



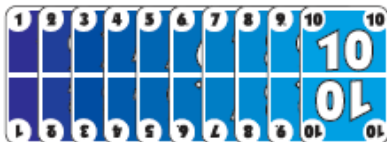
De **Thomas Pauli**

**Joueurs:** 2 – 6 personnes

**Âge :** à partir de 8 ans

**Durée:** environ 45 minutes

## Matériel



150 cartes Valeur,  
15x avec les valeurs de 1 – 10



15 Joker

## Idée Du Jeu

Chaque joueur reçoit une pile de 20 cartes. Le but des joueurs est de se débarrasser de toutes les cartes de leur pile. Pour y parvenir, ils jouent les cartes de leur main et les cartes de leurs piles Aides. Les cartes peuvent être jouées sur une des piles de défausse au centre de la table si elles sont valables. De plus, chacun d'eux devra utiliser habilement les cartes de ses piles Aides et ne pas quitter des yeux les cartes de ses adversaires. Le premier qui parvient à vider sa pile de cartes est déclaré vainqueur.

## Préparation du jeu

Toutes les cartes Valeur et Joker sont mélangées ensemble. On distribue 20 cartes face cachée à chaque joueur. Ces 20 cartes sont empilées face cachée devant chaque joueur, sans les regarder. Cette pile est appelée la **pile personnelle**. La carte supérieure de chaque pile personnelle est révélée et y est déposée dessus face visible. Le reste des cartes forme **la pioche**, face cachée, au centre de la table.

*Début d'une partie à 4 joueurs*

*Pile personnelle*



*Cartes en main*



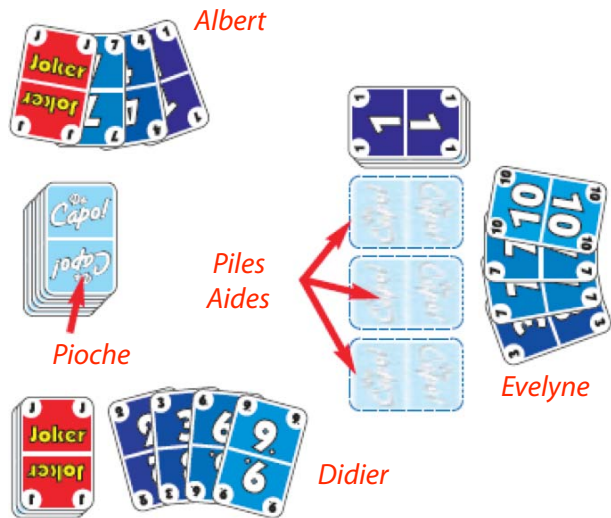
*Béatrice*



*Défausses*



De cette pioche, les joueurs tirent une carte chacun à leur tour jusqu'à en avoir **quatre** en main. Ces quatre cartes forment **la main du joueur**. Pendant la partie, les cartes sont jouées au centre de la table. Il faut réserver assez de place à côté de la pioche pour y placer jusqu'à trois piles de **défausse**. C'est également valable pour l'espace devant chaque joueur. Là aussi apparaîtront jusqu'à trois **piles Aides** pendant la partie. (voir illustration ci-dessous).



## Préparation du jeu

Le joueur à la gauche du donneur commence la partie. Les autres suivent dans le sens horaire. A son tour, on exécute les actions suivantes les une après les autres :

1. Tirer des cartes de la pioche pour compléter sa main à quatre cartes.
2. Jouer des cartes sur les piles de défausse au centre de la table
3. Jouer une carte de sa main dans une des piles Aides et ainsi clôturer son tour de jeu

Ces trois actions sont détaillées dans les paragraphes suivants :

### 1. Compléter sa main

En premier, le joueur tire des cartes de la pioche jusqu'à ce qu'il en ait à nouveau quatre en main. Lors de la première manche on passe cette action, car tous les joueurs ont déjà quatre cartes en main. Si la pioche est épuisée au cours du jeu, les cartes écartées provenant des défausses sont à nouveau mélangées pour former une nouvelle pioche.

