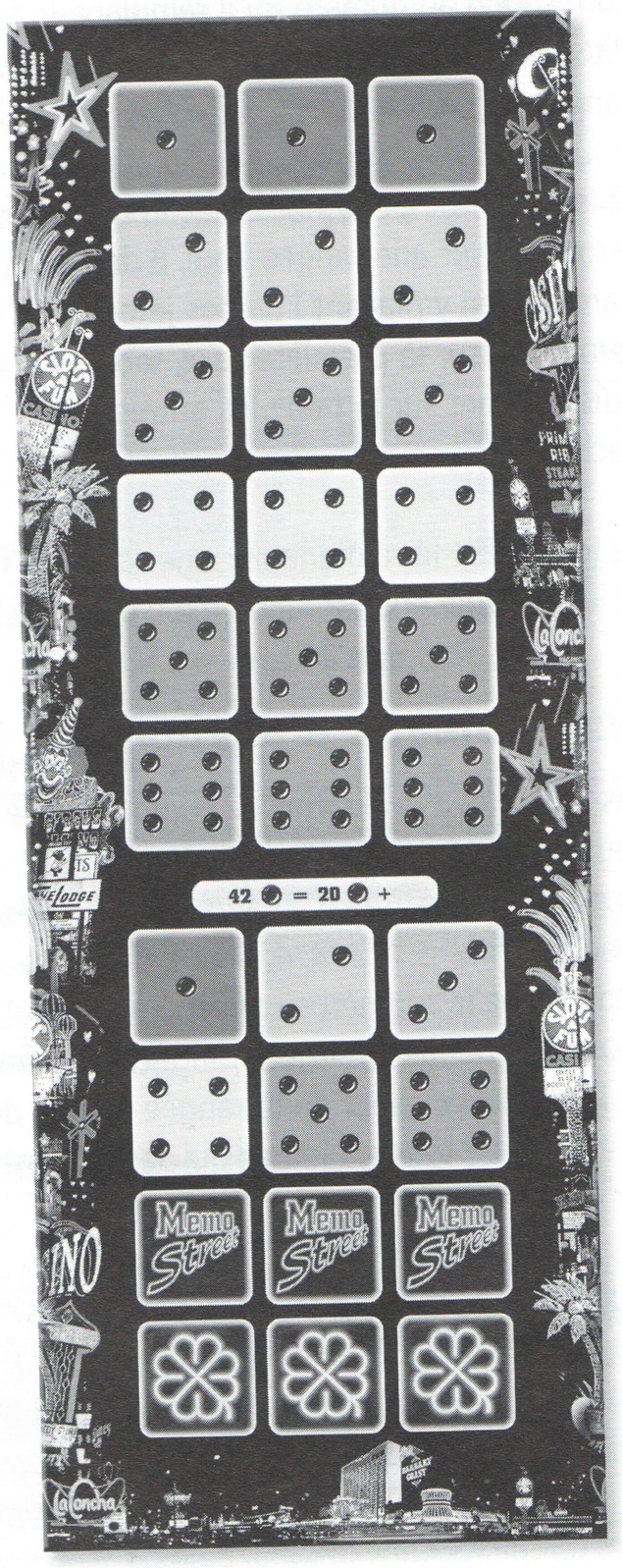
Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

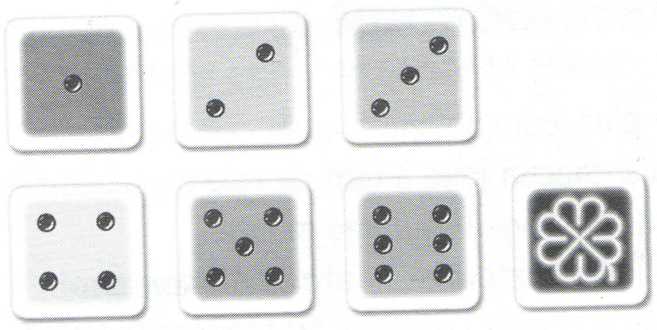
A409



Auteur: Reiner Knizia
Design: DE Ravensburger / KniffDesign
Illustration: Walter Pepperle
Jeu Ravensburger® N° 27 218 1

Contenu

4 tableaux d'évaluation
91 jetons
78 jetons numérotés (par groupe de 13, numérotés de 1 à 6)
13 jetons « joker »



But du jeu

Chaque partie comprend 10 manches. Au cours de chaque manche, les joueurs essaient de placer leurs jetons sur l'une des rangées de leur tableau d'évaluation, afin d'obtenir le maximum de points. À la fin, le joueur qui obtient le plus de points gagne la partie. Pour gagner, vous devrez faire travailler votre mémoire !

Préparatifs

Chaque joueur reçoit un tableau d'évaluation et le pose sur la table.

- **Pour une partie avec quatre joueurs**, mélangez tous les jetons, face cachée, et formez un rectangle de 7 x 13 jetons, face cachée, que vous disposerez sur la table.
- **Pour une partie avec trois joueurs**, n'utilisez que 77 jetons (11 x les numéros de 1 à 6 et 11 jokers) pour former un rectangle de 7 x 11 jetons, face cachée.
- **Pour une partie avec deux joueurs**, n'utilisez que 63 jetons (9 x les numéros de 1 à 6 et 9 jokers) pour former un rectangle de 7 x 9 jetons, face cachée.

Déroulement

Le plus jeune joueur commence la partie. Puis, chacun joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur retourne **3 jetons de son choix**. Puis, il choisit l'une des 10 rangées (portant le chiffre 1, 2, 3, 4 etc.) de son tableau d'évaluation et y place un, deux ou trois des jetons retournés, s'ils correspondent à la rangée. Si le joueur ne peut pas placer tous ses jetons dans la rangée choisie, il les laisse sur la table, face cachée. Au fur et à mesure de la partie, il devient de plus en plus difficile de mémoriser les positions et les numéros des jetons face cachée.
Lorsque la partie est plus avancée, les joueurs ne doivent pas compléter avec d'autres jetons une rangée qui ne contient qu'un ou deux jetons et ne doivent pas non plus remplacer par d'autres les jetons qui se trouvent sur cette rangée.

Un joker peut remplacer n'importe quel numéro (exception : les triplets). Sa valeur correspond au numéro qu'il remplace. Plusieurs jokers sont autorisés sur une même rangée.

Si le joueur ne peut placer aucun des jetons retournés sur une rangée libre, il doit l'annuler en y plaçant l'un des jetons qu'il a retournés, sur la première case, face cachée. Puis, il remet sur la table les autres, face cachée.

Le joueur est libre d'annuler une rangée s'il la juge inutile pour améliorer son score.

Les tableaux d'évaluation

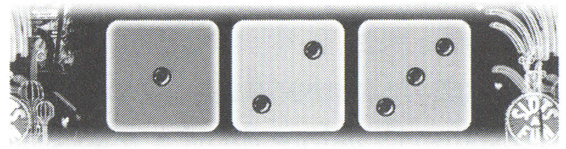
Les tableaux d'évaluation se composent de deux parties :
La **partie supérieure** comprend les rangées avec les chiffres 1, 2, 3, 4, 5 et 6. Seuls les jetons avec les numéros correspondants peuvent être placés sur ces rangées. A la fin de la partie, la valeur de la rangée résulte de la somme de tous les jetons qui se trouvent sur cette rangée.

Exemple : Un joueur retourne les jetons 5, 5 et 3. Il peut alors placer les deux jetons qui indiquent le numéro 5 dans la rangée des 5 ou bien placer le jeton 3 dans la rangée des 3.

Bonus : Si un joueur réussit à obtenir un score de 42 points grâce aux six rangées supérieures, il reçoit un bonus de 20 points supplémentaires. Pour obtenir ce bonus, il faut, par exemple, que deux des trois cases soient occupées sur toutes les rangées

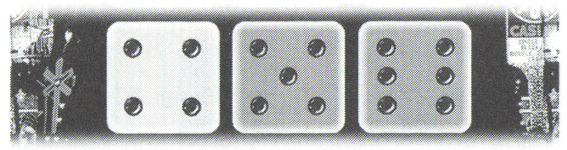
Il est plus difficile de remplir les combinaisons de la **partie inférieure**. Si **les trois jetons** que le joueur a retournés correspondent à la rangée, aucun autre jeton ne peut être introduit. Naturellement, ici les jokers peuvent servir.

Série mini



Il faut obtenir les trois jetons 1, 2 et 3.
La « série mini » vaut 15 points.

Série maxi



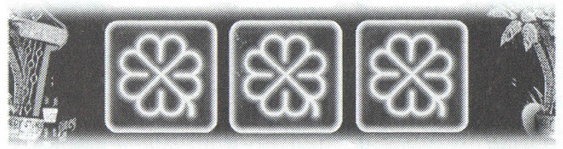
Il faut obtenir les trois jetons 4, 5 et 6.
La « série maxi » vaut 20 points.

Memo Street Triplet

Pour compléter cette rangée, il faut avoir trois numéros identiques ou bien trois jokers. Pour la rangée «triplet», le joueur reçoit toujours 30 points, indépendamment de la somme des trois jetons qui se trouvent sur les cases. Cette rangée ne permet aucune combinaison de jetons numérotés avec des jokers.

Exemple : Le joueur ne doit pas utiliser les jetons 5, 5 et le joker pour former un triplet. Mais s'il place ces trois jetons dans la rangée des 5, il obtiendra 15 points.

Chance



Cette rangée sert normalement à placer une combinaison de jetons qui ne remplit aucune des conditions rémunératrices mentionnées ci-dessus. Le joueur doit obligatoirement y introduire ses trois jetons, face visible. La valeur de la rangée correspond à la somme des trois jetons. Dans ce cas, le joker vaut 0 point.

Exemple : 4, 4, 6 = 14 points
1, 4, Joker = 5 points

Fin du jeu

La partie s'achève au bout de la dixième manche. Il est rare qu'il n'y ait plus de jetons avant la fin des dix manches. Si tel était le cas, la partie prendrait automatiquement fin. Les joueurs comptabilisent leurs points. Celui quien obtient le plus gagne la partie.

© 2003 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg