

## EX & HOPP

### CONTENU

72 cartes numérotées ayant des valeurs de 1 à 12 dans différentes couleurs

6 cartes de couleur (recto et verso de la même couleur)

6 cartes à points (4, 5 et 6) rouges (points noirs sur fond rouge)

12 cartes à points noires (points blancs sur fond noir)

### BUT DU JEU

Chaque joueur doit essayer de ramasser le plus de points possibles au détriment de ses voisins en plaçant ses cartes de façon stratégique. Celui qui totalise le plus de points gagne la partie.

### PRÉPARATION

#### *Les cartes de couleur*

Après avoir été mélangées, les cartes doivent être distribuées entre les joueurs. Chaque joueur reçoit une carte. Les cartes restantes peuvent être mises de côté. La carte de couleur qui lui appartient doit être posée devant le joueur afin que tous puissent voir quelle couleur il joue.

#### *Les cartes numérotées*

Les cartes numérotées qui correspondent aux cartes de couleur qui ont été mises de côté au début de la partie peuvent être rangées dans la boîte. Elles ne serviront pas. Les cartes restantes sont mélangées. Chaque joueur en reçoit 4. Les autres sont posées au centre de la carte et forment le talon.

#### *Les cartes à point*

Les cartes à points, rouges et noires sont mélangées. Quatre d'entre elles sont posées sur la table et vont servir de points de départ à la formation de suites. Il ne s'agit pas de suites composées à partir de chiffres qui se suivent ou d'une couleur unique. Chaque joueur joue la valeur et la couleur qui lui permettront de gagner.

Les autres cartes à points seront intégrées au jeu par la suite. Ce sont les quatre cartes posées qui indiquent combien de cartes doivent être posées pour chaque suite et en même temps le nombre total de points que gagnera celui qui remportera la suite.

#### Exemple

On tire quatre cartes à points ; la première est noire et compte 6 points ; elle devra être suivie de 6 cartes. La seconde est rouge avec quatre points ; elle sera suivie de quatre cartes (mais les points seront soustraits). La troisième est noire et compte 5 points ; elle sera suivie de cinq cartes. La dernière est noire avec 4 points ; elle sera suivie de quatre cartes.

Les cartes à points noires obligent à additionner ; les cartes rouges à soustraire.

### LE JEU

Le joueur qui préfère boire du lait plutôt qu'autre chose pendant la partie, commence. Le joueur qui a la main peut poser une carte ou l'échanger.

#### *Poser une carte*

Le joueur qui a la main peut poser sa carte à côté de la carte de départ qu'il préfère ou après une suite déjà commencée. Après avoir posé sa carte, il en tire une nouvelle du talon de façon à avoir toujours quatre cartes en mains. Le jeu continue de la même façon dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant la suite de la partie, quatre suites de cartes vont être ainsi formées, pour commencer.

Lorsqu'un joueur pose une couleur, il doit essayer d'accumuler le plus de points à partir de cartes de la couleur pour laquelle il joue : celle qui lui a été donnée au départ. Les autres joueurs, au contraire doivent essayer de lui accorder le moins de points possibles, ce qui n'est pas toujours possible et d'en accumuler eux-mêmes dans la couleur qui leur a été donnée au départ et qui est posée devant eux.

#### *Echanger*

Celui qui a la main peut s'il le désire faire un échange de carte avec l'un des autres joueurs. Pour échanger, il doit non pas annoncer la valeur, mais la couleur.

#### Exemple :

L'un des joueurs annonce "échange rouge contre vert". Si l'un des joueurs est prêt à échanger, il lui donne une carte de la couleur demandée mais les autres joueurs ne doivent pas voir les valeurs des cartes échangées.

Si aucun des joueurs ne souhaite échanger, le joueur qui a proposé l'échange ne peut pas jouer et passe son tour.

Lorsqu'une suite de carte est finie, c'est à dire quand on trouve autant de cartes numérotées à côté d'une carte à points, qu'il y a de points sur cette carte, on peut calculer les scores. On calcule pour chaque couleur le nombre de points. Le joueur qui a le plus grand nombre de points, prend la carte à point correspondante et la pose devant lui.

Cependant, il ne faut pas oublier que les points des cartes noires sont positifs et que ceux des cartes rouges sont négatifs.

#### Exemple :

A la suite d'une carte à points noire avec 5 points, on trouve ; jaune 3, vert 7, rouge 12, bleu 1 et vert 6. Le joueur ayant la couleur verte a deux cartes et totalise la plus grosse valeur additionnée : 13. Il gagne également 5 points et conserve la carte à points.

A côté d'une carte à points rouge avec quatre points, on a : vert 8, rouge 4, jaune 11 et rouge 6. Le joueur ayant la carte rouge a la plus grosse valeur : 11 même s'il n'a qu'une carte. Il perd donc 4 points et conserve la carte rouge.

Les cartes utilisées dans ces suites sont ensuite, une fois la suite finie, mises en tas à part dans l'ordre où elles ont été posées. On retourne alors une nouvelle carte à point pour remplacer celle qui vient d'être retirée.

### EGALITÉ

Lorsqu'une suite est finie, si deux (ou plus) joueurs obtiennent un même résultat, aucun d'entre eux ne remporte la carte à points. Les cartes qui la suivent sont mises avec les autres cartes rejetées sur une pile à part et une suite doit être à nouveau formée à partir de cette même carte à point.

Lorsque le talon est vide, les cartes rejetées après avoir été utilisées sont mélangées pour former un nouveau talon.

### FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque toutes les cartes à points ont été utilisées. Chaque joueur fait le compte de ses points en additionnant les points des cartes noires et en soustrayant ceux des cartes rouges. Celui qui a le total le plus élevé a gagné.