

ALLES IM EIMER - RÈGLES

PRÉPARATION DU JEU

3 à 6 joueurs peuvent participer à une partie en tapant **/join** . Démarrez le jeu avec **/start** . Il est aussi possible d'utiliser les raccourcis de l'**outil Jeu** <URL: /Hilfe/Tools/Spielverwaltung/>.

LE JEU ET SON OBJECTIF

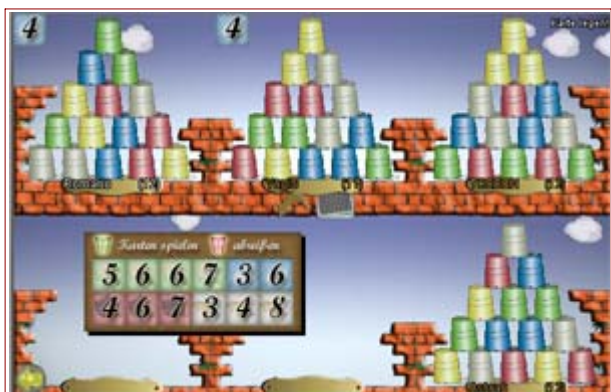


Au début du jeu, les joueurs construisent leur pyramide. Elle est construite par glisser/déplacer des seaux de la fenêtre vers les emplacement blancs du plateau de jeu. Quand tous les joueurs ont confirmé (en cliquant un fois terminé sur le OK dans le coin inférieur droit), la partie peut commencer.

Le premier joueur, ou le joueur qui vient de perdre un seau, joue une ou plusieurs cartes d'une même couleur. Le joueurs suivant doit surenchérir ou degommer un seau. Mais attention : les lois de la gravité seront respectées et les seaux qui n'ont plus d'appui tomberont aussi.

Le jeu standard s'arrête lorsqu'un joueur n'a plus de seau. Le vainqueur est le joueur avec le plus de seaux restants. A 5 ou 6 joueurs, le jeu ne s'arrête que lorsque deux joueurs ont été éliminés.

SON TOUR DE JEU



Le joueur actifs a toujours deux possibilité :

- Jouer une ou plusieurs cartes de la couleur jouée, pour surenchérir sur le total du joueur précédent (cliquer sur les cartes, puis sur le seau vert OK). Ensuite, il a 3 secondes pour piocher une seule en cliquant sur la pioche au milieu du plateau de jeu.

Conseil : quelque soit le nombre de cartes jouées, on n'obtient qu'une seule carte de la pioche !

ou

- démolir un seau de la couleur jouée (cliquer sur le seau rouge "Démolir" de la fenêtre puis cliquer sur un seau). S'il n'a plus de seau dans la couleur, il doit choisir un seau de son choix. Il est possible de démolir un seau même si l'on peut surenchérir dans la couleur jouée.



Si la perte d'un seau cause l'apparition de deux pyramides indépendantes, le joueur doit en défausser l'une des deux en cliquant sur la croix rouge qui y figure.

OPTIONS

match x

Une partie est composée de plusieurs manches et les seaux restants sont additionnés.

Reverse

Il est possible de jouer la même somme qui vient juste d'être jouée. Dans ce cas, le sens du jeu s'inverse et le joueur précédant prend la suite. Le sens courant du jeu est indiqué par une flèche au milieu du plateau.

LastManStanding

Le jeu ne s'arrête que lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur avec un seau.