## 2. Jouer sur les piles de défausse

Comme seconde action le joueur peut déposer n'importe quel nombre de cartes sur les piles de défausse de son choix au centre de la table. Pour cela, il peut utiliser les cartes suivantes :

- La carte supérieure de sa pile personnelle. Dans ce cas, une nouvelle carte est immédiatement révélée et placée dessus, etc.
- Les quatre cartes de sa main
- Chacune des cartes supérieures de ses trois piles Aides et les cartes du-dessous ainsi révélées.
- Chacune des cartes supérieures de la pile personnelle de ses adversaires (ne pas oublier de révéler une nouvelle carte). Une pose supplémentaire est permise.

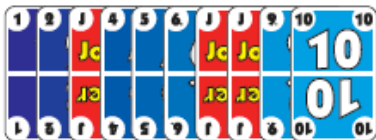
**Attention!** Un joueur devrait prendre des cartes des piles personnelles de ses adversaires seulement s'il peut ensuite il peut poser d'autres cartes de sa propre pile, car il réduit les piles personnelles de ses adversaires !

Les règles suivantes sont valables pour la pose des cartes:

- Il ne peut y avoir au maximum que trois piles de défausse en même temps au centre de la table.
- Une pile de défausse doit commencer avec un « 1 » ou un Joker. La carte suivante doit toujours avoir la valeur directement supérieure à celle de

la carte sur laquelle elle est posée. A la place, on peut poser un Joker.

**Exemple:** De bas en haut, il peut y avoir les cartes suivantes dans une pile de défausse : 1, 2, Joker (3), 4, 5, 6, Joker (7), Joker (8), 9, 10.



- Avec un « 10 », une pile de défausse est complète et la pile est mise de côté. Maintenant, il y a un nouvel emplacement pour une nouvelle pile de défausse.
- Tant que le joueur peut jouer des cartes en respectant les règles, il peut continuer à jouer.
- Si le joueur parvient à placer les quatre cartes de sa main sur les piles de défausse pendant son tour, il peut **immédiatement** tirer quatre nouvelles cartes de la pioche et continuer à jouer.

Si le joueur ne peut pas déposer de cartes, il passe cette action.

### 3. Jouer sur une pile Aide

Comme troisième action, le joueur **doit** placer face visible n'importe quelle carte de sa main à côté de sa pile personnelle. Au cours du jeu, il peut y avoir jusqu'à trois cartes visibles côte à côte. Elles sont appelées les piles Aides.

D'autres cartes viendront simplement s'ajouter aux cartes d'aides déjà présentes. Il y aura jusqu'à trois piles Aides visibles.

**Attention!** Le joueur peut aussi poser une autre carte Aide sur la première carte Aide, même si ses trois piles Aides n'ont pas encore été créées.

On ne doit pas respecter l'ordre numérique lors de la constitution des piles Aides. Mais le joueur devra réfléchir sur quelle pile Aide il dépose une nouvelle carte. Car les cartes supérieures des piles Aides sont les seules qui peuvent être utilisées pour compléter l'ordre sur les piles de défausse.

**Attention!** Le fait de jouer une carte sur l'une de ses piles Aides met fin à son tour de jeu. C'est également le cas, si la dernière carte de sa main est posée sur l'une des piles Aides. On ne complète pas immédiatement sa main.

## Fin du jeu

Le joueur qui peut poser la dernière carte de sa pile personnelle a immédiatement gagné. Dans ce cas, il ne doit plus poser de cartes de sa main et le nombre de cartes qu'il a encore en main ou dans ses piles Aides ne joue plus aucun rôle.

Si les joueurs souhaitent jouer plusieurs parties d'affilées, on note les points de la partie pour le vainqueur. Il reçoit un point pour chaque carte encore présente dans les piles personnelles de ses adversaires. Le premier qui atteint le total de 50 points ou plus est déclaré vainqueur.

Da  
Capo!



Traduction française : LudiGaume - <http://www.ludigaume.net>

Distribution France / Belgique : Gigamic - [www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIX