

- Si dans une colonne il n'y a pas d'erreur, c'est-à-dire s'il n'y a que des couleurs et des motifs différents, on retourne la carte qui se trouve en bas de la colonne et on la pose face contre terre.
- Mais s'il y a des couleurs ou des motifs identiques, l'on ne retourne que la **première carte posée à tort** dans cette colonne, et on la repose face cachée et **en travers de la colonne**.
- Chaque joueur compte les points des flèches dont la carte **en bas** des colonnes montre sa couleur mais qui **ne se trouve pas en travers**.
- En outre, on reçoit les points d'une flèche si dans la colonne correspondante il y a une carte **de l'autre joueur** posée en travers.
- Le joueur qui possède la carte TOP SPEED reçoit 3 points supplémentaires.

Exemple: A la fin de la partie, l'une des colonnes est constituée de quatre cartes : cercle jaune, drapeau rouge, cercle bleu et lune jaune. Le cercle bleu est la première carte posée à tort dans cette colonne. On la retourne pour la poser face cachée et en travers de la colonne. La lune jaune a eu de la chance. Le verso de la carte indique quel joueur s'est trompé. L'autre joueur reçoit les points de cette flèche.

B. Naegele et K. Adlung ont contribué d'une manière décisive à l'élaboration de cette idée de jeu.

F-4



F

de Reinhard Staupe

Un jeu de cartes pour 2 joueurs à partir de 6 ans
Durée d'une partie : 3 à 5 minutes

Contenu :

- 42 cartes à motifs (1 série de 21 cartes au verso noir, 1 série de 21 cartes au verso blanc)
- 4 cartes à points
- 1 carte TOP SPEED
- 1 carte d'esquisse
- la règle du jeu

Idée et but du jeu :

Les joueurs essaient le plus vite possible de poser leurs cartes sur les 8 flèches qui figurent sur les 4 cartes à points. Toutefois, l'on ne peut avoir plusieurs cartes de même couleur ou au motif identique dans une même colonne ! Mais attention : l'on ne gagne des points que si sa carte se trouve tout en bas d'une colonne !

Les préparatifs :

- Les joueurs sont assis l'un en face de l'autre.
- Mélangez les 4 cartes à points et posez-les face cachée sur la table, l'une à côté de l'autre, de manière qu'elles forment une rangée horizontale. Faites attention à ce qu'il y ait une distance d'à peu près une carte entre les cartes (voir l'esquisse)

F-1

- Maintenant, les joueurs retournent les 2 cartes à points situées aux 2 extrémités de la rangée. Les flèches qui figurent sur les cartes doivent encore indiquer les joueurs. L'orientation de la valeur des flèches n'a pas d'importance.
- Posez la carte TOP SPEED à côté de la rangée des cartes à points.
- Chaque joueur reçoit une série de cartes, la série au verso noir ou celle au verso blanc.
- Puis chacun mélange ses cartes, en forme un petit paquet qu'il tient face cachée dans la main.

Déroulement du jeu :

- Une fois le départ donné, les deux joueurs retournent simultanément chacun une des deux cartes à points qui étaient encore cachées. Maintenant, tout se précipite ! Les joueurs essaient simultanément de poser leurs cartes, l'une après de l'autre, sur les 8 flèches en formant 8 colonnes (voir l'esquisse).
- Les joueurs tiennent leur paquet de cartes dans une main et retournent avec l'autre une carte après l'autre.
- La couleur et le motif de chaque carte doivent toujours être visibles.
- **Chaque couleur et chaque motif ne doivent se trouver qu'une seule fois dans chaque colonne!**
- Chaque joueur ne doit retourner que la première carte de son paquet et la poser dans une des colonnes, jamais plusieurs cartes à la fois.

F-2

- Si un joueur ne peut ou ne veut pas poser la première carte de son paquet, il la met au-dessous de son propre paquet et retourne la carte suivante.

Exemple : dans une colonne, il y a déjà un drapeau gris et un cercle bleu. On ne peut donc y poser de cartes grises ni bleues, ni de drapeau, ni de cercle.

Indication :

- Si un joueur pose une carte dans une colonne où se trouve déjà le motif ou la couleur de cette carte (il pose p.e. un drapeau rouge bien qu'il y ait déjà un cercle rouge), il a le droit de rectifier **tout de suite** son erreur en posant sa carte dans une autre colonne.
- Si une carte se trouve plus longtemps dans une colonne où elle ne devrait pas être et que de nouvelles cartes la couvrent déjà, l'on ne peut plus rectifier son erreur. La carte reste dans la colonne et le jeu continue.

Fin de la partie et comptage des points :

- Au cas où l'un des joueurs ne peut plus poser de cartes, il dit TOP et reçoit la carte TOP SPEED.
- Puis, l'on regarde si le joueur aurait encore pu poser des cartes de son paquet. Si c'est le cas, l'autre joueur reçoit la carte TOP SPEED.
- Maintenant, les joueurs examinent toutes les 8 colonnes partant des 8 flèches.

F-3