



Vous avez en main une collection de 4 jeux de cartes exceptionnels. Ces jeux s'appellent **MÜ**, **NJET !**, **Was Sticht ?** et **Meinz**. Chacun de ces jeux est un jeu de plis. Vous trouverez en début de ce livret une courte explication des règles les plus importantes. Dans le cas où vous seriez à l'aise avec les jeux de plis, vous pouvez sauter cette section.

MATÉRIEL DU JEU

(160 Cartes de jeu)

64 Cartes en bleu, jaune, rouge et noir

16 cartes de chaque (pour Mü et Njet !)



3x0



2x1



1x2



1x3



1x4



1x5



1x6



4x7



1x8



1x9



Recto

12 Cartes vertes (Pour Mü)

1x0

2x1

1x2

1x3

1x4

1x5

1x6

2x7

1x8

1x9



1 Plateau de jeu
pour NJET !



5 Cartes Joueur



1 Carte
Monstre



20 Jetons pour Njet



3 Cartes Résumé
pour Mü



36 Cartes **Recto**
*(1-9 en 4 couleurs pour
 Was Sticht ? et Mainz)*



24 Cartes Contrat
(pour Was Sticht ?)



Recto
*(Cartes de points
 pour Mainz)*



5 Cartes Couleur d'atout
(pour Was Sticht ?)



Recto



10 Cartes Valeur d'atout
(pour Was Sticht ?)



Recto

Les règles suivantes sont valables pour la plupart des jeux de plis. Pour chaque jeu, les différences seront signalées. Les jeux de plis sont des jeux de cartes dans lesquels les vainqueurs du pli gagnent les cartes. Chaque joueur reçoit au début le même nombre de cartes. A chaque tour, les joueurs jouent une carte (en fonction des règles fixées) face visible sur la zone de jeu. Ces cartes constituent le pli.

Dans la mesure du possible, on doit suivre, c'est-à-dire jouer une carte de la même couleur que la première carte jouée. Si un joueur ne possède pas de telles cartes, il peut jouer soit un atout, soit une carte de son choix.

D'une manière générale, toutes les couleurs à l'exception des atouts sont égales. Le pli est remporté par le joueur qui aura joué la carte de plus forte valeur de la même couleur que la première carte. Le joueur prend les cartes du pli et les place face cachée devant lui. Les joueurs ne peuvent pas consulter leurs cartes durant la partie, sauf lors du dernier pli où tous les joueurs peuvent les consulter. Le joueur qui a remporté le pli commence le nouveau tour.

Un atout est une carte d'une couleur ou d'une valeur qui est supérieure aux autres cartes. Un atout de couleur ou de valeur surpasse toutes les couleurs des autres cartes et gagne contre toutes les cartes « non atout ». En général, il n'est pas possible de jouer un atout lorsque l'on peut jouer une carte de la couleur référence. Si un joueur a plusieurs cartes de cette couleur, il n'est pas obligé de jouer une carte de valeur plus importante.

NJET

Un jeu de Stefan Dorra

Pour 2 à 5 joueurs

à partir de 10 ans

Durée : environ 30 minutes.

MATÉRIEL DU JEU

Pour ce jeu, vous avez besoin de : 1 Bloc de marque et 1 crayon



20 pions
NJET !



Recto 1 Carte Monstre

1 Plateau de jeu 5 Cartes Personnage 60 Cartes

(en 4 couleurs de différentes valeurs : 3x0, 1x1, 1x2, 1x3, 1x4, 1x5, 1x6, 4x7, 1x8, 1x9)

APERÇU DU JEU

Les joueurs sont répartis en 2 équipes et chacune d'elle tente de remporter des plis et ainsi de marquer des points. Chaque pli est influencé par les décisions de chaque joueur, comme par exemple le choix de la couleur de l'atout ou la détermination de la valeur d'un pli. En effet, chacun leur tour, les joueurs placent un pion NJET ! sur une case de leur choix du plateau de jeu. Si par exemple le pion est placé sur la case rouge de l'atout, le rouge ne sera pas l'atout pour le tour.

MISE EN PLACE DU JEU

Le plateau de jeu est placé sur la table et les pions NJET ! sont placés à proximité. Chaque joueur choisit une carte personnage et la place face visible devant lui. A moins de 5 joueurs, les Personnages non distribués (ligne 1) sont recouverts avec un pion NJET ! durant toute la partie. A 3 joueurs, on doit enlever 12 cartes du jeu (voir plus loin). A 2, 4 ou 5 joueurs, on utilisera toujours 60 cartes. Un joueur se procure un crayon et une feuille de marque, et y inscrira les points des différents joueurs lors de la partie. Un donneur est désigné aléatoirement. Il mélange les cartes et les distribue une par une aux joueurs.

La phase NJET !

Les joueurs consultent leurs cartes et tentent à l'aide des pions NJET ! d'influencer en leur faveur les conditions du pli à venir. Le donneur prend toujours en premier un pion NJET ! qu'il place sur une case vide avec le symbole de son choix sur le plateau de jeu. Si par exemple il ne possède que peu de cartes bleues, en plaçant un pion NJET ! sur la case avec la Licorne il décide que bleu n'est pas un atout dans ce tour. Chaque joueur poursuit en sens horaire tant que chaque ligne n'a pas une seule case libre. Dans chaque ligne, il doit toujours y avoir une seule case libre.

Le plateau de jeu

Chaque ligne du plateau fixe les conditions du tour en cours. Chaque case vide d'une ligne détermine :

Ligne 1 : Détermination du premier joueur.

Ligne 2 : Détermination du nombre de cartes défaussées.

Ligne 3 : Détermination de la couleur de l'atout.

Ligne 4 : Détermination du superatout.

