LOBO 77

F

A409

Ça n'arrive pas qu'ax autres ...
De 2 à 8 joueurs De 8 en 108 ans

1 règle du jeu
4 cartes "0"
4 cartes "-10"
4 cartes "2 x"
5 cartes "changement de sens"
6 cartes doublets "11", "22", "33", "44", "55", "66"
8 cartes "10"
24 cartes, 3 cartes de chaque valeur de 2 à 9
24 jetons

Le but du jeu est de ne pas atteindre "77" ou tout autre doublet !!
Les joueurs qui atteignent ces nombres doivent payer avec des jetons. Lorsqu'un joueur a dépensé tous ses jetons, il est éliminé !!

PREPARATION

Chaque joueur reçoit 3 jetons. On choisit un joueur pour distribuer les cartes. Chaque joueur reçoit 5 cartes. Le reste des cartes est placé au centre de la table et représente la pioche. A chaque fois qu'un joueur dépose une carte, il doit immédia-

tement piocher une autre carte afin de toujours avoir 5 cartes en main.

DEROULEMENT DU JEU

Le joueur assis à la gauche du donneur commence. Il dépose une carte près du tas de pioche et crée ainsi la pile de jeu. Le joueur annonce tout haut le nombre et pioche une nouvelle carte. Les autres le suivent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'arrive son tour, le joueur dépose une carte sur la pile de jeu et additionne le dernier nombre annoncé avec le nombre indiqué sur sa carte.

Exemple : *Laurent commence le jeu en déposant un "10" et annonce "10". Il tire une autre carte. A sa gauche est assise Catherine. Elle dépose un "9", ajoute ce chiffre au nombre précédent et annonce tout haut "19". Elle aussi tire une 5e carte.*

NOMBRES DOUBLETS

Il y a 6 cartes de doublets.

Les doublets ont dans ce jeu deux significations et effets :

Premièrement, ces cartes servent d'"accélérateur", car, pour le joueur suivant, cela peut déjà être la fin du jeu s'il n'est pas en mesure de s'en sortir grâce à une carte adaptée.

Deuxièmement, on perd un jeton dès que l'on rencontre un doublet en cours de partie.

Exemple : *On était arrivé à "19" au tour de Catherine. Le troisième joueur, Pierre, dépose un "3" et obtient ainsi un doublet "22". Pierre perd donc un jeton !*

FIN DE LA PARTIE

Celui qui doit annoncer le nombre "77" ou un nombre supérieur met immédiatement fin à la partie et doit se séparer d'un

de ses jetons. Le joueur qui a ouvert le jeu mélange les cartes et les distribue. Une nouvelle partie commence.

"NAGER"

Lorsqu'un joueur a perdu son dernier jeton, on dit alors qu'il "nage", ceci signifie que s'il perd encore une fois il est éliminé.

IMPORTANT !

Lorsque la pioche est épuisée, les cartes jouées sont mélangées à nouveau et utilisées comme pioche.

Si un joueur oublie de tirer une quatrième carte, il ne disposera plus que de 3 cartes seulement, jusqu'à la fin de la partie !

CARTES D'ACTION

L'utilisation des cartes d'action ajoute à l'animation du jeu.

Si la carte **"-10"** est jouée, on soustrait 10 points du dernier nombre annoncé et on l'annonce à haute voix. (On peut éventuellement obtenir des nombres négatifs inférieurs à "0").

La carte **"0"** est le plus souvent jouée dans les situations critiques. Le dernier chiffre annoncé est répété et le problème est transmis au joueur suivant.

Si une **carte de changement** de sens est jouée, le dernier nombre annoncé est répété et le sens de rotation est inversé jusqu'à ce que l'on rencontre une nouvelle carte de changement de sens, qui inversera de nouveau le sens de rotation.

Exemple: Le sens est celui des aiguilles d'une montre et un joueur joue une carte de changement de sens. Ce n'est donc pas le tour du joueur assis à sa gauche, mais le tour celui situé à sa droite.

Si un joueur joue la carte **"2 x"**, le compte reste inchangé et le joueur suivant doit déposer 2 cartes. Le joueur qui doit déposer 2 cartes en reprend également deux.

Important! Un joueur qui subit l'effet de la carte "2 x" ne peut pas jouer une autre carte "2 x" en première carte.

"Doublet 11"

Les cartes de doublets sont jouées et additionnées comme des cartes normales. Plus la partie avance, plus il devient difficile de se débarrasser de ces cartes. Elles s'apparentent à ce que l'on appelle des "cartes de blocage".

FIN DU JEU

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu avec des jetons.

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, MCMXCIII, MMVII