

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 7 ans, Durée moyenne d'une partie : 20 minutes.

CONTENU

- 108 cartes, règle du jeu.
- Les cartes sont réparties comme suit :
 - 9 Jokers (3 en 3 couleurs) (voir fig. 1a)
 - 3 cartes Boulet (voir fig. 1b)
 - 36 cartes vertes (12 pour chacun des 3 symboles) (voir fig. 1c)
 - 30 cartes jaunes (10 pour chacun des 3 symboles) (voir fig. 1d)
 - 30 cartes rouges (10 pour chacun des 3 symboles) (voir fig. 1e)

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Quand vient son tour, chacun doit poser une carte en respectant l'ordre des symboles ou des couleurs. Il faut poser une carte plus forte que la précédente ou piocher si ce n'est pas possible. Certaines cartes déclenchent des événements et viennent pimenter la partie. Le vainqueur est le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes.

MISE EN PLACE

Mélanger puis distribuer 7 cartes à chaque joueur. Les cartes non distribuées sont placées faces cachées au centre de la table et constituent la pioche. Le plus jeune commence puis la partie continue dans le sens horaire, jusqu'à ce qu'une carte change le sens de jeu.

Conseil : classez les cartes de votre main par symbole et non par couleur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur commence en posant la carte de son choix face visible au centre de la table. Les joueurs suivants devront poser au dessus de cette carte, face visible, une carte plus forte (voir Ordre des cartes). Si un joueur ne peut pas poser de carte, il en prend une dans la pioche ; si cette carte est jouable, il peut la poser immédiatement.

Il n'est pas obligatoire de jouer ; si le joueur a une carte jouable en main il a le droit de ne pas la poser, mais il est alors obligé de piocher.

Si un joueur se trompe en posant une carte, il pioche immédiatement 3 cartes et passe son tour.

ORDRE DES CARTES

Une carte est plus forte qu'une autre si elle répond à un de ces critères:

- elle a le même symbole que la précédente avec une couleur supérieure;
- elle présente le symbole immédiatement plus fort, quelle que soit sa couleur;
- c'est un Joker de n'importe quelle couleur.

Ordre des couleurs (voir fig. 2)

La force des couleurs est symbolisée par le nombre d'éléments indiqué dans les coins de la carte.

(1 pour vert ; 2 pour jaune ; 3 pour rouge)

- Le vert est donc plus faible que le rouge et le jaune.
- Le jaune est plus fort que le vert mais plus faible que le rouge.
- Le rouge est plus fort que le jaune et le vert.

Exemple (voir fig. 4) :

- La dernière carte jouée est une pierre verte. Le joueur suivant peut donc poser au choix :
 - une pierre jaune ou une pierre rouge (même symbole et couleur plus forte)
 - n'importe quelle feuille (symbole immédiatement supérieur)
 - n'importe quel Joker.

Cartes Joker :



Un joker peut être posé sur n'importe quelle carte. Celui qui le joue décide à partir de quel symbole le suivant continue la partie (la couleur est déterminée par celle de la carte Joker en elle-même).

Exemple (voir fig.5) :

La dernière carte jouée est une Pierre Verte, Amélie pose une carte Joker Jaune et annonce «Feuille», le suivant doit donc poser une carte plus forte qu'une carte Feuille Jaune (par exemple des ciseaux verts).

Carte Boulet :



Cette carte ne peut pas être jouée ! Il faut donc obligatoirement s'en débarrasser à l'aide d'une carte événement.

Cartes Événement :

un symbole apparaît sur certaines cartes. Ces symboles déclenchent un événement dès qu'elles sont posées.



Rejouer ou changer de sens

Une carte présentant ce symbole permet au joueur, soit de rejouer immédiatement, soit de changer le sens de jeu. S'il choisit de rejouer et qu'il n'a pas de carte à poser, il doit piocher.



Rapidité

Le plus rapide à poser une carte valide sur cette carte peut la laisser, puis la partie continue à partir de cette carte et de ce joueur. Si personne ne peut poser de carte, la partie continue normalement.

Attention : le joueur qui pose la carte avec le symbole rapidité ne participe pas à l'événement !



Le suivant pioche 3 cartes

Le prochain joueur pioche 3 cartes et passe son tour, sauf s'il peut jouer un joker ou une carte portant ce même symbole.

- S'il joue un joker, l'effet «+3» est annulé et la partie reprend normalement.
- S'il joue une carte «+3» c'est le joueur suivant qui pioche 3 + 3 = 6 cartes. Sauf si lui même peut poser un Joker ou une carte «+3» pour que le suivant en pioche 3 + 3 + 3 = 9, etc.



Donner une carte

Le joueur qui pose cette carte, choisit une carte de sa main et la donne au joueur de son choix. Ce joueur doit lui dire «merci» au moment où il reçoit la carte, sinon il devra piocher 3 cartes supplémentaires.



Échanger son jeu

Le joueur échange son jeu avec le joueur de son choix.

FIN DE PARTIE

Le vainqueur est le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes. Il est possible d'enchaîner plusieurs manches et de compter les points.

Le vainqueur de la manche ne marque rien et sera le premier joueur de la manche suivante.

Les autres joueurs marquent des points en fonction des cartes qu'il ont en main à la fin de la manche :

- chaque carte Verte vaut : 10 points
- chaque carte Jaune vaut : 20 points
- chaque carte Rouge vaut : 30 points,
- chaque carte Joker ou Boulet vaut : 50 points.

Le vainqueur sera celui qui aura le moins de points après (par exemple) 5 manches.

VARIANTES POUR LES PLUS JEUNES

1. Jouer sans les cartes Événement ni les cartes Boulet et sans tenir compte des couleurs. Une carte est plus forte si elle a un symbole plus fort et les autres critères ne sont pas pris en compte.
2. Lorsque la première variante est bien assimilée, on ajoute les cartes Événements dans le jeu.
3. On ajoute la règle des couleurs à la variante n°2.

Règle mise en ligne par