Ligne 5 : Détermination de la valeur du pli et du butin.



Ligne 1 : Premier joueur

Le premier joueur choisit son ou ses partenaires avec le(s)quel(s) il joue. Les autres joueurs font partie de l'équipe adverse. Le premier joueur joue en premier.

Ligne 2 : Défausser des cartes

Pour ce tour, chaque joueur doit se défausser du nombre de cartes indiqué. Ces cartes ne seront pas utilisées durant le tour et ne comptent pas. Si la case avec les 2 cartes et la flèche est libre, chaque joueur doit à la place donner 2 de ses cartes à son voisin de gauche. Si la case avec les 2 cartes et le 0 rayé est libre, les joueurs se défaussent de 2 cartes et ne peuvent pas de surcroît utiliser de carte 0. Si la case NJET ! est libre, aucune carte n'est alors défaussée.

Ligne 3 : Atout

La couleur de l'atout est désignée par la couleur de la case libre. La couleur de l'atout peut donc être bleue, jaune, rouge ou noire ou il n'y a pas d'atout.

Ligne 4 : Superatout

Les 3 cartes 0 de la couleur de la case libre sont les superatouts. La couleur des superatouts peut donc être bleue, jaune, rouge ou noire ou il n'y a pas de superatout.

Ligne 5 : Points (Pli/Butin)

Les valeurs des cartes ne comptent pas. Chaque pli remporté et/ou chaque carte 0 capturée aux adversaires remportent les points indiqués. Les points en rouge sont du malus : -2 points par pli/butin.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

On joue plusieurs tours, et chaque tour est divisé en 2 phases : la phase NJET ! et la phase de pli. Dans la phase NJET !, on détermine les conditions du pli.

Exemple de jeu à 5 :

Dans la première ligne, la première case est libre. C'est le joueur bleu qui est premier joueur et qui constitue une équipe de 3 joueurs avec le joueur mauve et le joueur orange. Le joueur vert lui donne la carte Monstre. Dans la seconde ligne, la case NJET ! est libre, aucune carte n'est donc défaussée. La couleur de l'atout est noire et les cartes 0 bleues sont superatout. Dans ce tour, chaque pli et chaque butin vaut 2 points.



La phase de plis

Une fois que le premier joueur a choisi son ou ses partenaires et que tous les joueurs ont défaussé le nombre de cartes indiqué ou qu'ils ont transmis 2 cartes à leur voisin de gauche, le premier joueur joue une carte de son choix qu'il pose face visible sur la table.

Les autres joueurs jouent selon le sens horaire et posent à leur tour une carte. Les règles suivantes doivent être respectées :

- La couleur de la carte du début doit être suivie;
- Celui qui ne peut pas suivre peut jouer une carte de son choix (y compris atout ou superatout);
- Si la carte du début est un atout ou un superatout, on doit suivre avec un atout et/ou un superatout.

Qui remporte le pli ?

- Le pli est remporté par la carte de plus forte valeur de la couleur de la carte du début, à moins qu'un atout ou un superatout ne soit joué. S'il y a plusieurs cartes de même valeur et de même couleur, c'est la carte jouée en dernier qui l'emporte (cela est valable aussi pour les atouts et superatouts).
- Si un (ou plusieurs) atout est joué sans aucun superatout, l'atout de plus forte valeur l'emporte.

- S'il y a un superatout joué, il l'emporte.

Le joueur remportant le pli prend les cartes qu'il empile face cachée devant lui. On pose chaque pli gagné séparément. Le vainqueur débute le pli suivant.

Le butin

Toutes les cartes de valeur 0 peuvent devenir un butin gagné sur les équipes adverses. C'est également valable pour les superatouts. Le butin est réclamé par un joueur qui gagne le pli lorsqu'un joueur de l'équipe adverse a joué une carte de valeur 0. Chaque carte 0 capturée est placée à côté de la pile de pli constituée dans le tour face visible. Il est tout à fait possible de gagner jusqu'à 3 cartes butin lors d'un pli.

***Exemple :** le premier joueur (d'une équipe de 3) joue un 9 vert. Son partenaire joue un 0 vert, un joueur de l'équipe adverse joue un 4 vert. Le second joueur de l'équipe adverse n'a pas de carte verte et joue un 0 noir (noir est atout). Pour finir, le dernier joueur de l'équipe de 3 joueurs n'a pas non plus de carte verte et joue un 7 noir. Ce joueur ramasse toutes les 5 cartes et prend la carte 0 noire et la place face visible devant lui. Les 4 autres cartes sont empilées face cachée devant lui. La carte 0 verte n'est pas un butin dans la mesure où c'est un de ses partenaires qui l'a jouée.*

Dès que tous les plis ont été joués et que tous les joueurs n'ont plus de cartes en main, on compte les points. Chaque équipe compte le nombre de plis gagnés et les cartes butin. Ce total sera multiplié par le nombre de points en vigueur (celui indiqué sur la ligne 5 du plateau de jeu). Le résultat est inscrit sur la feuille de marque. Vous trouverez le modèle de cette feuille en dernière page de ce livret.

***Exemple :** L'équipe constituée de 3 joueurs a gagné 7 plis et capturé 3 cartes 0. Pour ce tour, comme chaque pli et butin rapporte 2 points, chaque joueur de cette équipe remporte $(7+3) \times 2 = 20$ points. Un joueur de l'autre équipe a 3 plis et aucune carte 0. ($= 3$). L'autre joueur a remporté 2 plis et 1 carte 0 ($= 3$). Mais ce dernier possède également la carte Monstre, ce qui lui permet de doubler ses points. Chaque joueur reçoit alors $(3 \times 2) + (3 \times 2) \times 2 = 18$ points. Pour simplifier le décompte final, on ne marquera sur la feuille de marque que la différence. Comme le score est de 20 à 18, l'équipe de 3 joueurs marquera 2 points et l'autre équipe 0 point.*

NOUVEAU TOUR

Après le décompte, les pions NJET ! sont retirés du plateau de jeu. Le voisin de gauche du dernier donneur devient le nouveau donneur. Il mélange toutes les cartes et les distribue à nouveau. Un nouveau tour commence.

