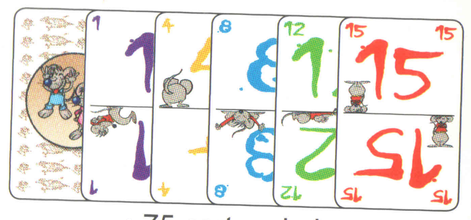
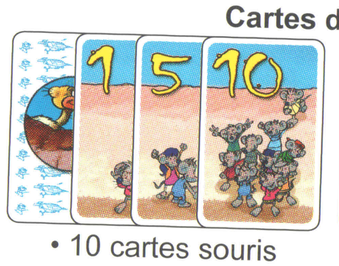
CONTENU



• 75 cartes de jeu

Cartes de points



• 10 cartes souris

• 5 cartes vautour

• Cette règle de jeu.

IDÉE ET BUT DU JEU

La bonne carte de jeu jouée au bon moment apporte les précieuses cartes souris. Plus tu récoltes des cartes souris, mieux c'est. Mais attention : quelques vautours bien gras rôdent, avec leurs points négatifs. Il faudra les éviter avec les bonnes cartes de jeu. Celui qui a récolté le plus de points après 15 tours de jeu, remporte la partie.

PREPARATION

Chaque joueur prend un set de **15 cartes de jeu** de la couleur de son choix. Elles sont numérotées de 1 à 15 et sont tenues en main. A moins de 5 joueurs, les cartes non utilisées sont mise de côté. Les cartes souris et les cartes vautour (cartes de points) sont mélangées et placées face cachée au centre de la table.

Cartes de jeu

Alex

Carlo

Cartes de points

Dario

Leo

DÉROULEMENT DU JEU

Tous les joueurs jouent en même temps. A chaque tour une carte de points est retournée au centre de la table. C'est cette carte-là que les joueurs veulent gagner, ou pas...

1. Retourner une carte de points

Au début de chaque tour, une carte de points est retournée au centre de la table. Elle pré-

sentera une souris ou un vautour.

Exemple : au premier tour, on jouera pour une carte souris de valeur +6.

2. Déposer une carte de points de sa main.

Maintenant, chaque joueur dépose une carte de points face cachée sur la table. Dès que tous les joueurs ont choisi une carte, elles sont retournées toutes en même temps.

Tous les joueurs ont déposé une carte. Elles sont maintenant dévoilées.

3. A qui va la carte de points ?

Dès que toutes les cartes déposées sont retournées on détermine qui reçoit la carte de points.

Carte souris

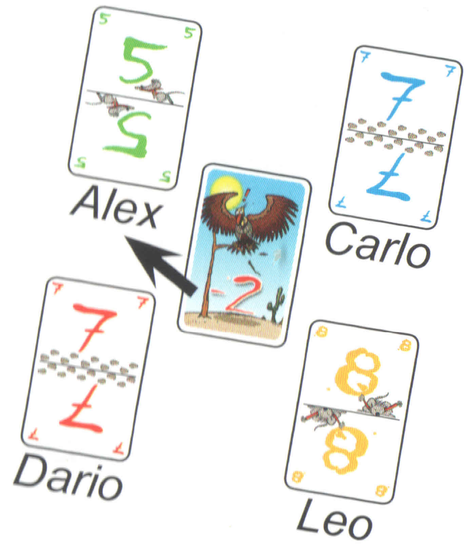
Une carte souris (c'est à dire une carte de points positifs) est gagnée par le joueur ayant déposé la carte de jeu la plus élevée.

Léo a déposé une carte de points de valeur 14. C'est la plus élevée, il gagne la carte de points souris d'une valeur de +6.

Carte vautour

Une carte vautour (c'est à dire une carte de points présentant une valeur négative) est gagnée par le joueur ayant déposé la carte de jeu la plus faible.

Alex a déposé la carte de jeu la plus faible (5 points). Il reçoit donc la carte de points vautour d'une valeur de -2.

