MATÉRIEL DU JEU

- **5** Cartes Personnage + 1 personnage alternatif

- **60** Cartes de jeu (en 4 couleurs de différentes valeurs : 3x1, 1x2, 1x3, 1x4, 1x5, 1x6, 1x7, 1x8, 1x9, 1x10, 1x11, 1x12, 1x13)

- **32** pions **NIET!**

- **1** Carte « x2 »

- **1** Plateau de jeu

APERÇU DU JEU

Les joueurs sont répartis en 2 équipes qui tentent chacune de remporter des plis et ainsi de marquer des points.

Les choix de chaque joueur déterminent les différentes règles de chaque manche, comme par exemple la couleur de l'atout ou la valeur d'un pli.

Avant de jouer leurs cartes, les joueurs placent chacun leur tour un pion **NIET!** sur une case de leur choix du plateau de jeu. Par exemple, si le pion est placé sur la case rouge de l'atout, le rouge ne sera pas l'atout pour la manche.

MISE EN PLACE DU JEU

Placez le plateau de jeu sur la table et les pions **NIET!** à proximité.

- Choisissez une carte Personnage et placez-la face visible devant vous. À moins de 5 joueurs, placez un pion **NIET!** sur les cases des Personnages non distribués de la ligne 1. Il y restera durant toute la partie.
- Prenez les pions **NIET!** qui corespondent à votre personnage.
- À 3 joueurs, enlevez 12 cartes du jeu (voir page 11). À 2, 4 ou 5 joueurs, utilisez les 60 cartes.
- Prenez un crayon et une feuille de papier pour y inscrire le score. Vous y inscrirez les points des différents joueurs lors de la partie.
- Un donneur est désigné aléatoirement. Il mélange les cartes et les distribue une par une aux joueurs, face cachée.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se joue en plusieurs manches (selon le nombre de joueurs), chacune divisée en deux phases : la phase **NIET!** et la phase de plis. Dans la phase **NIET!**, les joueurs déterminent les conditions de la phase de plis qui suit.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

En début de manche, le donneur mélange les cartes puis les distribue une à une aux joueurs. Passez ensuite à la phase **NIET!**.

La phase NIET!

Les joueurs consultent leurs cartes et utilisent les pions **NIET!** pour tenter d'influencer en leur faveur les conditions de la phase de plis à venir.

Le donneur prend toujours en premier un de ses pions **NIET!** qu'il place sur le plateau, sur la case vide de son choix. Par exemple, si vous ne possédez que peu de cartes rouges, vous pouvez décider que rouge n'est pas un atout dans cette manche en plaçant un pion **NIET!** sur la case avec l'étoile rouge ★.

Une fois que le donneur a placé un pion **NIET!**, c'est au tour du joueur suivant de faire de même et ainsi de suite, dans le sens horaire. Il est interdit de poser un pion sur la dernière case libre d'une ligne. Dès qu'il ne reste plus qu'une case libre par ligne (5 cases au total), la phase de Niet! prend fin.

Le plateau de jeu

Chaque ligne du plateau fixe les conditions de la manche en cours.

Chaque case vide d'une ligne détermine :

- Ligne 1 : Le premier joueur.
- Ligne 2 : Le nombre de cartes à défausser.
- Ligne 3 : La couleur de l'atout.
- Ligne 4 : Le superatout.
- Ligne 5 : La valeur du pli et du butin.

Ligne 1 : Premier joueur

Le premier joueur choisit son ou ses partenaires pour la manche en cours. Tous les autres joueurs forment l'équipe adverse. Le premier joueur joue la première carte de la phase de plis.

Ligne 2 : Cartes à défausser

Pour cette manche, chaque joueur doit se défausser face cachée du nombre de cartes indiqué. Ces cartes ne seront pas utilisées durant la manche et ne comptent pas dans le calcul des points. Si la case « 1 carte à son voisin » est libre, chaque joueur doit à la place donner une carte de son choix à son voisin de gauche. Si la case « 1 carte sauf les 1 » est libre, les joueurs se défaussent tous de une carte, qui ne doit pas être un 1. Si la case **NIET!** est libre, les joueurs ne défaussent aucune carte.

Ligne 3 : Atout

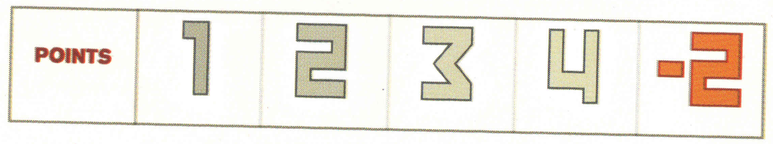
La couleur de l'atout est désignée par la couleur de la case libre. La couleur de l'atout peut donc être bleue, jaune, rouge ou verte.

Ligne 4 : Superatout

Les trois cartes 1 de la couleur de la case libre sont les superatouts. Les superatouts peuvent donc être les 1 bleus, jaunes, rouges ou verts ou il n'y a pas de superatout pour la manche. Pendant la phase de plis, le superatout choisit durant la phase **NIET!** deviens de la même couleur que l'atout, quelque soit sa couleur.

Ligne 5 : Points (Pli/Butin)

La valeur des cartes n'est pas prise en compte pour le calcul des points. Chaque pli remporté et/ou chaque carte 1 capturée aux adversaires rapporte les points indiqués par la case libre. Si la dernière case (en rouge) est libre, chaque pli et butin de cette manche inflige un malus (-2 points).



La phase de plis

Avant que la phase de plis ne commence réellement, il faut que :

- Le premier joueur détermine les équipes en choisissant son ou ses partenaires.
- Chaque joueur défausse le nombre de cartes indiqué (ou transmet 1 carte à son voisin de gauche le cas échéant).

Le premier joueur peut ensuite débuter la phase de plis en jouant une carte de son choix face visible sur la table.Les autres joueurs jouent dans le sens horaire en posant à leur tour une carte. Les règles suivantes doivent être respectées :

- La couleur de la première carte jouée doit être suivie.
- Si vous ne pouvez pas suivre, vous pouvez jouer n'importe quelle carte de votre main (y compris un atout ou un superatout).
- Si la première carte est un atout, vous devez jouer un atout ou un superatout.
- Si la première carte est un superatout, vous devez jouer un atout ou un superatout.

Une fois que tous les joueurs ont joué une carte, on vérifie qui remporte le pli (le pli étant le tour de jeu).

Exemple de jeu à 5 :

Dans la première ligne, la deuxième case est libre. C'est le joueur Loup qui est premier joueur et qui constitue une équipe de 3 joueurs avec le joueur Grue et le joueur Tigre. Il donne donc la carte « x2 » à un joueur de l'équipe adverse (Ours ou Pygargue). La case **NIET!** *de la deuxième ligne est libre, aucune carte n'est donc défaussée. La couleur de l'atout est jaune et les cartes 1 bleues sont des superatouts. Durant cette manche, chaque pli et chaque butin valent 2 points.*

Qui remporte le pli ?

- Le pli est remporté par la carte de plus forte valeur de la couleur de la première carte jouée, à moins qu'un atout ou un superatout ne soit joué. Si plusieurs cartes de même valeur et de même couleur prennent le pli, c'est celle jouée en dernier qui l'emporte (cela est valable aussi pour les atouts et superatouts).
- Si un (ou plusieurs) atout est joué sans aucun superatout, l'atout de plus forte valeur l'emporte.
- Si un superatout est joué, il l'emporte.

Le joueur remportant le pli prend les cartes qu'il empile face cachée devant lui, en posant bien chaque pli gagné séparément.

Le vainqueur débute le pli suivant en jouant la carte de son choix.

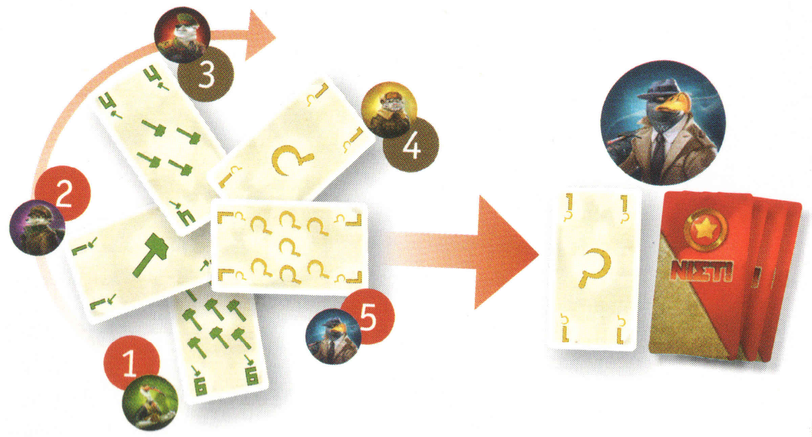
Dès que tous les plis ont été joués (et que tous les joueurs n'ont donc plus de carte en main), comptez les points. Chaque équipe compte le nombre de plis gagnés ainsi que les cartes butin. Ce total est multiplié par le nombre de points en vigueur pour la manche, comme indiqué sur la ligne 5 du plateau. Ce résultat est inscrit sur un papier libre qui servira de feuille de score.

