

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



Max & Moritz

Un jeu de cartes pour 3 à 5 joueurs à partir de 6 ans, d'une durée d'environ 20 minutes, créé par Karen et Andreas Seyfarth et publié par Schmidt Spiele en 1991

Préambule

D'après Wikipédia...

Max et Moritz : une histoire de gamins en sept tours (*Max und Moritz : Eine Bubengeschichte in sieben Streichen*) est un livre illustré en vers de l'artiste et poète allemand Wilhelm Busch, paru pour la première fois le 4 avril 1865.

Max und Moritz raconte l'histoire de deux garnements insupportables et espiègles qui s'amuse à terroriser leur entourage et les notables de leur village. Absolument réfractaires à l'ordre, ils ne connaissent pas le respect. Mais malheureusement pour eux et heureusement pour leurs proches, la vie finira par se venger puisque tous deux seront punis de leurs méfaits en finissant en nourriture pour les oies après avoir été écrasés par les roues d'un moulin et recrachés par un dégorgeoir¹.

Max und Moritz est composé de sept épisodes ou petits chapitres. Ces chapitres ne forment pas une histoire continue : chacun d'eux relate un vilain tour joué par les enfants. *Max und Moritz* décrit donc sept bêtises, et se conclut par la mort des deux enfants. Cette mort des deux enfants symbolise un acte autoritaire indispensable, bien que la tentation de faire comme eux soit grande. Wilhelm Busch condamne radicalement l'hypocrisie dans l'éducation du petit bourgeois allemand dans un épisode comique, comme par exemple un père qui met une raclée préventive à ses enfants avant d'aller à une fête de village.

But du jeu

Les joueurs tentent de réaliser les farces de Max et Moritz, mais sans finir dans l'entonnoir du moulin (7ème farce). Celui qui réussit une farce peut défausser un jeton. Le premier joueur à poser ainsi 5 jetons est le gagnant.

Matériel de jeu

- 7 cartes « Farce » avec les différentes farces de Max et Moritz
- 39 cartes « Max et Moritz » (5 jeux avec des valeurs de 1 à 7 + 4 cartes de remplacement)
- 25 jetons (5 de chacune des 5 couleurs)

Préparation

Les 7 cartes « Farce » avec les farces successives de Max et Moritz sont placées les unes à côté des autres, de 1 à 7, au milieu de la table. Chaque à joueur reçoit un jeu de 7 cartes « Max und Moritz » et les 5 jetons de la même couleur.

Déroulement du jeu

Les joueurs choisissent une farce – chacun pour eux-mêmes et en secret – en sélectionnant tous simultanément une de leurs cartes « Max und Moritz » et en la plaçant face cachée sur la table devant eux. Une fois que chaque joueur a sélectionné une carte, elle est révélée. Si deux joueurs ont maintenant joué la même valeur de carte, ils ont tous les deux réussi ce tour ensemble. Ils peuvent chacun placer un jeton sur la carte « Farce » correspondante (à condition qu'ils n'y aient pas déjà posé un jeton ; voir l'exemple).

Si plus de deux joueurs ont joué des cartes de même valeur, la farce est un échec. Bien sûr, une farce ne réussit jamais avec une seule carte, car les farces doivent impliquer à la fois Max

et Moritz.

Les cartes « Max und Moritz » qui viennent d'être jouées sont mises de côté face cachée ; elles ne pourront être réutilisées qu'après que toutes les autres cartes ont été jouées une fois. Une farce ne peut être jouée qu'une seule fois par un joueur, c'est-à-dire que chacune des cartes « Farce » ne peut avoir au maximum qu'un jeton de chaque couleur.

Exemple

Les joueurs A à E ont joué les valeurs suivantes : 2–3–2–5–3. Les joueurs A et C ont concocté ensemble la 2^e farce et sont chacun autorisés à placer un jeton sur la carte « Farce » correspondante – puisqu'ils n'y ont pas encore placé de jeton. Les joueurs B et E ont également réussi une farce ensemble. B a déjà réussi à faire la 3^e farce lors d'un tour précédent, c'est-à-dire qu'un de ses jetons est déjà sur cette carte « Farce », il ne peut pas se défausser d'un second jeton sur cette même farce. Mais le joueur E – jusqu'ici absent de la farce numéro 3 – peut défausser un jeton. Enfin, le joueur D ne se défait d'aucun jeton à ce tour.

La 7^eme farce

Des règles spéciales s'appliquent à cette farce, qui est tout à fait désagréable pour Max et Moritz.

Au premier tour de jeu, la carte « Max und Moritz » d'une valeur de 7 n'est pas utilisée et est mise de côté. Ce n'est que lorsque toutes les autres cartes ont été jouées une fois qu'elle est ajoutée à la main.

Si deux joueurs ou plus jouent la carte 7 lors d'un tour, celui qui l'a jouée doit reprendre tous les jetons qu'il a déjà placés sur les cartes « Farce » ; pour ces joueurs malchanceux, le jeu recommence au début.

Seul le seul joueur qui joue cette carte dangereuse lors d'un

tour reste impuni - alors réfléchissez bien avant de la jouer !

Fin de la partie

Les joueurs ont-ils joué toutes leurs cartes ? Avant de » les reprendre en main, on vérifie si un joueur a réussi à défausser 5 jetons. Si c'est le cas, la partie est terminée et ce joueur est le gagnant. Si plus d'un joueur a posé 5 jetons lors du tour, le joueur qui a réussi à le faire en premier gagne.

Variante

Si ce sont principalement des enfants plus jeunes qui jouent, vous pouvez vous passer entièrement de la 7^e farce pendant la partie (mettez de côté la carte « Farce » et les cartes « Max und Moritz » d'une valeur de 7). Le premier joueur à poser ses 5 jetons gagne.

Traduction française par François Haffner
pour les visiteurs de l'Escale à jeux
<https://escaleajeux.fr>