FIN DU JEU

A 2 ou 4 joueurs, on jouera 8 tours au total. A 3 joueurs on jouera 9 tours et à 5 joueurs 10 tours.

De cette manière, chaque joueur aura été premier joueur le même nombre de fois.

A la fin de la partie le joueur ayant le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Mise en place du jeu et particularité

Carte Monstre

Cette carte n'est utilisée que lorsque participent 3 ou 5 joueurs. Lorsqu'un joueur joue seul contre 2 joueurs ou lorsque 2 joueurs jouent contre 3 autres, ces joueurs reçoivent la carte Monstre. C'est le premier joueur qui détermine quel joueur de l'équipe la plus faible reçoit la carte Monstre. Cette carte permet de doubler les points du joueur qui la détient.

5 joueurs : Les 60 cartes sont utilisées. Chaque joueur reçoit 12 cartes. On joue toujours 3 contre 2. Le premier joueur choisit s'il joue dans l'équipe de 2 ou de 3 joueurs. Il choisit aussi qui joue dans quelle équipe. Il donne la carte Monstre à un des joueurs de son choix de l'équipe de 2 joueurs. Ce joueur a ses plis et ses cartes 0 capturées doublées. La partie se termine après 10 tours.

4 joueurs : Les 60 cartes sont utilisées. Chaque joueur reçoit 15 cartes. On joue toujours 2 contre 2. La partie prend fin après le 8ème tour. Le premier joueur choisit son partenaire.

3 joueurs : Au début du jeu on trie 12 cartes. On retire 3 cartes 7 de chaque couleur, il reste donc 48 cartes et chaque joueur reçoit 16 cartes. On joue à 1 contre 2 et le joueur seul reçoit la carte Monstre. Tous ses points seront doublés. La partie s'achève après 9 tours. Le premier joueur choisit s'il joue avec un partenaire ou s'il joue seul.

2 joueurs : Les 60 cartes sont utilisées. Chaque joueur reçoit 15 cartes. Les 30 cartes restantes ne sont pas utilisées dans ce tour. Elles sont écartées et restent secrètes. La partie s'achève après 8 tours.

Meinz

Un jeu de Stefan Dorra

Pour 3 à 4 joueurs

à partir de 10 ans

Durée : environ 30 minutes.

MATÉRIEL DU JEU

Pour ce jeu, vous avez besoin de :



36 cartes
(en 4 couleurs de valeur de 1 à 9)



Recto



1 Carte Monstre
(8 de valeur 1 – 3)



1 Carte Monstre

APERÇU DU JEU

Les joueurs sont répartis en 2 équipes et chacune d'elle tente de remporter des plis et ainsi de marquer des points. Chaque pli est influencé par les décisions de chaque joueur, comme par exemple le choix de la couleur de l'atout ou la détermination de la valeur d'un pli. En effet, chacun leur tour, les joueurs placent un pion NJET ! sur une case de leur choix du plateau de jeu. Si par exemple le pion est placé sur la case rouge de l'atout, le rouge ne sera pas l'atout pour le tour.

MISE EN PLACE DU JEU

Le plateau de jeu est placé sur la table et les pions NJET ! sont placés à proximité. Chaque joueur choisit une carte personnage et la place face visible devant lui. A moins de 5 joueurs, les Personnages non distribués (ligne 1) sont recouverts avec un pion NJET ! durant toute la partie. A 3 joueurs, on doit enlever 12 cartes du jeu (voir plus loin). A 2, 4 ou 5 joueurs, on utilisera toujours 60 cartes. Un joueur se procure un crayon et une feuille de marque, et y inscrira les points des différents joueurs lors de la partie. Un donneur est désigné aléatoirement. Il mélange les cartes et les distribue une par une aux joueurs.

La phase de plis

La phase de plis se déroule d'après les règles habituelles. Le joueur qui commence pose une carte face visible sur la table. Les autres joueurs poursuivent en sens horaire en posant également une carte. De cette façon, le pli prend fin et on détermine quel joueur l'obtient.

En jouant ces cartes, on applique les modifications aux règles habituelles :

1. La couleur de la carte du début doit être suivie. Mais on peut aussi suivre la valeur au lieu de suivre la couleur de la carte du début.
2. Si l'on n'a pas de carte de la couleur de celle du début, on peut jouer une carte de son choix.

Exemple : *Alex joue un 5 rouge. Joe n'a pas de carte rouge, mais un 5 jaune. Il n'est pas obligé de suivre avec cette carte, mais peut jouer une carte de son choix.*

Qui remporte le pli ?

En principe le pli revient à celui qui a joué la carte de plus faible valeur (peu importe sa couleur). En cas d'égalité, l'emporte le joueur à égalité qui a posé sa carte en dernier.

Un joueur peut aussi obtenir un pli, et pour ainsi dire le mettre en sécurité, lorsqu'il crie simplement « MEINZ ».

Le premier joueur joue une carte. Avant que le suivant ne joue sa carte, il peut crier « MEINZ ». Lorsqu'il agit ainsi, un joueur reçoit le pli – sans tenir compte de la plus faible valeur de carte. Le jouer doit prendre le pli, quelles que soient les cartes jouées après son cri. Après le cri, les règles habituelles doivent être suivies.