LE BUTIN

Les cartes de valeur 1 deviennent un butin si elles sont volées à l'équipe adverse. C'est également valable pour les superatouts. Le butin est réclamé par un joueur qui gagne le pli lorsqu'un joueur de l'équipe adverse a joué une carte de valeur 1. Chaque carte 1 capturée est placée face visible à côté de la pile de plis gagnés à cette manche. À 5 joueurs, il est possible de gagner jusqu'à 3 cartes butin lors d'un pli.

Exemple de pli :

Le premier joueur 1 (d'une équipe de 3) joue un 9 vert. Son partenaire 2 joue un 1 vert, puis un joueur de l'équipe adverse 3 joue un 4 vert. Le second joueur de l'équipe adverse 4 n'a pas de carte verte et choisit de jouer un 1 jaune (jaune est l'atout). Pour finir, le dernier joueur 5 de l'équipe de 3 joueurs, qui n'a pas non plus de carte verte, joue un 7 jaune. Ce dernier joueur ramasse les 5 cartes et les pose devant lui : le 1 jaune face visible et les 4 autres cartes en une pile face cachée. La carte 1 verte ne constitue pas un butin car elle a été jouée par un de ses partenaires.



Nombre de joueurs	Nombres de manche
2 et 4	8
3	9
5	10

NOUVELLE MANCHE

Après le décompte, les pions **NIET!** sont retirés du plateau de jeu. Le joueur à la gauche du dernier donneur devient le nouveau donneur. Il mélange toutes les cartes et les distribue à nouveau. Une nouvelle manche commence.

FIN DU JEU

La partie se termine après avoir joué un certain nombre de manches (voir tableau ci-contre).
Tous les joueurs doivent être donneur le même nombre de fois.
À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Variante :

Vous pouvez choisir de jouer avec un objectif de points défini en début de partie. Par exemple, vous pouvez décider que la partie prendra fin dès qu'un joueur atteint 100 points.

MISE EN PLACE DU JEU ET CAS PARTICULIERS

Carte « x2 »

Cette carte n'est utilisée que lorsque vous jouez à 3 ou 5 joueurs.

Le joueur ou l'équipe en infériorité numérique reçoit **la carte « x2 »**. À 5, c'est le premier joueur qui détermine lequel des 2 joueurs de l'équipe reçoit **la carte « x2 »**.
Cette carte permet de doubler les points gagnés à cette manche par le joueur qui la détient.

5 joueurs

Les 60 cartes sont utilisées. Chaque joueur reçoit 12 cartes. On joue toujours à 3 contre 2. Le premier joueur choisit s'il joue dans l'équipe de 2 ou de 3 joueurs. Il choisit aussi qui joue dans chaque équipe. Il donne la carte Bonus à un des joueurs de son choix (y compris lui-même) de l'équipe de 2 joueurs. Ce joueur double les points que lui rapportent les plis et les butins à cette manche. La partie se termine après 10 manches.

4 joueurs

Les 60 cartes sont utilisées. Chaque joueur reçoit 15 cartes. On joue toujours à 2 contre 2. La partie prend fin après la 8ème manche. Le premier joueur choisit son partenaire.

3 joueurs

Au début du jeu on retire les cartes 11, 12 et 13 de chaque couleur : il reste donc 48 cartes, et chaque joueur en reçoit 16. On joue à 1 contre 2. Le premier joueur choisit s'il joue avec un partenaire ou s'il joue seul. Le joueur seul reçoit la carte Bonus : tous ses points seront doublés. La partie s'achève après 9 manches.