

Voleurs

C'est à qui s'approprie le plus grand butin.

But du jeu :

Chaque joueur essaie de s'approprier le plus de tas de cartes possible. Il prend un tas lorsqu'il pose une carte identique à celle qui se trouve sur le dessus de ce tas. Exemple : la malle aux trésors sur une autre malle aux trésors.

Les tas de cartes changent continuellement de propriétaires, car chacun des 11 motifs est 4 fois identique.

Préparation du jeu :

8 cartes sont placées faces visibles sur la table les unes à côté des autres. Aucun motif ne peut être représenté deux fois. Les cartes restantes sont mélangées, faces cachées, et déposées à côté des cartes visibles. Chaque joueur reçoit 5 cartes qu'il tient en main comme dans un jeu de cartes traditionnel.

Déroulement du jeu :

On joue dans le sens horaire. Le plus jeune joueur commence le jeu. Il pose une de ses cartes, motif vers le haut, sur une des cartes qui sont étalées faces visibles sur la table.

- Si le motif est le même, il peut prendre les deux cartes et les poser faces visibles devant lui. Les cartes ne sont pas séparées, mais forment ensemble un tas.
- Si les motifs ne sont pas identiques, les cartes restent posées sur un tas, et ne peuvent donc pas être pillées durant ce tour de jeu.

Ensuite le joueur complète ses cartes ; il en prend une du tas de cartes faces cachées afin d'avoir à nouveau 5 cartes en main. Puis vient le tour du joueur suivant.

On peut piller une carte ou un tas de cartes du milieu, mais on peut également piller le tas d'un joueur adverse lorsqu'on dépose une carte avec le même motif sur ce tas. Le joueur s'approprie tout le tas et le pose devant lui face visible.

On peut déposer ses cartes sur n'importe quel tas de son choix (son tas personnel, celui d'un autre joueur ou au milieu).

Ce qu'un bon piller doit encore savoir :

- Les tas gagnés ne doivent jamais être posés les uns sur les autres. On les pose toujours à côté de ses autres tas. De cette manière, il y a toujours 8 tas séparés, de hauteurs différentes, pendant toute la durée du jeu.
- Lorsqu'un tas change souvent de propriétaire, le butin devient évidemment plus attrayant, puisqu'en ajoutant des cartes sur le tas, celui-ci devient toujours plus haut.

- Il peut arriver que pendant le déroulement du jeu, deux ou plusieurs tas représentent un même motif.

Fin de la partie :

Quand le tas de cartes cachées est épuisé, on continue de jouer jusqu'à ce que la dernière carte en main ait été posée.

Le gagnant :

Chaque joueur pose maintenant ses tas séparés, les uns sur les autres, et compare la hauteur de son tas avec celle du tas de chaque autre joueur. Le gagnant est le joueur qui a le tas le plus haut.

Conseils tactiques :

Un joueur peut piller le tas élevé d'un autre joueur, même s'il n'a pas la carte avec le motif qui se trouve sur le tas. Pour cela, il doit avoir en main 2 autres motifs identiques. Lorsque c'est son tour de jouer, il pose un de ses deux motifs identiques sur le tas d'un autre joueur, et au tour suivant il pose la deuxième carte ayant le même motif sur le même tas et pille ce dernier. Mais cette astuce fonctionne seulement si les deux autres cartes avec ce motif ont déjà été posées (chaque motif étant disponible 4 fois), sinon le tas risque d'être dérobé par un autre joueur.