

# LA GUERRE DES SEAUX (Alles im Eimer)

Les animaux s'en donnent à cœur joie. Les fermiers leur permettent de foncer dans les seaux des voisins. Et ça s'écroule de toute part...

## Matériel

18 seaux dans chacune des 5 couleurs ; 110 cartes en cinq couleurs ; règle de jeu.

## Préparation

Détailles délicatement, avant votre première partie, les seaux de leur support en carton.

- Donnez 3 seaux de chaque couleur à chaque joueur : 15 seaux au total.
- Mélangez bien les cartes, faces cachées, et donnez-en 12 à chaque joueur. Les cartes restantes forme un talon, faces cachées, au milieu de la table.

Chaque joueur tient ses cartes en main et les range par couleur et, dans chaque couleur, par ordre croissant. Chaque joueur construit ensuite, en tenant compte de ses cartes, une pyramide de seaux, alignant 5 seaux en bas, 4 au deuxième étage, trois au troisième étage, deux au quatrième étage et un seul seau tout en haut. L'exemple ci-contre est explicite.

Les cartes que vous tenez en main permettent de défendre les seaux de votre pyramide. Comprenez donc bien ceci : si vous ne possédez aucune carte verte, lorsqu'on attaquera un seau vert, vous ne pourrez pas le défendre. Si ce seau vert se trouve tout en bas de la pyramide (dans sa base), vous devrez l'enlever... et, conséquence, tous les seaux qu'il supportait s'écrouleront ! Les seaux dans votre pyramide doivent donc être placés en fonction des cartes que vous détenez pour les défendre. Vous pouvez faire des choix par réalisme... mais aussi par bluff.

Enfin reprenez deux choses : c'est surtout le dernier seau d'une couleur qui doit pouvoir résister. Et tant que vous avez encore un seau, vous n'avez pas perdu !

Exemple sur l'illustration en couleur de la règle allemande

La première illustration de pyramide sur la règle allemande montre comment un joueur a disposé ses seaux en fonction des cartes qu'il tient en main :

Ce joueur a placé deux seaux jaunes sur sa base et le 3<sup>ème</sup> sur la troisième rangée **car il possède 5 cartes jaunes et certaines de haute valeur**. Il a placé ses seaux gris comme indiqué car il tient en main 4 cartes grises dont les valeurs sont basses. Pour la couleur rouge, il tient en main 2 cartes ; pour la couleur bleue, une seule carte (il a donc mis ses seaux bleus le plus possible sur le côté et plutôt vers le haut). Enfin, n'ayant aucune carte verte, il a mis un seau tout au-dessus (ce seau ne supporte rien) et les deux autres bien à l'intérieur, sans doute pour bluffer.

## Déroulement

On désigne un premier joueur. Celui-ci choisit une, deux ou trois cartes d'une même couleur et les pose sur la table devant lui, en annonçant la valeur totale qu'il dépose : par exemple, 7 en couleur rouge (5 + 2).

Attention à ne pas confondre les chiffres 7 et 4. Le graphisme prête à confusion. Après avoir posé des cartes sur la table, le joueur peut prendre la première carte du talon. Même s'il a posé plusieurs cartes, il ne peut en piocher qu'une seule. Si le talon est épuisé, on forme un nouveau talon après avoir mélangé le talon de défaut. Si un joueur oublie de piocher la carte à laquelle il a droit et que le suivant a joué, son droit est perdu.

Les cartes posées attaquent son voisin de gauche.

Celui-ci, s'il veut se défendre doit poser des cartes de même couleur (1, 2 ou 3 cartes au maximum), dont le total donne une valeur supérieure : par exemple, une carte de valeur 8 ou deux cartes de valeur 5 et 3.

Si ce joueur réussit à poser une valeur supérieure, l'attaque est détournée et va vers le joueur suivant, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Et ainsi de suite, jusqu'au moment où quelqu'un ne peut plus ou ne veut plus surencherir dans la couleur jouée.



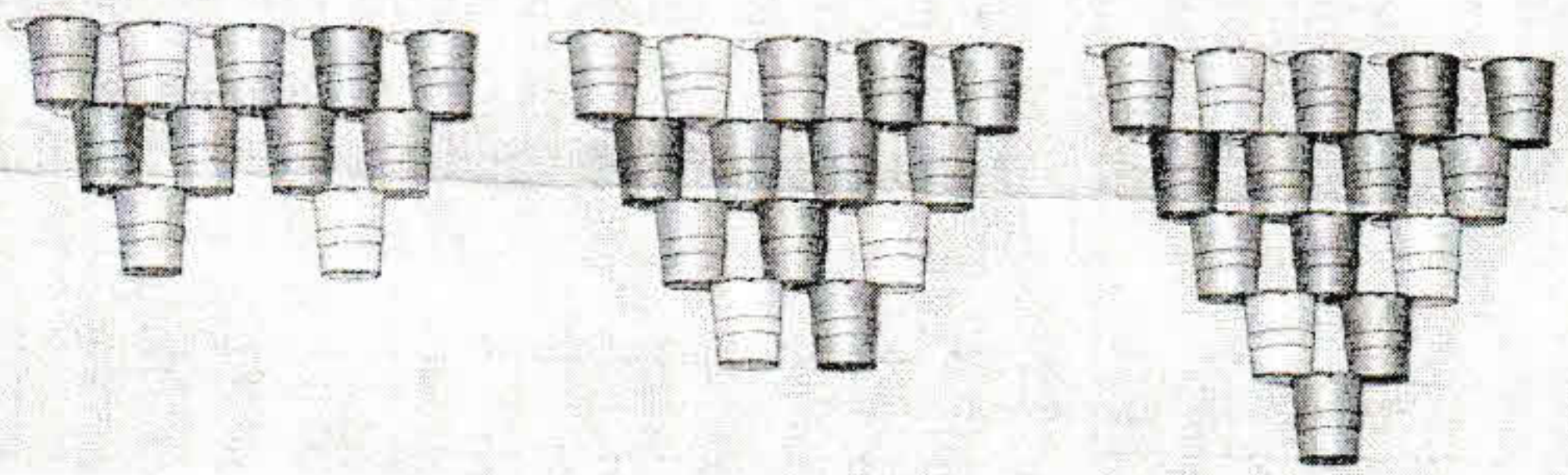
Si un joueur est amené à surrenchérir une seconde fois, il doit juste ajouter aux cartes qu'il a déjà posées, la valeur qui lui manque pour dépasser le niveau atteint par son prédécesseur. Exemple : Jean pose une valeur 8 en rouge. C'est à présent au tour de Martine qui a déjà posé, au tour précédent, une valeur 5. Il lui suffit d'ajouter au moins 4 en cartes rouges pour surrenchérir.

**Si un joueur ne peut surrenchérir ou ne le veut pas, il doit sacrifier un seau de la couleur de la carte et le retirer de sa pyramide.** Si ce seau supporte d'autres seaux, ces seaux sont également retirés.

Le joueur choisit lui-même le seau qu'il enlève mais ce doit être dans la couleur des cartes jouées. S'il ne possède plus de seaux dans cette couleur, il retire un seau d'une couleur de son choix.

Sur les schémas ci-après, on voit ce que donnent certaines suppressions :

En 1, le seau supérieur a été enlevé et il en résulte la situation 2. (ce n'est guère grave !)  
 Si, de la situation 2, on enlève le seau central de la 3<sup>ème</sup> rangée (de bas en haut), d'autres seaux sont emportés dans la tourmente et on obtient la situation 3.

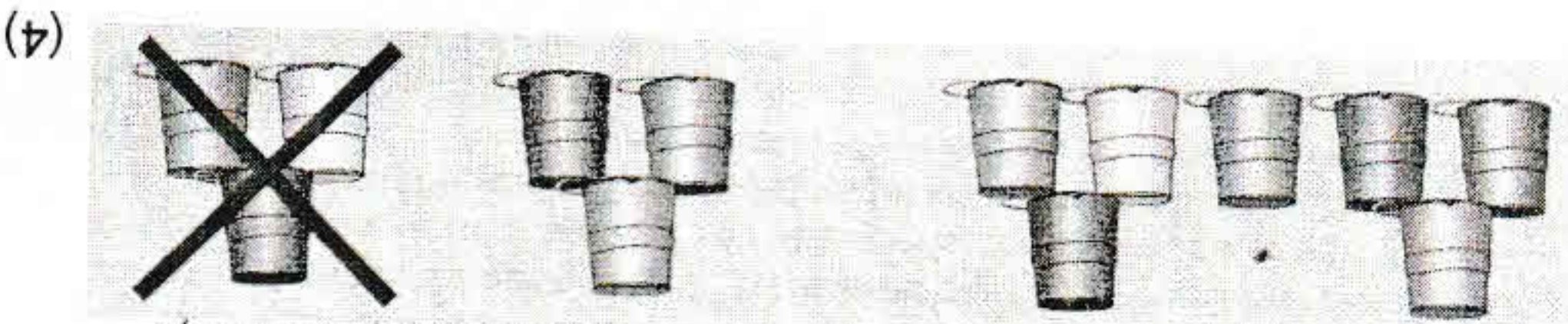


**Le joueur qui perd un ou plusieurs seaux, est celui qui relance le jeu.**

Avant qu'il ne joue, toutes les cartes posées sur la table sont défaussées. Le joueur qui vient de perdre, n'a pas le droit de piocher une carte. Il choisit, parmi les cartes qu'il tient en main, une couleur pour attaquer son voisin de gauche. Et c'est reparti !

Situation particulière

Si un joueur est amené à supprimer un seau qui coupe sa pyramide en deux parties distinctes comme sur la situation 4, il perd en même temps une des deux parties (au choix !).



**FIN DE JEU ET VALEURS**

Quand un joueur perd son dernier seau, il quitte la partie qui continue sans lui. Le jeu finit.

- dans le cas de 3 ou 4 joueurs, dès qu'une pyramide est complètement détruite ;
- dans le cas de 5 ou 6 joueurs, dès que deux pyramides sont complètement détruites.

Gagne le jeu, celui qui possède encore le plus de seaux dans sa pyramide.

Si on joue plusieurs parties, on peut additionner les scores successifs des joueurs.

**Traduction de CASSE-NOISETTES**

Chaussée d'Aisemberg 76 - 1060 Bruxelles tel 00.32.2.537.83.92 - fax 02.537.51.75  
 www.casse-noisettes.be