

ZERO HERO

F

Gare au zéro pointé!

Un jeu tactique de collection de cartes,
créé par Klaus-Jürgen Wrede & Ralf zur Linde

Prendras-tu la bonne décision au bon moment ? Préfères-tu récupérer 1 jeton ou acheter une paire de cartes ? Si tu parviens à former des solos ou des trios de cartes de même couleur, tu évites le zéro pointé et tu récoltes un max de points !

Matériel :

56 cartes de sept couleurs différentes
comprenant toutes les valeurs
0, 0, 2, 2, 2, 3, 3, 4

40 jetons



1 règle du jeu



Principe du jeu :

Le but du jeu est d'obtenir le plus grand nombre de points en achetant les meilleures paires de cartes avec vos jetons pour former autant de combinaisons valides que possible.



Déroutement du jeu :

- Mélangez soigneusement les **cartes**. En fonction du nombre de joueurs, retirez du jeu sans les regarder :

12 cartes si vous jouez à deux
6 cartes si vous jouez à trois
aucune carte si vous jouez à quatre

et remettez-les dans la boîte. Vous n'en avez pas besoin pour votre partie.

- Chaque joueur prend **1 carte** et la place **face cachée** devant lui après l'avoir regardée. Elle restera cachée jusqu'au décompte des points.
- Prenez ensuite **10 cartes** et empilez-les, face cachée, au milieu de la table. Elles constituent les **cartes finales**. Empilez les cartes restantes, **face cachée**, en travers des cartes *finales*.
- Chaque joueur pioche deux cartes de la pile centrale qu'il place au milieu de la table, face visible, en faisant en sorte qu'elles se chevauchent légèrement, pour former une **paire**. Répétez éventuellement l'opération pour former au total **quatre paires de cartes** posées côte à côte.
- Placez une pile de **4 jetons** devant chaque paire.
- Chaque joueur prend **3 jetons** qui constitueront sa réserve personnelle. Les jetons restants serviront de *réserve générale*.
- Désignez le joueur qui va commencer

Mise en place pour 3 joueurs :



Déroulement du jeu :

Vous jouez à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est ton tour, tu dois effectuer une des actions suivantes :

- A. prendre un ou plusieurs jetons
- ou**
- B. acheter une paire de cartes

A. Prendre un ou plusieurs jetons

Prends 1 des jetons posés devant n'importe laquelle des quatre paires pour l'ajouter à ta réserve personnelle.

À noter : Si cinq jetons ou plus sont posés devant cette paire, tu peux même en prendre 2 !

B. Acheter une paire de cartes

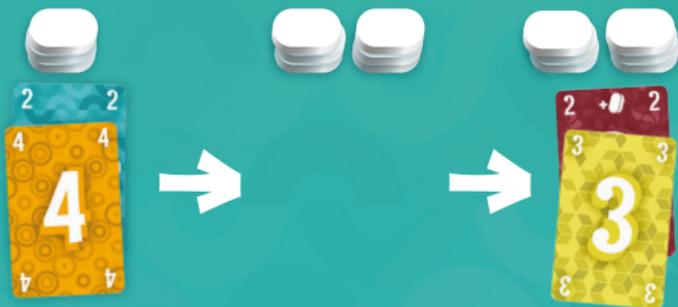
Si tu souhaites acheter une paire de cartes, compte d'abord le nombre de jetons empilés devant cette paire. Ce nombre correspond au coût de la paire. Ensuite, ajoute **le même nombre** de jetons de ta réserve personnelle à la pile, et prends la paire.

Retourne ensuite 2 cartes de la pile centrale et place-les au même endroit, au milieu de la table, pour former une nouvelle paire.

Cas particulier : *S'il n'y a plus aucun jeton devant une paire, tu peux la prendre « gratuitement ». Puis, forme une nouvelle paire en prenant 2 cartes de la pile centrale et empile 4 jetons de la réserve générale devant cette paire.*

Tu dois toujours poser les cartes achetées devant toi, **face visible**, en formant des colonnes de la même couleur. C'est ainsi que va peu à peu se constituer ta *collection*.

