

1877

Nain jaune



CLASSIC BY DJECO

7^{ANS}-99



Âges : 7 - 99



Nombre de joueurs : 2 - 4



Contenu : 1 plateau de jeu représentant les 5 cartes "gagnantes" + 1 coupelle capitaine crochet + 52 cartes (dont 5 "gagnantes") + 78 jetons (12 diamants, 12 rubis, 12 saphirs, 12 émeraudes, 30 pièces d'or).



But du jeu : être le joueur ayant le plus gros butin.



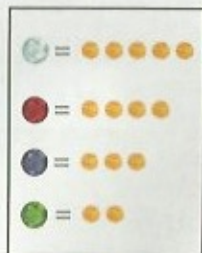
Préparation du jeu : chaque joueur reçoit 19 jetons : 3 diamants + 3 rubis + 3 saphirs + 3 émeraudes + 7 pièces d'or. Le plateau est placé au centre des joueurs et la boîte capitaine crochet au centre du plateau. Chaque joueur pose une mise dans chaque case du plateau comme ceci :

- 1 diamant ou son équivalent sur le squelette (carte n°7) de la famille "tête de mort".
- 1 rubis ou son équivalent sur le pirate (carte n°13) de la famille "toutes voiles dehors".
- 1 saphir ou son équivalent sur la dame pirate (carte n°12) de la famille "à la barre".
- 1 émeraude ou son équivalent sur l'enfant (carte n°11) de la famille "tête de mort".
- 1 pièce d'or sur le perroquet (carte n°10) de la famille "boulet de canon".

Le donneur remet un nombre défini de cartes à chaque joueur. Le nombre de cartes distribuées dépend du nombre de joueurs.

- à 2 joueurs, chacun reçoit 22 cartes.
- à 3 joueurs, chacun reçoit 15 cartes.
- à 4 joueurs, chacun reçoit 12 cartes.

Les autres cartes sont écartées, faces cachées. Elles seront réintégrées lors la manche suivante.



Déroulement du jeu : on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cartes sont posées sur un tas commun. Le joueur situé à gauche du donneur commence à se défausser de ses cartes de manière croissante (sans interruption de la suite) et **sans tenir compte de la "famille" des cartes**. Il n'est pas obligé de commencer par le 1.

Exemple : si un joueur détient un 4, un 5, un 7 et un 3, il peut se débarrasser de son 3 puis de son 4 et de son 5 mais ne peut pas poursuivre avec le 7 puisqu'il lui manque le 6.

Lorsque le joueur ne peut plus poser de carte dans la série commencée, la main passe au joueur suivant lequel doit poursuivre cette série (dans notre exemple en posant tout d'abord un 6). S'il ne peut pas jouer, c'est au joueur suivant de la poursuivre et ainsi de suite. Si à l'issue d'un tour complet personne n'a pu jouer, le dernier joueur à avoir posé une carte peut recommencer une nouvelle série.

Astuce : le joueur a intérêt à débiter par une carte lui permettant de faire la série la plus longue possible.

Cas particuliers :

- lorsqu'un joueur pose un pirate n°13, il recommence une nouvelle suite par la carte de son choix.
- **"carte gagnante"** : si au cours de la partie, un joueur abat l'une des cartes représentées sur le plateau, il annonce cette carte en disant par exemple "pirate qui prend" et ramasse les jetons misés dans la case correspondante à cette carte. S'il oublie de l'annoncer, la mise est perdue pour lui et reste jusqu'à la partie suivante.
- **"grand abordage"** : si dès le 1^{er} tour, un joueur arrive à se débarrasser de toutes ses cartes, il réalise un "grand abordage". Il récupère toutes les mises du plateau (qu'il ait été en possession de toutes les cartes présentes sur le plateau ou non).

NB 1 : les jetons non récupérés sur le plateau y restent et s'ajoutent aux mises de la prochaine manche.

NB 2 : Un joueur qui n'a plus assez de jeton pour miser en début de manche est éliminé.

Fin de la manche : la manche s'arrête lorsque l'un des joueurs s'est débarrassé de toutes ses cartes. Les autres joueurs lui donnent alors 1 "pièce d'or" pour chacune des cartes qui leur restent en main. Puis une nouvelle manche démarre sauf si les joueurs décident d'arrêter la partie. Dans ce cas, les joueurs comptent leurs jetons en tenant compte de leurs valeurs et le joueur ayant le plus gros butin remporte la partie.



Leeftijd: 7 - 99



Aantal spelers: 2 - 4



Inhoud: 1 speelbord met de 5 "winnende" kaarten + 1 bakje Kapitein Haak + 52 kaarten (waarvan 5 "winnende" + 78 fiches (12 diamanten, 12 robijnen, 12 saffieren, 12 smaragden, 30 goudstukken).