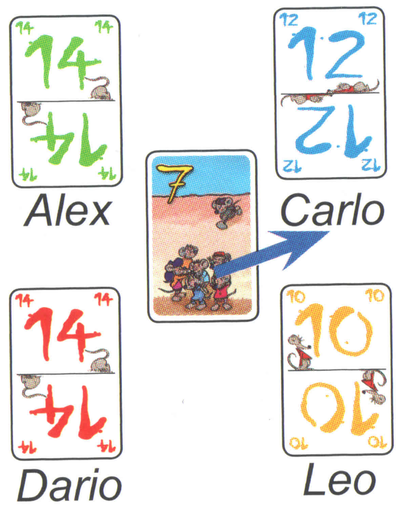


Que se passe-t-il en cas d'égalité ?

Si deux joueurs ont déposé une carte de jeu identique, c'est la carte arrivant en deuxième lieu qui est prise en compte et qui emporte la carte de points.

S'il s'agit donc d'une carte de points vautour, c'est la deuxième plus basse carte de jeu. S'il s'agit d'une carte de points souris, c'est la deuxième plus haute carte de jeu.

Dans cet exemple, les cartes de jeu 14 d'Alex et de Dario ne sont pas prises en compte. C'est Carlo qui emporte la carte de points souris +7 grâce à son 12.



Que se passe-t-il s'il n'y a que des égalités ?

S'il n'y a que des égalités la carte de points ne peut être attribuée. Elle reste au centre de la table. Une seconde carte de points sera retournée au tour suivant et placée juste à côté. La valeur des deux cartes de points sera additionnée. S'il s'agit d'un total nul ou positif, on agira comme dans le cas d'une carte de points souris. S'il s'agit d'un total négatif, on agira comme dans le cas d'une carte de points vautour.

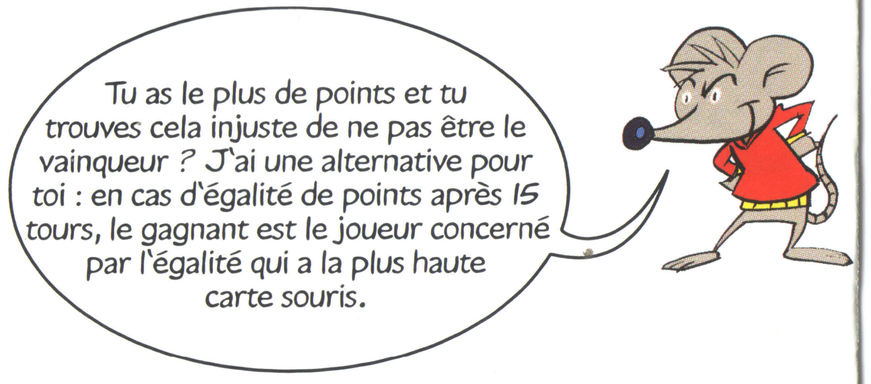
La carte de points souris ne peut être attribuée car il n'y a que des égalités.
Au tour suivant, les joueurs se disputeront deux cartes de points. Comme le total des deux cartes de points fait +3, les joueurs procèderont comme dans le cas d'une carte de points souris. Les deux cartes de points sont donc gagnées par le joueur ayant déposé la carte de jeu la plus élevée.

Attention : *S'il n'y a que des égalités au dernier tour de jeu, la carte de points ne sera pas attribuée.*

4. Fin d'un tour

A la fin de chaque tour, les joueurs rangent leur carte de jeu sur une pile ouverte à côté d'eux. Seule la dernière carte jouée reste donc visible sur cette pile. Ensuite commence un nouveau tour avec une nouvelle carte de jeu déposée face cachée puis retournée...

Attention: *Dans le cas où il n'y a que des égalités, les cartes de jeu déposées et retournées par les joueurs sont mises de côté sur la pile ouverte avant de retourner une nouvelle carte de points.*

LA FIN DE LA PARTIE

Après 15 tours, la pile des cartes de points est épuisée et plus aucun joueur n'a de cartes en main. C'est la fin du jeu et chacun compte ses points.
Les cartes souris comptent comme points positifs, les cartes vautour comptent comme points négatifs.
Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. Toutefois, si deux joueurs (ou plus) ont le même nombre de points, c'est le joueur avec le deuxième meilleur score qui gagne la partie.