



NO MERCI

Offre des cadeaux... empoisonnés !

Nombre de joueurs: 3 à 5

Age: à partir de 8 ans

Durée: 20 minutes

Contient:



- 33 cartes avec des valeurs de "3" à "35"

- 55 jetons

IDÉE DU JEU

On pose une carte face visible au milieu de la table. Le joueur dont c'est le tour doit décider soit il prend la carte et la pose, face visible, devant lui (elle lui fera perdre des points), soit il refuse la carte en posant un jeton dessus. C'est ensuite au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une

montre, de prendre une décision : soit prendre la carte (avec les jetons), soit la refuser en posant un jeton dessus, et ainsi de suite...

A la fin de la partie, le joueur qui aura perdu le moins de points sera le vainqueur.

LES CARTES ET LES JETONS



Chaque carte qu'un joueur aura devant lui, lui fera perdre un nombre de points égal à sa valeur. Un "7" fait perdre sept points, un "15" fait perdre quinze points, un "29" fait perdre vingt neuf points.

Exemple: si, comme dans l'exemple ci-dessus, un joueur a les cartes "4", "6", "10" et "21", il a pour le moment 41 points négatifs.

Les suites de chiffres ne font perdre qu'un nombre de points égal à la valeur de la plus petite carte de la suite. Par exemple, si un joueur a le "8" et le "9", il ne perdra que 8 points. Si, par exemple, il a le "17", le "18", le "19" et le "20", ces 4 cartes ne lui feront perdre que 17 points.

Remarque: il est donc plus intéressant de récupérer des suites de cartes plutôt que des cartes isolées.

Exemple: Pierre possède les cartes "13", "15" et "16". Il a pour l'instant 28 points négatifs : 13 pour la carte isolée et 15 pour la suite. S'il arrive à récupérer le "14", il aura la suite complète entre "13" et "16" et son score ne sera plus que de -13 points !



Pour éviter de prendre une carte, le joueur dont c'est le tour doit poser un jeton sur cette carte. Avoir beaucoup de jetons est donc une bonne chose pour pouvoir refuser des cartes. De plus, chaque jeton qu'un joueur possède à la fin de la partie lui rapporte un point.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur prend 11 jetons. A 3 ou 4 joueurs, les jetons restants ne seront pas utilisés et sont remis dans la boîte. Durant la suite du jeu, les joueurs devront cacher leurs jetons en les tenant dans leur main.



Les cartes sont mélangées. On compte, sans les regarder, 24 cartes qui formeront une pioche face cachée au milieu de la table. Les 9 cartes restantes ne seront pas utilisées. Elles sont remises dans la boîte sans être regardées.

DÉROULEMENT DU JEU

On détermine qui commence. Ce joueur prend la première carte de la pioche et la pose face visible à côté du paquet. Maintenant, il doit :

- Soit prendre la carte et la poser face visible devant lui;
- Soit refuser la carte en posant un jeton dessus.

Si le joueur refuse la carte, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre : soit il prend la carte avec les jetons qui sont dessus, soit il refuse la carte en posant un jeton dessus. Le jeu se poursuit de cette manière : soit on prend la carte avec les jetons qui sont dessus, soit on la refuse en posant un jeton dessus.

Lorsqu'un joueur se décide enfin à prendre la carte et les jetons qui sont dessus, il pose cette carte face visible devant lui et cache les jetons dans sa main. Ensuite, ce joueur doit retourner la première carte de la pioche et procéder de la manière indiquée (soit prendre la carte, soit la refuser en posant un jeton dessus). S'il refuse la carte, c'est au joueur suivant de décider, etc.

Il est tout à fait possible que tous les joueurs refusent plusieurs fois la même carte. Dans ce cas, il y aura beaucoup de jetons à prendre avec la carte.

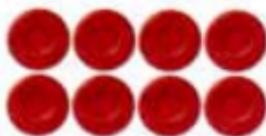
Exemple: Pierre retourne la première carte de la pioche, il s'agit du "11". Comme cette carte lui ferait perdre 11 points, Pierre pose un jeton dessus.

Sabine refuse aussi la carte en posant un jeton dessus. Lise préfère économiser ses jetons, elle prend donc le 11 et le pose face visible devant elle. De plus, elle récupère les 2 jetons qui étaient dessus et les prend dans sa main. Lise retourne maintenant la première carte de la pioche, il s'agit de la "16". Lise pourrait immédiatement prendre cette carte, mais elle lui ferait perdre 16 points. Elle préfère la refuser en posant un jeton dessus...

Attention: De façon à mieux voir les cartes faisant partie d'une suite, il faudra faire se chevaucher ces cartes. Toutes les suites de cartes doivent être clairement identifiables.



Le jeu se poursuit de la manière décrite jusqu'à ce que la pioche soit épuisée. Le jeu est alors terminé et on procède au décompte.



FIN DU JEU ET DÉCOMPTE

Lorsque les 24 cartes ont été récupérées par les joueurs, ces derniers déterminent leur score final.

Chaque joueur additionne les valeurs de ses cartes isolées et les valeurs des plus petites cartes de ses suites (voir "Les cartes et les jetons"). A cette somme, il retire le nombre de jetons qu'il possède. Le chiffre obtenu indique le nombre de points perdu par le joueur. C'est aussi simple que cela.

Exemple:

Lise possède les cartes indiquées sur l'illustration en page 14. Elle possède 3 cartes isolées et 2 suites. Cela lui fait perdre 59 points ($3+7+10+14+25 = 59$). De plus, elle possède 8 jetons, elle a donc perdu 51 points au cours de cette partie ($59-8 = 51$).

Le joueur qui a perdu le moins de points est le vainqueur.

CONSEILS TACTIQUES

- A un moment ou à un autre, chaque joueur devra prendre une carte. Au plus tard, lorsqu'il n'aura plus de jetons, le joueur sera bien obligé de prendre une carte. Il ne faut donc pas hésiter, même dès le début de la partie, à prendre une carte sur laquelle il y a peu de jetons. Par exemple, un 15 sur lequel il y a 3 ou 4 jetons peut être intéressant à récupérer.

- Un bon moyen de récupérer beaucoup de jetons réside dans une carte qui ne vous pose pas de problème (parce qu'elle ferait partie d'une suite) mais qui serait mauvaise pour vos adversaires (car elle leur ferait perdre beaucoup de points). Cette carte peut alors être refusée pendant plusieurs tours.

Exemple: Sabine a déjà le "34" devant elle. La nouvelle carte piochée est le "35". Sabine peut sans problème récupérer le "35", qui formerait une suite avec son "34". Par contre, les autres joueurs ne voudraient en aucun cas récupérer cette carte qui leur ferait perdre 35 points. Sabine ne prendra donc pas immédiatement le "35", elle attendra qu'il y ait plus de jetons dessus pour le prendre : ce sera alors bien plus intéressant.

Attention: Il est évident qu'une carte de valeur élevée peut être refusée pendant plusieurs tours de table, mais il faut aussi penser qu'un joueur peut être obligé de la prendre s'il n'a plus de jetons à jouer. Si une carte ne vous gêne pas, il faut donc attendre le bon moment pour la prendre si vous ne voulez pas "perdre" les jetons qui sont dessus.