Si le premier joueur ne crie pas, le joueur suivant joue sa carte et peut de son côté crier « MEINZ » à son tour. S'il crie, il recevra le pli à la fin du tour. Sinon, le premier joueur a la possibilité de crier à nouveau (il y a alors 2 cartes sur 4 déjà connues). Si ni le premier ni le second joueur ne crient, le jeu se poursuit avec le troisième joueur. Il joue une carte et peut alors crier « MEINZ ». S'il ne le fait pas, d'abord le premier joueur, puis le second joueur peuvent le faire. Le dernier joueur ne peut pas crier.

Que fait-on avec le pli ?

Un joueur qui a emporté un pli peut échanger une carte de sa main avec une carte de la même couleur du pli. Il doit alors les montrer aux autres joueurs. Puis il place le pli devant lui face cachée.

Astuce : Cet échange a un aspect tactique très important.

Le joueur qui a gagné le pli joue la première carte du pli suivant. On joue ainsi jusqu'à ce que plus aucun joueur n'ait de carte en main.

Particularité : Chaque joueur doit avoir à la fin 2 plis.

Lorsqu'un joueur a déjà obtenu ses 2 plis, et bien qu'il suive les règles habituelles, il ne peut pas obtenir de pli supplémentaire. Il ne peut pas non plus crier. S'il pose la carte de plus faible valeur (et obtient le pli), cette carte ne doit pas être pris en compte. C'est alors le second joueur à avoir la carte de plus faible valeur. Si ce dernier a lui-même déjà 2 plis, c'est la 3ème plus petite carte qui est considérée, etc...

DÉCOMPTE ET ATTRIBUTION DES POINTS

Chaque joueur a exactement 2 plis. Toutes les valeurs des cartes sont comptabilisées. Les points sont distribués de la façon suivante :

- Le joueur qui a le plus grand total reçoit une carte Points de valeur 3.
- Le joueur qui a le deuxième plus grand total reçoit une carte Points de valeur 1.
- Le joueur qui a le troisième plus grand total ne reçoit aucune carte Points.
- Le joueur qui a le quatrième plus grand total reçoit une carte Points de valeur 2.

Exemple : les joueurs ont les totaux suivants et reçoivent les cartes suivantes :

Alex 51

Joachim 38

Gabriel 37

Anne 31



*En tant que
3ème il ne
reçoit rien*



S'il y a plusieurs joueurs avec le même total, ils ne reçoivent rien pour leur place.

Exemple : Alex et Joachim ont 40 points, Anne 39 et Gabriel 34 points. Comme ils ont le même total pour la première place, Alex et Joachim ne reçoivent pas de carte. Il n'y a pas de second (mais 2 premiers à égalité) et Anne est troisième et ne reçoit donc rien. Gabriel, dernier, reçoit une carte 2 points.

FIN DE LA PARTIE

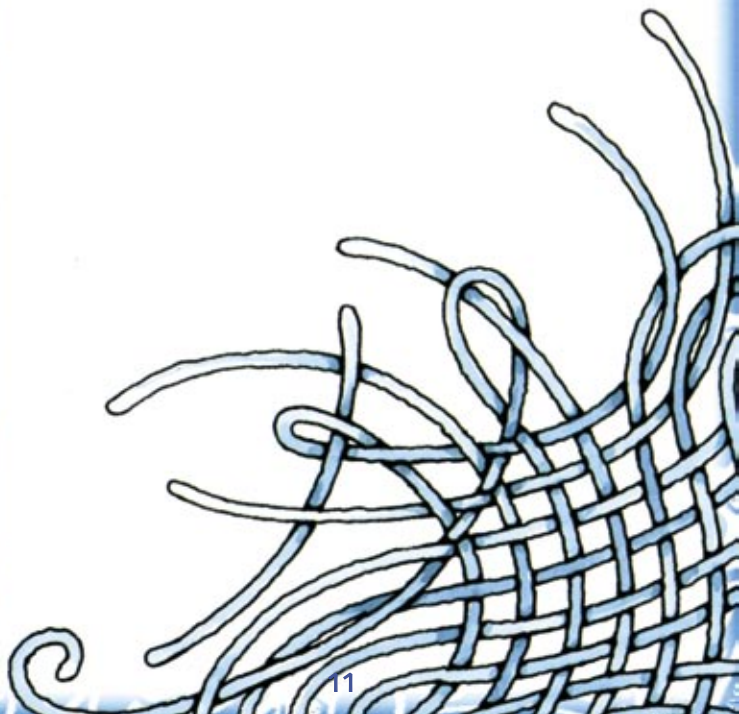
Au second tour, le joueur à gauche du premier joueur devient lui-même premier joueur. On procède ainsi pour les 8 tours, ainsi chacun est deux fois premier joueur. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de points à la fin de la partie. S'il y a plusieurs joueurs à égalité, ils se partagent la victoire.

Le jeu à 3 joueurs

Dans le cas où 3 joueurs participent, la carte Monstre joue le rôle d'un joueur virtuel. La carte Monstre reçoit 9 cartes (face cachée), et à la fin il lui reste une carte. Il y a également 8 tours, et chaque joueur y compris le joueur virtuel est 2 fois premier joueur.

La carte Monstre joue en premier au premier tour. On joue la carte supérieure à chaque pli sans se préoccuper des règles. La carte Monstre reçoit un pli lorsqu'elle a joué la plus petite carte et qu'aucun joueur n'a crié. Et quand elle n'a pas encore 2 plis !

Lorsque les 6 plis sont attribués aux joueurs, la carte Monstre reçoit les 2 derniers plis automatiquement. Lors du décompte, la carte Monstre totalise les cartes de ses 2 plis et on ajoute à ce total 12 points. La carte Monstre participe donc toujours pour l'attribution des points de victoire.



