



Adlerauge

Oeil d'aigle

Le petit jeu pour les grands indiens

pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans
Durée : 10 minutes environ

Matériel

- 50 cartes

Sur chaque carte, il y a 4 objets différents de 4 couleurs différentes.

Idée du jeu et règle de pose

Au cours du jeu, les cartes seront posées les unes à côté des autres. On posera toujours le plus long coté d'une carte à côté du plus long coté d'une autre carte (ou le coté court à côté du coté court). Il n'existe aucune autre possibilité de pose. On ne peut jamais poser un coté court à côté d'un coté long.

Sur chaque carte, il y a toujours **4 objets différent de 4 couleurs différentes**. Les 4 objets forment un rectangle. Lorsque l'on pose 2 cartes l'une à côté de l'autre, on forme un rectangle de 4 objets entre ces deux cartes. Il faut alors que les **4 objets soient différents et que les 4 couleurs soient différentes**, sinon, la pose est interdite. La carte peut être posée dans n'importe quel sens (à "l'endroit" ou à "l'envers"). Avant de poser une carte, un joueur peut donc la tourner dans le sens qu'il souhaite.

Exemple (voir illustration en haut du recto de la règle allemande) :

pose correcte : 4 objets différents et 4 couleurs différentes
pose incorrecte : 4 objets différents mais seulement 3 couleurs différentes.

Adlerauge peut être joué avec différentes variantes. La règle de pose décrite est valable **pour toutes les variantes**. La variante A est une introduction pour les suivantes, car chacun peut regarder et poser dans le calme. Les joueurs habitués pourront ensuite passer aux variantes suivantes où tout le monde joue en même temps.

Variante A : Serpent à sonnettes

Les cartes sont mélangées et on pose une carte face cachée au centre de la table. Cette carte indique juste l'orientation et restera cachée durant toute la partie (elle représente la queue du serpent à sonnettes). A droite de la carte cachée, on pose une autre carte face visible. Au début du jeu, il y a 3 endroits possibles où poser des cartes.

Chaque joueur reçoit 6 cartes qu'il pose, en pile, face cachée devant lui. Chaque joueur prend en main les deux cartes supérieures de son paquet. Les cartes restantes sont posées en une pioche face cachée au bord de la table.

Le voisin de gauche du donneur commence et pose **une** carte de sa main, en respectant les règles de pose, à côté de la carte visible au milieu de la table (à côté du bord long ou de l'un des deux bord courts). Après avoir posé la carte, il prend en main la carte supérieure de **son petit paquet**.

C'est ensuite au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, qui doit poser **l'une** de ses cartes en main à côté de la carte qui vient juste d'être posée. Après avoir posé la carte, il prend en main la carte supérieure de **son petit paquet**.

Attention : Si un joueur a posé une carte correctement et que son petit paquet est épuisé, il ne pioche plus de cartes.

On continue à jouer, dans le sens des aiguilles d'une montre, de la manière décrite. On doit toujours poser sa carte à côté **de la dernière carte posée**, de manière à former un serpent sur la table.

Le serpent peut s'étendre dans n'importe quelle direction sur la table mais il ne peut pas se replier sur lui même.

Exemple (voir illustration en bas du recto de la règle allemande) :

Il n'est pas possible de poser de cartes à l'endroit marqué par la croix. On ne peut poser une carte qu'à l'endroit indiqué par l'une des deux flèches.

Si un joueur ne peut pas poser l'une de ses cartes en main correctement, il doit **passer**. Il pioche la carte supérieure de son petit paquet et c'est au tour du joueur suivant.

Attention : Si le petit paquet d'un joueur est épuisé alors qu'il doit passer, le joueur doit prendre en main la carte supérieure de la pioche.

Le premier joueur, qui n'a plus de cartes ni dans son petit paquet ni en main, remporte la partie.

Remarque : Si, au cours de la partie, il n'y a plus assez de place sur la table pour poser de nouvelles cartes, on retire alors toutes les cartes comprises entre la queue et la tête du serpent et on les remet dans la boîte. On repose ensuite la tête et la queue l'une à côté de l'autre au centre de la table et on reprend la partie.

Variante B : Le petit troupeau de buffles

Chaque joueur reçoit 7 cartes qu'il prend en main. Les cartes restantes sont mises de côté et ne seront pas utilisées pendant la partie. Chaque joueur doit avoir suffisamment de place sur la table, devant lui, pour poser ses cartes.

Un joueur lance un compte à rebours et tout le monde joue en même temps. Chaque joueur essaye alors de placer ses 7 cartes les unes à côté des autres (pas forcément comme un serpent) le plus vite possible. Il faut évidemment respecter les règles de pose. Le premier joueur qui arrive à poser ses 7 cartes a gagné.

Attention : Si un joueur ne peut plus jouer de cartes au bout d'un moment, il peut évidemment reprendre ses cartes et essayer de les poser dans une nouvelle position. L'exemple ci-contre indique une position valable pour 7 cartes.

Variante C : Le grand troupeau de buffles

Une carte est posée face visible au centre de la table. Chaque joueur reçoit 7 cartes qu'il prend en main. Les cartes restantes sont mises de côté. Compte à rebours ! Tous les joueurs jouent en même temps et essayent de poser leurs cartes le plus vite possible au centre de la table. Il n'y a pas d'ordre de jeu, tout le monde joue en même temps.. Le premier qui a posé toutes ces cartes remporte la partie.

Attention : On ne peut poser une carte au centre de la table que si l'on respecte les règles de pose.

Variante D : Rapide comme une flèche

On commence par poser 2 cartes, l'une à côté de l'autre au centre de la table, en respectant les règles. Les cartes restantes sont mélangées et posées en une pile face cachée sur le bord de la table.

L'un des joueurs retourne les deux premières cartes de la pioche et les pose immédiatement, face visible, sur la table. Tous les joueurs essayent maintenant, en même temps, de trouver un emplacement possible (en respectant les règles de pose), à côté des deux cartes visibles, pour poser **une** des cartes retournées.

Attention : On ne cherche qu'avec les yeux, il ne faut pas toucher aux cartes.

Lorsqu'un joueur a trouvé une possibilité de pose, il crie "Stop !". Le joueur prend alors la carte qui lui convient et la pose **immédiatement**.

Si le joueur ne s'est pas trompé et que la carte peut bien être posée là (en respectant les règles), il prend l'autre carte et la pose, face cachée, devant lui. On retourne à nouveau 2 cartes de la pioche et tous les joueurs cherchent en même temps un endroit où poser l'une des deux. On joue ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs aient 6 cartes devant lui, il est le vainqueur de la partie.

Attention : Si un joueur crie "Stop !" mais qu'il ne peut pas poser l'une des deux cartes correctement, il ne peut plus intervenir durant ce tour. De plus, il doit rendre l'une des cartes qu'il avait gagné précédemment. Les autres joueurs cherchent ensuite un bon emplacement.

Il peut arriver qu'il n'existe aucun moyen de poser l'une des deux cartes. Dans ce cas, les deux cartes sont défaussées et on pioche les deux cartes suivantes.

Traduction : Loïc BOISNIER