Exemple :



Devant la paire de 2 TURQUOISE et 4 ORANGE sont empilés trois jetons. Andrée souhaite acheter cette paire : elle ajoute donc trois autres jetons de sa réserve personnelle à la pile. Elle prend la paire et range les cartes dans sa collection en les triant par couleur. Ensuite, elle tire 2 cartes de la pile centrale et s'en sert pour former une nouvelle paire en face des six jetons.

Actions spéciales :

Si l'une des cartes achetées (ou les deux) est également dotée d'un symbole, tu dois immédiatement effectuer l'action spéciale correspondante :

 : prends 1 jeton de la *réserve générale* et ajoute-le à ta réserve personnelle.

 : pioche 1 carte dans la pile centrale. Après l'avoir regardée, pose-la **face cachée** devant toi.

 : tu peux, **au choix**,

- placer 1 carte face visible de ta *collection* dans la *collection* d'une autre personne **ou**
- prendre 1 carte face visible de la *collection* d'une autre personne pour l'ajouter à ta propre *collection*.

 : ce symbole n'a aucune importance à ce stade de la partie. Il ne sera utile qu'au moment où vous atteindrez la pile de *cartes finales* (voir « Fin de la partie et score »).

À noter : Les actions spéciales ne se déclenchent que pour les cartes avec symbole que tu viens de prendre au centre de la table. Les cartes avec symbole obtenues suite à une action spéciale ne déclenchent pas d'autres actions spéciales.

Fin de la partie et score :

Une fois que vous aurez atteint la pile de cartes finales, continuez à jouer comme décrit précédemment jusqu'à ce qu'un joueur retourne une carte avec des drapeaux . La partie prend alors immédiatement fin et chacun peut compter ses points.

À noter : *Si aucune carte dotée de drapeaux ne se trouve parmi les cartes finales, la partie se termine lorsque la dernière carte de la pile centrale est retournée.*

Chaque joueur retourne d'abord toutes les cartes posées face cachée devant lui et les range dans le set de sa collection de la couleur correspondante.

Puis, comptez les points selon les principes suivants :

- 1. Héros des zéros :** le joueur qui possède le plus de cartes «0» dans sa collection reçoit 5 points. En cas d'égalité, toutes les personnes concernées obtiennent 5 points.
- 2. Solo :** pour chaque set de couleur constitué d'une seule carte, vous recevez un nombre de points égal à la valeur de la carte.
- 3. Trio de cartes :** pour chaque set de couleur constitué de 3 cartes, multipliez les deux cartes à la valeur la plus élevée. Le chiffre obtenu correspond au nombre de points que vous recevez.
- 4. Zéro pointé :** les sets de couleur qui ne contiennent pas exactement 1 ou 3 cartes ne valent aucun point.

Les jetons restants de votre réserve personnelle ne vous rapportent aucun point.

Le gagnant est le joueur qui a le plus de points. En cas d'égalité, toutes les personnes concernées se partagent la victoire.

Exemple de comptage des points :



Madeleine obtient un total de 11 points :

- 1. Héros des zéros :** comme ce n'est pas elle qui a le plus de cartes «0», elle ne gagne **aucun point**.
- 2. Solo :** elle gagne **2 points** grâce à sa carte verte.
- 3. Trio de cartes :** elle multiplie les deux cartes à la valeur la plus élevée de chaque trio. Pour son trio orange, elle obtient **9 points** (= 3×3). Pour son trio violet, elle obtient **0 point** (= 2×0).
- 4. Zéro pointé :** elle n'obtient **aucun point** pour ses autres sets, puisque ceux-ci ne contiennent pas exactement 1 ou 3 cartes.



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Pour toute question ou suggestion concernant « **ZERO HERO** », contactez-nous à l'adresse suivante : Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, ou sur info@piatnik.com



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Contient de petits éléments pouvant être ingérés. Risque d'étouffement. Adresse à conserver.



WilsonJeuX



WilsonJeuX



WilsonJeuX