Was sticht?

Un jeu de Karl-Heinz Schmiel

Pour 3 à 4 joueurs

à partir de 12 ans

Durée : environ 45 minutes.

Les règles suivantes s'appliquent pour les parties à 4 joueurs. Les règles spéciales pour 3 joueurs sont expliquées plus loin.

MATÉRIEL DU JEU

Pour ce jeu, on utilisera les cartes suivantes :



36 cartes
(de valeur 1 – 9 en 4
couleurs)



10 cartes de valeur
d'atout



5 Cartes de couleur
d'atout



24 Cartes contrat
(les valeurs inscrites au verso n'ont
pour ce jeu aucune signification)



1 Carte Monstre

APERÇU DU JEU

Was Sticht ? (qui fait le pli ?) comme son nom l'indique est un jeu de plis, mais un peu particulier. L'objectif du jeu est de remplir des contrats. Au début d'une partie on choisit 4 contrats, comme par exemple « pas de pli » ou « le dernier pli », que l'on doit réaliser en cours de partie. Pour que cela soit plus facile, on peut même choisir soi-même les cartes que l'on va utiliser. De cette manière, plus rien ne fait obstacle à votre victoire, sinon les méchants joueurs adverses qui vont tout faire pour vous faire échouer, car le premier qui réalise tous ses contrats l'emporte.

MISE EN PLACE DU JEU

Un premier joueur est désigné d'une manière ou d'une autre. Les cartes contrat sont toutes posées face visible sur la table et le premier joueur en choisit une qu'il pose devant lui face visible. Chacun leur tour, en sens horaire, les autres joueurs font de même jusqu'à ce que tous les joueurs aient devant eux 4 contrats. Les contrats restants sont retirés du jeu.

Les cartes contrats indiquent quel contrat un joueur doit réaliser pendant le tour. La signification exacte des contrats est détaillée en fin de cette section de règle.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se joue en plusieurs tours. La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ait réalisé tous ses contrats. Chaque tour se déroule en 4 phases décrites ci-après :

- 1. Choisir des cartes** Le premier joueur place au début du tour les cartes face visible et les joueurs choisissent chacun leur tour des cartes qu'ils prennent en main.
- 2. Choisir des Contrats** Une fois l'annonce des cartes de valeur d'atout et de couleur d'atout réalisée, chaque joueur choisit un contrat sur ses cartes Contrat.
- 3. La phase de plis** Les cartes sont jouées en plis et chaque joueur tente de réaliser son contrat.
- 4. Fin du tour** Lorsque toutes les cartes sont jouées, le tour prend fin. Les contrats réalisés sont défaussés et le premier joueur change pour le tour suivant.

1. Choisir des cartes

Un joueur choisit lui-même ses cartes. Le premier joueur prend les 36 cartes, les 5 cartes couleur d'atout et les 10 cartes valeur d'atout et mélange séparément les 3 tas.

Le premier joueur regarde secrètement la dernière carte du dessous des piles couleur d'atout et valeur d'atout. Ces cartes désignent la couleur et la valeur de l'atout pour le tour. La valeur de l'atout est toujours supérieure à la couleur d'atout.

S'il se trouve la carte « pas de couleur d'atout » ou la carte « pas de valeur d'atout », le tour se déroule sans couleur ou valeur d'atout. Le premier joueur place les 36 cartes en 9 colonnes de 4 cartes. Le joueur à gauche du premier joueur reçoit la carte Monstre. Puis les cartes sont choisies par série. Le joueur ayant la carte Monstre se choisit une carte dans la première colonne et la place devant lui. Les 3 autres joueurs poursuivent dans le sens des aiguilles d'une montre, en choisissant également une carte dans la première colonne.

Le premier joueur révèle un indice sur l'atout une fois que les 4 cartes sont choisies. Ces 4 cartes sont considérées comme constituant un pli. Le premier joueur indique alors quel joueur aurait remporté le pli, en prenant en compte éventuellement les atouts, que seul le premier joueur connaît précisément. Les joueurs doivent faire attention à ces annonces qui permettent de découvrir les atouts du tour.



La carte Monstre est maintenant donnée au joueur à gauche de son porteur. Ce dernier choisit une carte dans la seconde colonne et la place sur son autre carte. Les 3 autres joueurs choisissent également une carte et le premier joueur doit dire quel joueur aurait remporté le pli. On continue jusqu'à ce que toutes les cartes aient été attribuées.

Exemple : (couleur d'atout : rouge, valeur d'atout : 2)

Alex a la carte Monstre. Garsten est le premier joueur. Dans la 3ème colonne, les cartes suivantes sont disponibles.



Alex prend la carte 7 bleue (comme il n'a aucune idée sur la valeur et la couleur de l'atout, il choisit de prendre la carte de plus forte valeur). Bernard prend la carte 6 rouge, il a deviné la couleur d'atout mais n'a aucune idée sur sa valeur, il prend donc celle de plus forte valeur). Adrien prend la carte 2 rouge. En tant que premier joueur, il connaît la valeur et la couleur d'atout. Daniel prend la carte 2 jaune. Il prend ce qui reste...

Maintenant Adrien annonce que c'est lui même qui aurait gagné le pli. Il n'annonce rien d'autre, notamment aucune explication (comme par exemple : j'ai choisi cette carte car c'est un atout de valeur). Plus longtemps les joueurs ignorent la situation des atouts plus cela est favorable au premier joueur.

Lorsque toutes les cartes sont attribuées, les joueurs prennent leurs cartes en main et le premier joueur retourne les 2 piles de cartes d'atout. Ainsi tous les joueurs connaissent l'atout pour la suite du tour de jeu.

