



# ZERO

## REGLES DU JEU

Un jeu de cartes pour 3 à 5 joueurs, dès 8 ans, de REINER KNIZIA.

## MATERIEL

56 cartes réparties en 7 couleurs différentes et numérotées de 1 à 8 dans chaque couleur.

*Note : A chaque couleur est associé un symbole. Ces symboles doivent permettre aux joueurs daltoniens de bien identifier les couleurs.*



Ci-dessous, les 8 cartes de la couleur rouge pour lesquelles un symbole "cœur" est associé.

## BUT DU JEU

Avoir le moins de points à la fin de la partie.

## PREPARATION

Un joueur est désigné comme **donneur**, il mélange toutes les cartes et en distribue 9 à chaque joueur. Puis il place 5 cartes faces visibles au centre de la table. Ces cartes forment le **pot**. Les cartes restantes sont mises de côté faces cachées. Elles ne seront pas utilisées pour cette manche.

## DEROULEMENT

Une partie se joue en autant de manches que de joueurs présents. Commencer la manche par le joueur à la gauche du **donneur**. Puis les joueurs agissent l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, un joueur doit échanger une carte ou **toquer**.

### Echanger

Choisir une carte de sa main, la poser face visible dans le **pot** puis prendre en échange une des cinq autres cartes du **pot**.

### Toquer

Frapper du poing sur la table si on ne veut pas faire d'échange.

La première fois qu'un joueur **toque**, cela n'a pas d'effet immédiat.

Le tour passe au joueur suivant.

La deuxième fois qu'un joueur **toque** (le même joueur que la 1<sup>ère</sup> fois ou un autre), ce joueur ne joue plus. Les autres joueurs **échantent** ou **toquent** une dernière fois.

La manche est alors terminée.

## ZERO

Pour obtenir **ZERO**, le joueur doit posséder une série de 5 cartes de la même couleur et une série de 5 cartes de la même valeur dans sa main de 9 cartes. Une carte est donc commune aux deux séries.

Exemple :



Quand cela arrive, le joueur révèle immédiatement ses cartes et annonce "**ZERO**" !

La manche est alors terminée.

## FIN DE LA MANCHE ET DECOMPTE DES POINTS

Tous les joueurs comptent les points de leur main.

- **ZERO** vaut 0 point,
- 5 cartes ou plus de la même couleur valent 0 point,
- 5 cartes ou plus de la même valeur valent 0 point,
- Pour les cartes restantes, chaque valeur présente est comptée une seule fois.

Principe : Un, deux, trois ou quatre 7 valent 7 points mais cinq, six, sept ou huit 7 valent 0 point.

Exemples de décompte :



Pour recommencer une manche, reprendre toutes les cartes y compris celles mises de côté à la manche précédente. Le joueur à la gauche du **donneur** devient le nouveau **donneur**.

Jouer autant de manches que de joueurs présents.

## VICTOIRE

Chaque joueur additionne les points qu'il a marqués à chacune des manches.

Le joueur avec le moins de points a gagné.