

# 381 - Ligretto

Catégorie ESAR : 407 - jeu de hasard.

Catégorie ludo : édition originale.

Editeur jeu original : Schmidt.

Accessibilité : jeu contrasté.

A partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs.

Présentation :

Les cartes d'une série sont numérotées de 1 à 10 et déclinées en 4 couleurs. Une fois les séries remises aux joueurs, le but est d'éliminer en premier tout son Ligretto (pile personnelle de cartes).

Deux critères sont possibles pour poser une carte sur les piles communes du milieu : déposer un « 1 » pour ouvrir une nouvelle pile ou compléter une pile déjà entamée dans une couleur, en respectant l'ordre croissant des valeurs. Quelle folie : tout le monde joue en même temps !

## **BUT DU JEU**

Poser sur la table autant de cartes que possible (sur une même couleur et dans l'ordre croissant) et être le premier à éliminer tout son Ligretto.

## **PRESENTATION DU JEU**

- L'important est de réagir vite puisque tous les joueurs jouent simultanément. Personne n'attend, personne ne s'impatiente !
- Soit 4 séries de 40 cartes présentant un dos identique, illustrées par une forme et une couleur : une bille (cartes vertes), une pyramide (cartes bleues), un cube (cartes orange) ou des cristaux (cartes mauves).
- Pour chaque série de 40 cartes, les faces présentent des valeurs de 1 à 10 en 4 couleurs (bleu, rouge, vert et jaune).

## PREPARATION DU JEU

- Chaque joueur reçoit un jeu de 40 cartes présentant un dos identique. Il les mélange, faces cachées, puis pose la pile devant lui.
- Ensuite, chaque joueur constitue :
  - **son Ligretto** :  
soit 10 cartes empilées devant soi, faces orientées vers le haut, de sorte à ce que seule la carte supérieure soit visible !
  - **sa série** :  
soit 3 cartes (à 4 joueurs !) posées côte à côte devant soi, faces visibles, à droite de son Ligretto.  
Important : le nombre de cartes de sa série varie en fonction du nombre de joueurs :  
5 cartes à 2 joueurs, 4 cartes à 3 joueurs, et 3 cartes à 4 joueurs.
  - **sa main** :  
soit les cartes restantes conservées dans une main, faces cachées.

## DEROULEMENT D'UNE PARTIE

- Un joueur donne le signal de départ en annonçant « Ligretto ! ».
- Tout le monde joue en même temps et pose, s'il le peut, ses propres cartes sur les piles communes constituées au milieu et réparties par couleur (bleu, rouge, vert et jaune).  
Chaque joueur se sert donc des cartes de son Ligretto, de sa série ou de sa main.
- Tous les joueurs qui ont un « 1 » le posent vite au milieu.
- Le joueur qui n'a pas de « 1 » visible sur la pile de son Ligretto ou dans sa série, en a peut-être un dans sa main ? Il vérifie en tirant rapidement 3 cartes de sa main et en les empilant faces visibles. Toujours pas ? Il recommence jusqu'à ce qu'un « 1 » apparaisse sur la carte supérieure ; il ouvre ensuite une nouvelle pile commune en la posant au milieu de la table.

- Au fur et à mesure du jeu, chacun essaie de poser ses cartes :
  - soit en posant un « 1 » pour créer une nouvelle pile.
  - soit en superposant son chiffre à une pile existante d'une certaine couleur, tout en respectant l'ordre croissant.
- Une pile est complète lorsqu'elle est arrivée à « 10 ».
- Chaque joueur peut empiler des cartes au milieu de plusieurs manières :
  - Le mieux est de se servir des cartes de son « Ligretto » car le premier joueur qui l'a vidé gagne la partie.
  - Il peut également alimenter les 4 piles du milieu avec les cartes de sa série. Mais il doit alors compléter la place laissée vide dans sa série par une carte de son Ligretto.
- Parallèlement, chaque joueur tire régulièrement trois cartes de sa main pour les empiler sur la table devant lui, de sorte que seule la carte supérieure

soit visible. Dès qu'il le peut, il pose celle-ci sur une pile commune du milieu. Lorsqu'un joueur a épuisé toutes les cartes de sa main, il reprend la pile retournée et recommence à tirer les cartes, 3 par 3.

- En résumé, il faut garder un œil sur son Ligretto, sa série, sa main et les piles du milieu tout en complétant les piles communes. Tous les joueurs sont logés à la même enseigne !

C'est le plus rapide qui l'emporte !

## **FIN DE LA PARTIE**

Le premier joueur qui a vidé son Ligretto annonce « Ligretto stop ! ». La partie est alors terminée et plus aucune carte ne peut être posée.

On peut jouer plusieurs parties jusqu'à ce qu'un joueur atteigne un score total de 99 points !

## CALCUL DES POINTS

Les joueurs retournent toutes les cartes des piles communes et rassemblent celles de leur série initiale (voir dos des cartes).

Chacun compte alors ses points :

- Les cartes posées sur les piles du milieu valent un point positif chacune (quel que soit le chiffre de la carte).
- Les cartes restant dans son Ligretto valent 2 points négatifs chacune.
- Les cartes restant dans sa série ou dans sa main ne sont pas prises en compte.

Le score d'une manche pour chaque joueur devrait être égal à la différence entre les moins et les plus.

## VARIANTE EN MODE EXPERT

Chaque joueur peut tirer des cartes de son Ligretto, ou de sa main, pour les poser dans sa série, mais contrairement à ce qui se passe au milieu, il s'agit ici de constituer des séries de chiffres par ordre décroissant, en alternant obligatoirement les couleurs !

### Deux conseils :

- Il vaut mieux ne pas déplacer trop de cartes dans sa série parce qu'on dépouille alors son Ligretto pour constituer des séries décroissantes qui évoluent de manière inverse avec les piles communes du milieu.
- Il peut par contre être intéressant pour un joueur qui a un « 9 » dans son Ligretto, de le poser sur un « 10 » dans sa série, si cela lui permet de déplacer la carte suivante dans une pile commune du milieu.