



**pour 2 à 8 joueurs
à partir de 8 ans
durée d'une partie:
environ 30 mn**

LOBO 77

Matériel :

- 1 règle du jeu
- 4 cartes « 0 »
- 4 cartes « -10 »
- 4 cartes « 2 x »
- 5 cartes « changement de sens »
- 6 cartes « doublets » 11, 22, 33, 44, 55, 66
- 8 cartes « 10 »
- 24 cartes 2 à 9 (3 cartes de chaque valeur)
- 1 carte « 76 »
- 24 jetons

Principe du jeu

A son tour, chaque joueur joue une carte sur la pile commune et additionne sa valeur au total précédent. Le but du jeu est de ne pas atteindre 77 ou tout autre doublet (11, 22, 33, etc.); les joueurs qui atteignent ces nombres perdent des jetons. Lorsqu'un joueur n'a plus de jetons, il est éliminé.

Préparation

Chaque joueur reçoit 3 jetons et 5 cartes. Le reste des cartes est placé au centre de la table : c'est la pioche. A chaque fois qu'un joueur pose une carte, il doit immédiatement en piocher une autre pour avoir toujours 5 cartes en main.

Déroulement du jeu

Le joueur assis à gauche du donneur commence. Il dépose une carte près de la pioche et crée ainsi la pile du jeu. Le joueur annonce tout haut le nombre joué et pioche une nouvelle carte. Les autres jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, chacun pose l'une de ses cartes sur la pile et additionne le dernier nombre annoncé avec le nombre indiqué par sa carte.

Exemple : Lucas commence le jeu en déposant un 10 et annonce 10. Il tire une autre carte. A sa gauche est assise Camille. Elle dépose un 9, ajoute ce chiffre au nombre précédent et annonce tout haut 19. Elle aussi tire une nouvelle carte.

Cartes doublets

Par définition, on appelle doublets les nombres : 11, 22, 33, 44, 55 et 66. Les doublets ont un effet pervers: le joueur qui en annonce un perd un jeton!

Exemple : On était arrivé à « 19 » au tour de Camille. Le troisième joueur, Clément, dépose un « 3 » et annonce ainsi, « 22 » un doublet : Clément perd donc un jeton!

Cartes d'action

L'utilisation de ces cartes va pimenter le jeu.



Si la carte « -10 » est jouée, on soustrait 10 du dernier total annoncé et on l'annonce à haute voix. On peut même éventuellement obtenir momentanément un total négatif inférieur à zéro.



La carte « 0 » doit plutôt être conservée pour les situations critiques : le dernier total est répété et le problème est transmis au joueur suivant !



Quand une carte « changement de sens » est jouée, le dernier total est répété et le sens de rotation inversé jusqu'au prochain changement de sens.



Si un joueur joue la carte « 2x », le compte reste inchangé et le joueur suivant doit poser successivement 2 cartes, annoncer les 2 totaux successifs, puis piocher 2 fois. *Important : un joueur qui subit l'effet de la carte « 2x » ne peut pas jouer une autre carte « 2x » en première carte.*



Les cartes de doublets sont jouées et additionnées comme des cartes normales. Attention : plus la partie avance, plus il devient difficile de se débarrasser de ces cartes...

Cas particuliers

Nager

Lorsqu'un joueur a perdu son dernier jeton, on dit alors qu'il « nage » : il sera éliminé s'il perd encore une fois.

Pioche vide

Lorsque la pioche est épuisée, les cartes jouées sont mélangées et réutilisées comme pioche.

Oubli de piocher

Si un joueur oublie de tirer une cinquième carte, il ne disposera plus que de 4 cartes jusqu'à la fin de la manche. Et s'il oublie encore une fois, il n'aura plus que 3 cartes !

Fin d'une manche

Celui qui doit annoncer le nombre 77 ou un nombre supérieur met immédiatement fin à la manche en cours et perd l'un de ses jetons. Le joueur qui a ouvert le jeu mélange les cartes et les distribue : une nouvelle manche commence.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu avec des jetons : il a gagné.



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



Adaptation et distribution française :
BP 30 - F 62930 Wimereux



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.
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

Une gamme complète de jeux pour enfants.



www.gigamic.com

Le fameux jeu de cartes avec sa sonnette !



www.gigamic.com

Une fantastique collection de jeux très exclusifs.



www.gigamic.com