

2 à 5 joueurs - dès 8 ans - durée d'une partie : 15 à 20 min.

CONTENU

63 cartes de jeu numérotées et présentant entre 0 et 3 sabliers : (25 cartes Rouges numérotées de 1 à 25, 25 cartes Mauves numérotées de 1 à 25, 13 cartes Jokernumérotées avec les chiffres impairs de 1 à 25) ; 3 cartes séries +/- ; 3 porte-cartes.

BUT DU JEU

Collecter le plus de sabliers possible.

MISE EN PLACE

Placez les trois porte-cartes et les trois cartes séries au centre de la table. Mélangez les 63 autres cartes. Chaque joueur reçoit six cartes (à 2 joueurs, chacun en reçoit sept) et en prend discrètement connaissance. Les cartes restantes sont placées en tas sur la table, faces cachées, pour former la pioche (fig.1).

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens horaire.

A son tour le joueur réalise une des trois actions suivantes :

- soit prendre un porte-cartes vide encore disponible (le premier joueur fera obligatoirement cette action) :

le joueur prend une carte série et la place sur le porte-cartes vide en choisissant la face visible. Cette face visible détermine l'ordre dans lequel les cartes devront être placées : le + indique qu'il faut jouer les cartes dans un ordre numérique croissant, le - dans un ordre décroissant. Le joueur pose ensuite une carte de sa main dans le porte-cartes. Cette première carte indique la couleur de la série, rouge, mauve ou Joker. Enfin, le joueur place le porte-cartes devant lui.

Exemple (fig.2) : Arthur prend un porte-cartes et y place une carte série, face -. Il pose ensuite un 5 rouge de sa main pour débiter la série et place le porte-cartes devant lui.

- soit récupérer une série en posant une carte de sa main sur une des séries placée devant un adversaire :

le joueur doit poser une carte de la même couleur que la dernière carte jouée (sauf exception des Cartes Joker) et respecter l'ordre indiqué par la carte série. Si la carte série est sur le +, le joueur doit poser une carte d'une valeur supérieure à la dernière carte jouée. Si elle est sur le -, il doit poser une carte de valeur inférieure. Le joueur place ensuite la série devant lui. Le dernier joueur à poser une carte sur une série gagne toutes les cartes de cette série en fin de manche.

Attention : un joueur ne peut jamais poser de cartes sur une série qui est déjà devant lui.

Exemple, fig. 3 : Mickael joue un 3 rouge sur la série placée devant Arthur. Ce 3 est inférieur au 5 déjà placé et respecte la couleur de la série. Mickael récupère la série de cartes et la place devant lui. Le dernier joueur qui aura placé une carte sur cette série la remportera à la fin de la manche.

- soit, si un joueur ne peut pas, ou ne veut pas, poser une carte pour entamer ou récupérer une série, il place une carte de sa main de son choix (quelle que soit sa couleur et sa valeur) sous la série de l'adversaire de son choix (pas devant une de ses propres séries). Ce dernier conserve sa série.

Exemple, figure 4 : c'est le tour de Nina, toutes les séries sont entamées et elle ne peut récupérer aucune série d'un adversaire. Elle choisit donc de jouer son 7 Mauve sous la pile de Mickael qui conserve sa série.

Cas particulier : si toutes les séries se retrouvent devant le même joueur, quand vient son tour, il doit défausser une carte de sa main et la placer sous la pioche.

Cartes Joker :

Les cartes Jokers suivent les mêmes règles de pose que les autres cartes mais possèdent les particularités suivantes :

- elles sont incolores et peuvent donc être posées indifféremment sur une carte Joker, Mauve ou Rouge ;
- il est possible de poser une carte Joker sur une carte Mauve ou Rouge de la même valeur. Dans ce cas le joueur qui a placé la carte Joker de la même valeur récupère la série ;
- il est également possible de poser une carte Mauve ou Rouge sur une carte Joker de la même valeur. Dans ce cas le joueur qui a placé la carte Mauve ou Rouge de la même valeur récupère la série ;
- dès qu'une carte Joker est posée sur une série, cette série perd sa couleur. La prochaine carte qui sera placée sur la carte Joker déterminera la nouvelle couleur de la série.

FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine dès que tous les joueurs n'ont plus que deux cartes en main. Les joueurs ramassent alors les cartes de la ou des séries qui se trouvent devant eux et les mettent de côté. Les porte-cartes et les cartes séries sont à nouveau disponibles et placés au centre de la table. Chaque joueur pioche quatre nouvelles cartes pour compléter sa main (cinq à 2 joueurs) puis une nouvelle manche commence. Le joueur placé à la gauche du premier joueur de la manche précédente devient le premier joueur de cette nouvelle manche.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand il n'y a plus assez de cartes pour que tous les joueurs complètent leur main à la fin d'une manche. Les joueurs comptent alors le nombre de sabliers présents sur les cartes qu'ils ont accumulées pendant les différentes manches

Attention : les cartes encore en main à la fin de la manche ne comptent pas. Le joueur qui a collecté le plus de sabliers gagne la partie.

Variante à 5 joueurs

Les joueurs vont jouer jusqu'à épuiser deux fois la pioche. Dans ce cas, lorsque la pioche est épuisée une première fois, on procède à un décompte des sabliers. Chacun note son score puis toutes les cartes sont à nouveau mélangées et la partie continue.