Doel van het spel: De speler worden met de grootste buit.



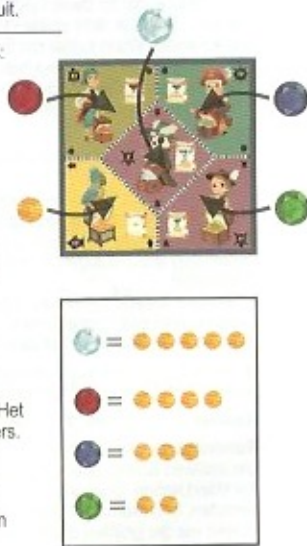
Vorbereiding van het spel: Elke speler krijgt 19 fiches: 3 diamanten + 3 robijnen + 3 saffieren + 3 smaragden + 7 goudstukken. Het bord wordt midden tussen de spelers gelegd en het bakje Kapitein Haak midden op het bord gezet. Elke speler legt een inzet op elk vakje van het bord, als volgt:

- 1 diamant of gelijkwaardig op het skelet (kaart nr. 7) van de familie "doodshoofd".
- 1 robijn of gelijkwaardig op de piraat (kaart nr. 13) van de familie "alle zeilen bijzetten".
- 1 saffier of gelijkwaardig op de vrouwelijke piraat (kaart nr. 12) van de familie "aan het roer".
- 1 smaragd of gelijkwaardig op het kind (kaart nr. 11) van de familie "doodshoofd".
- 1 goudstuk op de papegaai (kaart nr. 10) van de familie "kanonskogel".

De geveer geeft elke speler een bepaald aantal kaarten. Het aantal uitgedeelde kaarten hangt af van het aantal spelers.

- bij 2 spelers: elke speler krijgt 22 kaarten.
- bij 3 spelers: elke speler krijgt 15 kaarten.
- bij 4 spelers: elke speler krijgt 12 kaarten.

De andere kaarten worden dicht opzij gelegd. Ze worden voor de volgende partij weer bij de kaarten gevoegd.



Verloop van het spel: Er wordt met de klok mee gespeeld. De kaarten worden op één hoop gelegd. De speler links van de geveer begint zijn kaarten in oplopende volgorde weg te leggen (zonder de serie te onderbreken) en zonder rekening te houden met de "familie" van de kaarten. Hij hoeft niet met 1 te beginnen.

Voorbeeld: Als een speler een 4, een 5, een 7 en een 3 heeft, kan hij zijn 3 wegleggen en vervolgens zijn 4 en zijn 5, maar hij kan niet doorgaan met de 7 omdat hij de 6 niet heeft.

Als een speler geen kaart meer kan wegleggen in de begonnen serie, gaat de beurt naar de volgende speler die deze serie moet voortzetten (in ons voorbeeld, door eerst een 6 weg te leggen). Als hij niet kan spelen gaat de beurt naar de volgende speler en zo voort. Als na een complete ronde geen enkele speler kan spelen, mag de laatste speler die een kaart heeft weggelegd een nieuwe serie beginnen.

Tip: De speler kan het beste beginnen met een kaart waarmee hij de langste serie kan maken.

Bijzonder gevallen:

- Als een speler een piraat nr. 13 neerlegt, begint hij een nieuwe serie met de kaart van zijn keuze.

- "winnende kaart": Als tijdens de partij een speler een van de kaarten neerlegt die op het bord worden weergegeven, kondigt hij deze kaart aan door bijvoorbeeld te zeggen "de piraat neemt alles" en hij pakt de fiches die in het vakje liggen dat overeenkomt met de betreffende kaart. Als hij vergeet om de kaart aan te kondigen is de inzet voor hem verloren en blijft liggen tot de volgende partij.

- "enteren": Als een speler al in de eerste ronde al zijn kaarten kwijt is, voert hij een "entering" uit. Hij pakt alle inzetten op het bord (het is niet belangrijk of hij alle kaarten bezat die op het bord worden weergegeven).

Let op 1: De fiches die op het bord liggen aan het einde van het spel blijven liggen en worden toegevoegd aan de inzet van de volgende partij.

Let op 2: Als een speler niet meer genoeg fiches heeft om in te zetten aan het begin van een partij, is hij uitgeschakeld.

Einde van de partij: De partij stopt als één van de spelers al zijn kaarten kwijt is. De andere speler geven hem dan 1 "goudstuk" voor elke kaart die zij nog in handen hebben. Vervolgens begint een nieuwe partij, behalve als de spelers besluiten om het spel te stoppen. In dit geval tellen de spelers hun fiches, rekening houdend met de waarde ervan en de speler met de grootste buit wint het spel.