2. Choisir des Contrats

Chaque joueur – sauf le premier joueur – choisit un contrat parmi ses cartes contrat pour lequel il pense pouvoir remplir l'objectif lors de ce tour. Ensuite les cartes contrat sont découvertes simultanément. Un joueur ne peut défausser une carte contrat que lorsqu'il a rempli son contrat.

Le premier joueur ne pose pas une de ses propres cartes, mais il doit choisir de remplir le contrat du joueur de son choix. S'il réussit, il pourra défausser une de ses cartes contrat. Il ne pourra toutefois le faire que si le joueur adverse n'a pas réalisé son contrat. Si l'adversaire remplit également son contrat, le premier joueur ne pourra pas défausser de cartes contrat. Le premier joueur n'est pas obligé de se fixer un objectif de contrat et peut parfois en changer en cours de tour de jeu, parce qu'il estime que le contrat désigné au départ ne pourra pas être rempli.

3. La phase de plis

La phase de plis se déroule selon les règles habituelles des jeux de plis. Le joueur à gauche du premier joueur joue la première carte. Chaque joueur doit jouer une carte (en sens horaire, chacun à tour de rôle). La couleur jouée au début doit être suivie, lorsqu'un joueur dispose d'une carte de cette couleur. Une carte de la même couleur que la carte du début est supérieure à n'importe quelle carte couleur. Elle est battue par une carte de même couleur de valeur supérieure ou par un atout. Si la carte de début est un atout, on doit suivre avec un atout (peu importe s'il s'agit d'un atout de couleur ou de valeur). Si on ne possède pas de carte de la même couleur que la carte du début, on peut jouer une carte de son choix. Le joueur qui remporte le pli commence le pli suivant.

Un atout est soit de couleur soit de valeur, un atout de valeur est toujours supérieur à n'importe quel atout de couleur. La carte la plus forte est la carte de la couleur et de la valeur des atouts. Ce superatout bat toutes les autres cartes. Si plusieurs de ces cartes sont jouées en même temps, c'est la carte jouée en premier qui l'emporte.

Exemple : *Hiérarchie des atouts (couleur rouge et valeur 5) :*

5 rouge : superatout

5 bleu/vert/jaune : atout de valeur

9 rouge, 8 rouge, ..., 1 rouge : atouts de couleur

Si les atouts avaient été « pas de couleur d'atout, 5 » alors les seuls atouts seraient les cartes de valeur 5.

Si les atouts avaient été « rouge, pas de valeur d'atout », les atouts seraient les cartes rouges, du 9 au 1.

4. Fin de tour

A la fin de chaque tour, les joueurs qui ont réalisé leur objectif défaussent leur carte Contrat. Les cartes ainsi défaussées sont placées face visible devant chaque joueur. Le premier joueur peut également défausser sa carte Contrat, s'il a atteint l'objectif d'un adversaire et que celui-ci ne l'a pas réalisé. (Voir section 3. la phase de plis). Si le premier joueur réalise plusieurs objectifs et que les adversaires ne les réalisent pas, il ne peut toutefois en réaliser qu'un seul (il défausse seulement une carte contrat).

A la fin de chaque tour, le joueur à gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur et connaîtra à son tour les atouts. La carte Monstre est également transmise au joueur situé à sa gauche du premier joueur. C'est ce joueur qui prendra la première carte.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève dès qu'un joueur a réalisé 4 contrats. Ce joueur remporte la partie. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils se partagent la victoire.

Règles spéciales pour les parties à 3 joueurs

A 3 joueurs, les règles diffèrent peu des règles pour 4 joueurs, et seul le choix des cartes diffère. On joue avec un 4ème joueur virtuel.

Les 36 cartes sont de la même manière placées en bloc de 9 x 4 cartes. Les 3 premiers joueurs choisissent leur carte dans la colonne de façon habituelle, la 4ème carte restante est reçue par le joueur virtuel (elles sont mises de côté sur la table). Lorsque toutes les cartes sont attribuées, les cartes du joueur virtuel sont écartées définitivement du jeu.

Détail des cartes Contrat

Aucun Pli (keine Stiche)	Le joueur ne doit remporter aucun pli lors de ce tour
Pas de cartes rouges (Keine roten Karten)	Le joueur ne doit remporter dans ses plis aucune carte rouge, même si la couleur d'atout est de cette couleur. Il doit cependant gagner au moins un pli. Cela est également valable pour les autres couleurs.
1 pli et un seul (Genau 1 Stich)	Le joueur doit gagner un pli et un seul lors de ce tour. S'il en gagne plus ou moins, l'objectif n'est pas réalisé. Cela est également valable avec 2 plis, 3 plis, ou 4 plis.
Le dernier pli (Den letzten Stich)	Le joueur doit remporter le dernier pli. L'objectif est réalisé s'il a réalisé d'autres plis dans le même tour.
Le plus de plis (Die meisten Stiche)	Le joueur doit être le joueur à remporter le plus de plis. Si un joueur a remporté plus de plis que ce joueur ou autant, l'objectif n'est pas réalisé.
Le moins de plis (Die wenigsten Stiche)	Le joueur doit être le joueur à remporter le moins de plis, mais au moins un. Si un joueur remporte moins de plis que ce joueur ou autant, l'objectif n'est pas réalisé.



Un jeu de Frank Nestel

Pour 4 à 6 joueurs

à partir de 12 ans

Durée : environ 60 minutes.

