi :

- Si le nombre de levées gagnées est égal au nombre sur la plus faible des deux cartes : 5 points
- Si le nombre de levées gagnées est égal au nombre sur la plus forte des deux cartes: 10 points
- Si au nombre sur la carte d'estimation visible, la prime est doublée (le joueur remporte donc 10 ou 20 points selon que sa carte visible est la plus faible ou la plus forte des deux).
- Si le nombre de levées gagnées est égal à la valeur des deux cartes (elles sont identiques) : 25 points.

On enregistre les points de la manche. Le jeu continue jusqu'à ce que un ou plusieurs joueurs obtiennent un score de 200 ou plus. Le joueur ayant alors le score le plus élevé gagne.