

CARRO COMBO



Auteur : Katja Stremmel

PRINCIPE DU JEU

Débarassez-vous de vos cartes le plus vite possible en surenchérissant sur les combinaisons des autres joueurs. Vous pouvez jouer une, deux ou trois cartes pour chaque pli, mais seulement si elles sont côte à côte dans votre main ! Le dernier joueur à qui il reste des cartes lors d'une manche doit rendre un jeton ; s'il n'en a plus, il perd la partie !

MATÉRIEL



48 cartes numérotées de 1 à 12 (4 de chaque)



15 jetons



2 cartes X,
2 cartes Pioche,
2 cartes Stop

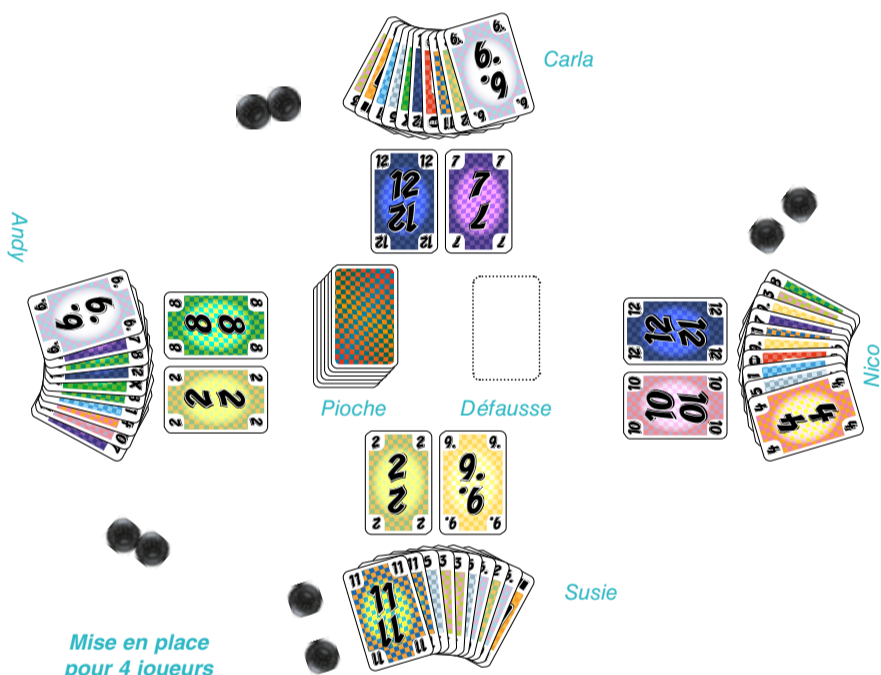
MISE EN PLACE

Chaque joueur prend 2 jetons et les place devant lui. Pour une partie plus longue, vous pouvez jouer avec 3 jetons chacun.

Le joueur le plus âgé est le donneur : il mélange le paquet et distribue 10 cartes à chaque joueur, face cachée (à 5 joueurs, ne distribuez que 7 cartes par joueur).

Attention ! Attendez que la distribution soit terminée, puis prenez vos cartes et mettez-les en éventail, mais n'en modifiez pas la disposition. Vous n'êtes jamais autorisé à modifier la disposition de vos cartes.

Enfin, placez 2 cartes de réserve au hasard, face visible, devant chaque joueur. Formez une pioche face cachée avec le reste des cartes et mettez-la au centre de la table.



Mise en place pour 4 joueurs

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en plusieurs manches, divisées en plis. Une manche se termine lorsqu'un joueur doit donner un jeton. Le joueur assis à gauche du donneur commence.

QU'EST-CE QU'UN PLI ?

L'un après l'autre, dans le sens horaire, chaque joueur pose une combinaison de cartes de sa main. Une combinaison peut comprendre une, deux ou trois cartes, mais vous pouvez uniquement jouer des cartes qui sont côte à côte dans votre main.

Le joueur qui commence un pli peut jouer n'importe quelle combinaison ; en revanche les joueurs suivants **doivent** surenchérir sur la combinaison du joueur précédent.