MATÉRIEL DU JEU

Pour ce jeu, on utilisera les cartes suivantes :



60 Cartes : (12 cartes en 5 couleurs, de valeur 0 à 9 en 1 unité, de valeur 1 et 7 en 2 unités. La valeur des cartes est le nombre de triangles)



Recto de toute les cartes



3 Cartes Résumé

APERÇU DU JEU

L'objectif des joueurs dans ce jeu est d'obtenir le plus de points. Avant le premier pli, on joue une phase d'enchère qui permet d'obtenir un privilège. On réalise cette phase en jouant des cartes. Les 2 joueurs qui à la fin de cette phase ont joué les cartes les plus fortes deviennent chef et sous-chef, fixant chacun un atout. A la fin de la partie, chaque joueur reçoit les points des cartes qu'il a remportées. En outre, le chef et le sous-chef ont une chance de marquer des points supplémentaires : ils peuvent ensemble gagner des points de bonus. Mais plus le chef a joué de cartes plus cela sera difficile et s'il échoue, il devra seul en subir les conséquences.













MISE EN PLACE

Les 60 cartes sont bien mélangées et distribuées une par une aux joueurs. Les 3 cartes Résumé sont disposées sur la table face visible.

LA PHASE D'ENCHÈRES

En commençant par le donneur, puis en sens horaire, les joueurs jouent des cartes de leur main qu'ils placent face visible devant eux. Le nombre de cartes jouées représente la valeur de l'offre. Généralement, une phase d'enchères dure plusieurs tours. A son tour de jeu, un joueur peut toujours jouer des cartes de façon à avoir autant de cartes que le joueur qui en a le plus. Si un joueur a déjà plus de cartes devant lui que les autres joueurs, il ne peut jouer qu'une seule carte. Cela est valable également au début pour le donneur qui ne peut d'abord commencer qu'avec au plus une carte. S'il joue une carte, son voisin peut alors jouer jusqu'à deux cartes, etc.

Au lieu de jouer une carte, un joueur peut passer. Lorsque c'est à nouveau son tour, il peut à nouveau participer. Il n'est pas obligatoire de surenchérir, un joueur peut ajouter des cartes sans toutefois prendre la tête.

Anna	Beate	Conny	Dagmar	Emma
6 	passt	8 	1 	passt
2 	9 	9 	1 	8 
9 	passt	5 	passt	passt
passt	passt	passt	8 	passt
passt	passt	passt	7 	1)

Exemple 1 :

Le tableau représente une phase d'enchères. Anne ouvre avec une carte (6 rouge), Bernard passe. Cécile égalise, et Damien surenchérit. Emma pourrait maintenant poser jusqu'à trois cartes, mais décide de passer. Au tour suivant, Anne égalise avec Damien. Après avoir passé au premier tour, Bernard joue une carte, etc...

Au dernier tour, Emma ne peut plus jouer car les 5 joueurs ont passé successivement.

Fin des enchères : les enchères prennent fin dès que tous les joueurs passent successivement. Les cartes jouées de tous les joueurs restent face visible pour le moment mais seront utilisées plus tard.

CHEF ET SOUS-CHEF

Si un joueur a joué plus de cartes que chacun des autres joueurs, il devient le chef.

Exemple 2 : Une fois les enchères de l'exemple 1 terminées Damien devient Chef, car il a joué 4 cartes.

Cas d'égalité : S'il n'y a pas un seul joueur avec le plus de cartes jouées, le tour se finit avec une égalité. Les joueurs à égalité reçoivent chacun 5 points par carte jouée. Toutefois, le joueur parmi ceux à égalité qui a posé la dernière carte perd 10 points par carte posée ! Le tour se termine et les points des joueurs sont enregistrés et un nouveau tour commence. Si tous les joueurs ont passé à la première offre d'enchère, il n'y a aucun point distribué.

Exemple 3 : *En reprenant l'exemple 1, si Damien pose en dernier une carte au lieu de 2 et que tous les joueurs passent, il serait à égalité avec Anne et Cécile, mais comme il a posé sa carte en dernier, il perd 30 points. Anne et Cécile gagnent 15 points, et Bernard et Emma ne gagnent aucun point.*

Lorsqu'il n'y a pas égalité, on désigne en plus d'un Chef un Sous-chef. Le Sous-chef est le joueur avec le deuxième plus grand nombre de cartes jouées. S'il y a plusieurs joueurs à égalité dans ce cas, le Sous-chef est le joueur ayant joué la carte avec le chiffre le plus élevé. S'il y a encore égalité, on regarde la carte avec le second chiffre le plus élevé, et ainsi de suite...

Exemple 4 : *en reprenant l'exemple 1 Cécile serait Sous-chef car elle a joué une carte 9 alors que Cécile a joué une carte 8 et Anne une carte 6.*

Dans le rare cas où il n'y a pas de situation de départage, il n'y a pas de Sous-chef. Cela arrive aussi lorsque le chef a posé une seule carte.

CHOIX DE L'ATOUT

Le Sous-chef – s'il y en a – doit choisir en premier un atout puis ensuite le Chef. L'atout peut être une couleur (par ex, rouge) ou un chiffre (par ex 5). Chef et Sous-chef doivent à chaque fois désigner une couleur ou un chiffre qu'ils ont joués auparavant lors de la phase d'enchères.

Exemple 5 : *en reprenant l'exemple 1, Damien peut choisir le vert, le bleu, le 1, le 7 ou le 8 comme atout.*

Au contraire du Sous-chef, le Chef peut très bien ne choisir aucun atout. Dans ce cas, si le Chef fixe un atout, il est supérieur à l'atout du Sous-chef. Le chef annonce alors les atouts, par exemple vert sur rouge, signifiant que lui-même désigne le vert comme atout après que le Sous-chef ait désigné le rouge.

L'ÉQUIPE DU CHEF

Le Chef choisit parmi ses adversaires un partenaire. Le Chef choisira son partenaire en fonction des offres d'enchères. Le Chef et le Sous-chef ne peuvent jamais être partenaires. Le nombre de cartes que le Chef a joué détermine le nombre de points (triangles sur les cartes) que le Chef et son partenaire doivent avoir pour obtenir des points supplémentaires : plus il joue de cartes, plus il a besoin de points. Les nombres de points nécessaires sont indiqués sur les cartes résumé.

Exemple 6 : *Damien a joué 4 cartes devant lui. Il y a 5 joueurs participant, son équipe devra avoir 33 points.*

LA PHASE DE PLIS

Le Chef commence la phase et joue une carte de son choix. On joue soit une carte que l'on a en main, soit une carte jouée et ainsi posée devant soi lors de la phase d'enchères. Chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre joue une carte pour le pli.

Fournir : Le joueur qui peut suivre (= ajouter une carte de) la couleur de la carte du début de sa main ou des cartes devant lui doit le faire. Peu importe la valeur de la carte du moment qu'elle est de la même couleur. Si le joueur ne peut pas suivre, il peut jouer une carte de la couleur de son choix ou un atout.

Couleur d'atout : Si en première carte un atout est joué, on doit suivre en atout. L'atout du Chef et du Sous-chef forment une couleur particulière importante. C'est-à-dire que l'atout du Chef est aussi fourni par l'atout du Sous-chef et inversement.

Par exemple, si 6 est atout, cette carte n'est pas considérée comme une carte 6, mais comme un atout de couleur rouge.

Pli : Le joueur qui a joué la carte avec le plus grand chiffre et de même couleur que la carte du début emporte le pli. S'il y a un atout, le joueur ayant joué le plus grand atout l'emporte. Le joueur prend les cartes et les pose devant lui face cachée.

Rangs d'atout : L'atout du Chef est toujours supérieur à celui du Sous-chef (un atout 0 bat toujours n'importe quel atout de Sous-chef). Dans une couleur, les cartes se rangent du 9 au 0 (plus fort au plus faible). Dans le cas où plusieurs cartes ont le même chiffre, la carte jouée en premier est la plus forte.

Double atout : S'il y a dans un jeu aussi bien un atout de valeur qu'un atout de couleur, les atouts couleur nombre ou nombre couleur sont le plus haut atout, en fonction de l'atout choisi par le Chef et le Sous-chef.

Le joueur qui remporte le pli commence le tour suivant en premier. Le tour se termine quand toutes les cartes, en main ou sur la table, ont été jouées.

DÉCOMPTE

Il y a 2 décomptes :

Décompte personnel : Chaque joueur reçoit des points des cartes qu'il a gagnées: c'est la somme des valeurs (nombre de triangles sur les cartes : 0, 1 ou 2 par carte) de ses cartes

Décompte par équipe : les joueurs de l'équipe du chef totalisent les décomptes personnels de chacun et vérifient qu'ils ont le nombre de points nécessaires pour obtenir des points bonus, sinon, ils en perdent.

Le bonus obtenu par les joueurs dépend du nombre de cartes que le Chef a jouées pendant les enchères et du choix de l'atout. Le chef et son partenaire reçoivent le nombre de points indiqués sur la carte résumé.

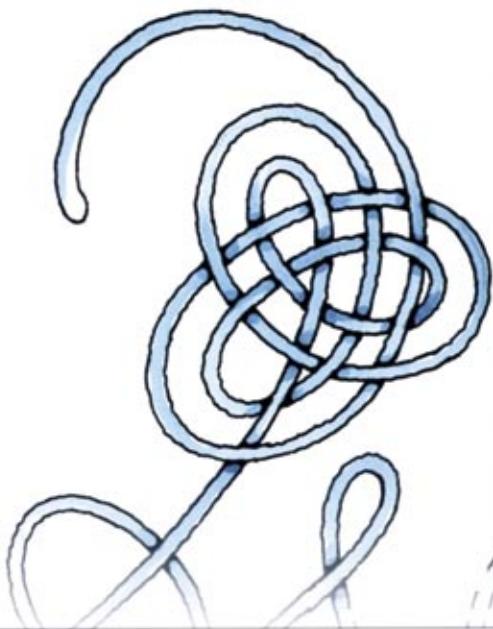
***Exemple 7** : Si Damien (ex 6) a réussi avec 4 cartes (atout de couleur) à atteindre le nombre de points, il reçoit un bonus de 40 points, de même pour Anne. Avec un 1 comme atout, ils auraient gagné 50 points.*

Objectif non atteint : en premier lieu, on regarde le nombre de points que l'équipe doit avoir en fonction du nombre de cartes jouées par le chef. Si l'équipe échoué, le chef perd 10 points pour chaque point de différence, et les joueurs de l'équipe adverse reçoivent chacun 5 points par point de différence. Le partenaire du chef ne reçoit aucun point, mais il n'en perd pas non plus.

***Exemple 8** : Damien et Anne ont besoin de 33 points si 5 joueurs participent et que Damien a joué 4 cartes. Admettons qu'ils ont 29 points, ils n'ont pas assez de points. Si Damien avait joué 2 cartes, ils auraient réussi. Ainsi, la différence est de $4 - 2 = 2$ (nombre de cartes jouées - nombre de cartes nécessaires). Si Damien et Anne avaient eu 23 points, la différence serait de 4.*

NOTER LES POINTS

Les points personnels et les points des équipes sont notés et ajoutés pour chaque joueur. Le voisin de gauche du donneur devient le nouveau donneur. On joue jusqu'au moment où un joueur dépasse le total que l'on s'est fixé (200 points par exemple). Le joueur avec le plus de points l'emporte.



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



BP 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com

NIET

