

Non merci!

8+



20 min

Contenu



33 cartes avec
des valeurs de 3 à 35



55 jetons

Principe et but du jeu

Une carte est retournée, face visible, au centre de la table. À son tour, chaque joueur est confronté à deux choix : prendre la carte (et les points négatifs) ou la refuser, en posant un jeton dessus.

Le joueur ayant le moins de points négatifs à la fin remporte la partie.

Mise en place

Les cartes sont mélangées et 9 au hasard sont remises dans la boîte sans être regardées. Les 24 cartes restantes forment la pioche qui est posée face cachée au centre de la table. Chaque joueur reçoit des jetons en fonction du nombre de joueurs :

- 11 jetons pour une partie à 3, 4 ou 5 joueurs
- 9 jetons pour une partie à 6 joueurs
- 7 jetons pour une partie à 7 joueurs

Les jetons non distribués sont remis dans la boîte. Les joueurs doivent garder leur jetons cachés durant la partie (dans leur main par exemple).

Cartes et jetons

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



Exemple: si un joueur possède les cartes 4, 6, 10 et 21, il cumule 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 possède le 8 et le 9, il ne perdra que 8 points. S'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 (15-16). S'il parvient à récupérer le 14, il aura la suite complète 13 à 16 et son score ne sera plus que de -13 points !

Pour éviter de prendre une carte, le joueur dont c'est le tour peut poser un jeton sur cette carte. Avoir beaucoup de jetons permet donc de pouvoir refuser des cartes. De plus, chaque jeton encore en main à la fin de la partie retire un point négatif à son total.

Déroulement d'une partie

Le premier joueur est déterminé au hasard. Il retourne la première carte de la pioche et la pose à côté.

Maintenant, il peut :

- soit prendre la carte et la poser face visible devant lui,
- soit refuser la carte en posant un de ses jetons dessus.



Si le joueur refuse la carte, c'est au tour de joueur suivant de choisir : prendre la carte et les jetons qui sont dessus, ou refuser et payer un jeton. Dans ce cas le joueur suivant décide s'il prend la carte ou non etc.

Lorsqu'un joueur décide de prendre la carte et les jetons qui sont dessus, il pose la carte face visible devant lui et place les jetons dans sa main. Ensuite, ce joueur doit retourner la première carte de la pioche et choisir de la prendre ou de la refuser en posant un jeton dessus. S'il refuse la carte, c'est au joueur suivant de décider, etc.

Important :

- le tour d'un joueur continue toujours jusqu'à ce qu'il ait posé un jeton pour refuser une carte.
- Si un joueur n'a pas de jeton il est obligé d'accepter la carte.
- Il est possible que tous les joueurs refusent plusieurs fois la même carte : il y aura alors beaucoup de jetons pour celui qui décidera de la prendre.

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 et les prend dans sa main. Lise retourne maintenant la première carte de la pioche, il s'agit du 16. Elle pourrait immédiatement prendre cette carte, mais elle préfère la refuser en posant un jeton dessus,...

Attention : de façon à mieux voir les cartes faisant partie d'une suite devant les joueurs, il faut les faire se chevaucher afin de bien les différencier des cartes isolées. La valeur de chaque carte doit être lisible par tous les joueurs.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la pioche soit épuisée. La partie est alors terminée et on procède au décompte.

Fin de partie et décompte

Lorsque la dernière carte de la pioche a été récupérée par un joueur, on calcule les scores finaux.

Chacun additionne les valeurs de ses cartes isolées et les valeurs des plus petites cartes de ses suites (voir «Cartes et jetons»). À cette somme, on retire le nombre de jetons que le joueur possède. Le chiffre obtenu indique le nombre de points négatifs du joueur.



Exemple : Lise possède les cartes ci-dessus. Elle possède 3 cartes isolées et 2 suites. Ce qui lui fait perdre 59 points (3 + 7 + 10 + 14 + 25 = 59). Comme elle possède 8 jetons, elle retire 8 points à ce total et obtient donc un score final de 51 points (59-8 = 51).



Le joueur qui a cumulé le moins de points négatifs est le vainqueur.

Il est bien sûr possible de jouer plusieurs manches en cumulant les points.

Conseils tactiques

- Tôt ou tard chaque joueur devra prendre une carte (au plus tard, lorsqu'il n'aura plus de jeton). Il ne faut donc pas hésiter, même dès le début de la partie, à prendre une carte sur laquelle il y a des 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 peut être de tarder à prendre 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).

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 veulent en aucun cas récupérer cette carte qui leur ferait perdre 35 points. Sabine ne prend donc pas immédiatement le 35, elle attend qu'il y ait des jetons dessus, ce qui est bien plus intéressant.

Si une carte ne vous gêne pas, il faut donc choisir le bon moment pour la prendre et récupérer les jetons qui sont dessus.

- Comme on retire neuf cartes du jeu en début de partie, il restera toujours des écarts entre certaines cartes. Les joueurs doivent spéculer en récupérant 2 cartes entre lesquelles il y a un écart (par exemple le 22 et le 24) : le hasard fait aussi partie du jeu. Par contre, s'il y a un grand écart entre deux cartes (par exemple avec le 30 et le 35), le risque est beaucoup plus grand, car il sera difficile de récupérer les 31, 32, 33 et 34 et certaines pourraient avoir été retirées du jeu.



Auteur : Thorsten Gimmler
Illustrations : Zongoh



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH
MMIV



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. 02-2020

Adaptation et distribution françaises :



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