QUE SIGNIFIE "SURENCHÉRIR" ?

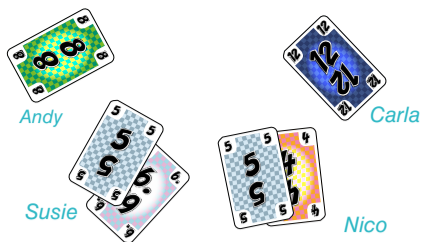
Lorsqu'un joueur surenchérir, il doit jouer une combinaison de cartes plus forte que la dernière combinaison jouée ; soit en jouant la même combinaison mais avec des valeurs plus fortes, soit en jouant une meilleure combinaison.

Les combinaisons sont classées comme suit :

1. Solo : une carte seule
2. Petite suite : deux cartes dont les valeurs se suivent
3. Paire : deux cartes de même valeur
4. Grande suite : trois cartes dont les valeurs se suivent
5. Brelan : trois cartes de même valeur

Important : les deux ou trois cartes de votre combinaison doivent être côte à côte dans votre main, mais l'ordre de ces cartes n'a pas d'importance : 8-10-9 est une grande suite au même titre que 9-8-10 ou 8-9-10.

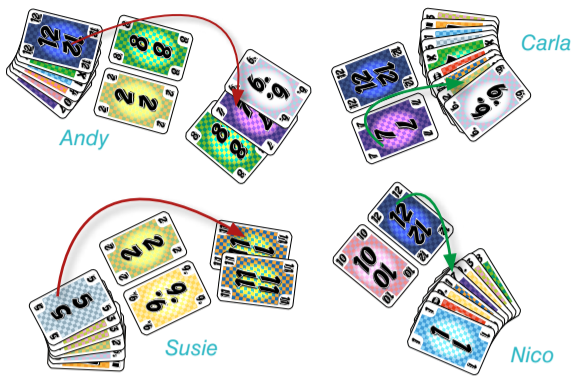
Exemple : Andy joue une carte solo (8). Carla surenchérit en jouant une carte solo plus forte (12). Nico joue deux cartes voisines de sa main qui forment une petite suite (5/4). Susie surenchérit avec une meilleure petite suite (5/6).



À QUOI SERVENT LES CARTES DE RÉSERVE ?

Si vous ne pouvez pas – ou ne souhaitez pas – surenchérit sur une combinaison, vous devez prendre en main une de vos cartes de réserve. Vous pouvez alors placer cette carte où vous le souhaitez dans votre main.

Exemple : Susie joue une paire de 11. Andy surenchérit avec une grande suite (6/7/8). Carla ne peut pas surenchérit ; elle doit prendre une des 2 cartes de sa réserve. Elle choisit le 7, qu'elle place près de son 6 afin de pouvoir jouer une petite suite (6/7) plus tard. Nico ne peut pas surenchérit non plus, et prend le 12 de sa réserve.



QUI GAGNE LE PLI ?

Une fois que chaque joueur a joué une combinaison de cartes ou pris une carte de sa réserve, le pli est terminé. Le joueur qui a joué la meilleure combinaison remporte le pli et débute le prochain.

Cas particulier : si le vainqueur du pli n'a plus de cartes en main (sans compter sa réserve), c'est le joueur qui a joué la deuxième meilleure combinaison qui débute le pli suivant. Si personne d'autre n'avait pu jouer de combinaison, c'est le voisin de droite du vainqueur qui commence.

Important : le but du jeu n'est pas tant de gagner des plis que de se débarrasser de ses cartes aussi vite que possible. Toutes les cartes jouées lors d'un pli sont mises dans une défausse commune.



La **carte X** peut prendre n'importe quelle valeur de 1 à 12. Vous pouvez la jouer seule ou dans une combinaison. Attention cependant, tout comme les autres cartes, elle ne peut se combiner qu'avec les cartes qui lui sont voisines. Lorsque vous jouez la carte X, vous devez annoncer sa valeur.



