

THE GAME

le jeu n'est pas votre ami!
Steffen Benndorf

1 à 5 joueurs
dès 8 ans
en 15 à 30 minutes

Les joueurs ensemble doivent parvenir à poser toutes les cartes sur 4 piles : 2 ascendantes, 2 descendantes. Pour les aider dans cette tâche, on peut faire des sauts en arrière de 10. Mais cela suffira-t-il pour vaincre le jeu sachant que l'on ne peut communiquer la valeur de ses cartes en main.

4 cartes Base



2 ascendantes



2 descendantes

98 cartes numérotées



de 2 à 99

Préparation

Placer au centre de la table les quatre Bases.

A côté d'elles se formeront quatre piles.

Mélanger les 98 cartes pour former une pioche face cachée.

A 3, 4 ou 5 joueurs, chaque joueur reçoit 6 cartes.

A 2 joueurs, chaque joueur reçoit 7 cartes.

A 1 joueur, celui-ci reçoit 8 cartes.

Chaque joueur garde ses cartes en main, visibles de lui seul.

Les joueurs se concertent pour savoir qui est l'Oya (le joueur qui commence).

Déroulement de la partie

Chaque joueur à tour de rôle va devoir poser au moins 2 cartes de sa main (et plus s'il le désire) sur les piles à côté des 4 Bases en respectant les règles suivantes :

- Près d'une Base ascendante, une carte posée doit être d'une valeur supérieure à celle au sommet de cette pile (ou de 1 pour la carte commençant la pile).
- Près d'une Base descendante, une carte posée doit être d'une valeur inférieure à celle au sommet de cette pile (ou de 100 pour la carte commençant la pile).



Par exemple :

Sur une Base ascendante se trouve le 4, on pourra jouer dessus le 8, puis le 13.

- Seule la dernière carte d'une Base est visible, on ne peut vérifier le contenu d'une pile.
- Les cartes posées durant le tour d'un joueur peuvent l'être sur différentes Bases.
- **EXCEPTION :** on peut poser sur une Base ascendante une carte exactement inférieure de 10 à la carte au sommet de cette pile. De même, on peut poser sur une Base descendante une carte exactement supérieure de 10 à la carte au sommet de cette pile. (ex : sur une Base ascendante portant au sommet le nombre 45, on peut poser la carte 35 (ou n'importe quelle carte supérieure à 45)).



Par exemple :

Sur une Base ascendante se trouve le 47, on peut jouer dessus le 37 pour reculer de 10 sur cette Base.



Par exemple :

Sur une Base descendante se trouve le 65, on peut jouer dessus le 75 pour reculer de 10 sur cette Base.

- Les joueurs peuvent parler entre eux, mais il est interdit d'indiquer le nombre présent sur ses cartes en main, ou même de donner des indications qui permettrait de le deviner (par exemple, il est interdit d'annoncer : « je peux reculer sur cette Base », par contre, on peut demander de "ne pas jouer sur cette Base", de "ne pas faire un trop gros saut sur cette Base", etc).

A la fin de son tour, un joueur pioche autant de cartes que de cartes posées durant son tour (pour avoir en main autant de cartes qu'en début de partie).

Fin de partie

Dès que la pioche est vide, on ne pioche plus ! Mais surtout, on peut, durant son tour, ne poser qu'une seule carte (au lieu de 2 minimum avant). Si un joueur n'a plus de cartes en main, les autres joueurs continuent à jouer sans lui.

La partie s'arrête dès qu'un joueur avec des cartes en main ne peut en poser le minimum requis (deux tant que la pioche existe, une après).

Le score des joueurs est alors la somme de toutes les cartes encore en main et éventuellement restantes dans la pioche (*ex : à trois joueurs, avec 6 cartes en main par joueur et 7 cartes encore dans la pioche, le score de l'équipe est de 25*). Un score inférieur à 10 est un excellent score.

Vous avez battu le jeu si vous avez posé les 98 cartes.

Vous pouvez maintenant jouer en mode expert :

- Durant son tour, un joueur doit poser au minimum 3 cartes.
- Pour être encore plus difficile, chaque joueur joue avec une carte en moins en main.

Règle résumée

Seul : 8 cartes en main; à 2 joueurs, 7 cartes en main. à 3, 4 ou 5 joueurs, 6 cartes en main.

A son tour, un joueur doit poser au moins 2 cartes près des 4 Bases :

- en montant sur les bases ascendantes, en descendant sur les bases descendantes.
- En posant une carte exactement inférieure de 10 (Base ascendante) ou supérieure de 10 (Base descendante) à la carte au sommet d'une pile pour reculer sur cette Base.

On refait sa main à la fin de son tour.

Quand la pioche est épuisée, un joueur doit poser au minimum 1 carte durant son tour.

La partie s'arrête dès qu'un joueur ne peut pas poser le nombre de cartes minimum requis.

Le score de l'équipe est la somme des cartes en main et des cartes dans la pioche.

Auteur : Steffen Benndorf

Illustrateurs : Oliver & Sandra Freudenreich