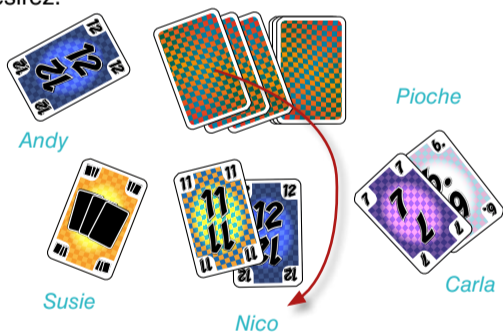
La **carte Stop** peut uniquement être jouée seule. Lorsque vous jouez la carte Stop, vous arrêtez immédiatement le pli et le remportez automatiquement, même si un ou plusieurs joueurs n'ont pas encore eu l'occasion de poser une combinaison.



La **carte Pioche** peut uniquement être jouée seule. Lorsque vous la jouez, vous n'avez pas à surenchérit sur quiconque ; vous pouvez donc toujours la jouer. Le joueur suivant doit surenchérit sur la combinaison du joueur précédent, ou bien prendre une carte de sa réserve. Les deux cartes Pioche peuvent être jouées dans le même tour.

Si vous remportez un pli qui comporte une carte Pioche, vous devez tirer trois cartes de la pioche (voire six, si les deux cartes Pioche ont été jouées). Les cartes doivent être tirées une à une et placées dans votre main l'une après l'autre, où vous le désirez.

Exemple : Andy joue un 12. Carla surenchérit avec une petite suite (7/6). Nico joue une petite suite (11/12) et Susie joue sa carte Pioche. C'est Nico qui remporte le pli. À cause de la carte Pioche de Susie, il doit tirer trois nouvelles cartes de la pioche, une par une, et les placer dans sa main. Il débute le prochain tour.



CARTE X, CARTE STOP ET CARTE PIOCHE

Si vous ouvrez un pli avec une carte Pioche, le joueur suivant peut jouer n'importe quelle combinaison de cartes ou prendre une carte de sa réserve. Si tous les joueurs prennent une carte de leur réserve (ou si l'un d'entre eux joue l'autre carte Pioche), alors vous remportez le pli.

Si vous remportez un pli qui comporte une carte Pioche, vous devez appliquer son effet et repiocher des cartes même si vous vous étiez débarrassé de votre dernière carte. Vous restez en jeu dans cette manche avec les cartes que vous avez piochées.

FIN D'UNE MANCHE

Si, suite à un pli, vous n'avez plus de cartes en main (sans compter votre réserve), alors vous quittez la manche en cours : vous ne pouvez plus perdre cette manche !

Une manche prend fin lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur avec des cartes en main à la fin d'un pli. Une manche prend également fin si un joueur ne peut pas surenchérit sur la dernière combinaison jouée et que sa réserve est épuisée. Dans les deux cas, le joueur en question perd la manche et doit payer un jeton.

Il peut arriver qu'à l'issue d'une manche, plusieurs joueurs doivent donner un jeton. C'est le cas lorsque tous les joueurs de la manche terminent un pli sans aucune carte en main. Dans ce cas, tous les joueurs concernés doivent rendre un jeton, à l'exception de celui qui a remporté le pli.

DÉBUT DE LA PROCHAINE MANCHE

Le joueur le plus âgé mélange de nouveau toutes les cartes et les redistribue (voir Mise en place). Le joueur qui a dû donner un jeton lors de la manche précédente est le premier joueur de la manche suivante. Si plusieurs joueurs ont perdu un jeton, le joueur le plus âgé est le premier joueur de la manche suivante.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur perd un jeton alors qu'il n'en a plus, il perd la partie, qui se termine aussitôt (un joueur qui perd son dernier jeton peut continuer à jouer, tant qu'il ne doit pas en payer un nouveau). Si plusieurs joueurs doivent payer alors qu'ils n'ont plus de jeton, ils ont tous perdu. Tous les autres joueurs ont gagné !



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXVIII Version 1.2



Traduction : Antoine Prono (Transludis)
ATTENTION !
Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 11-2019

Adaptation et distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com