

CLIFF-HANGER

Günter Burkhardt



Nombre de joueurs :

3 - 6

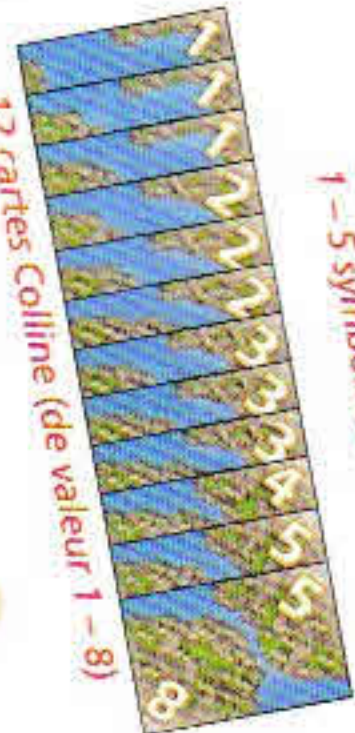
Age : des 8 ans

Durée : env. 15 minutes

CONTENU

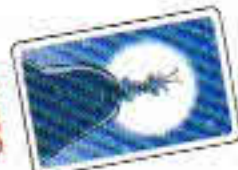


50 cartes Chèvre avec
1 - 5 symboles de chèvre



12 cartes Colline (de valeur 1 - 8)

1 chèvre en bois



verso



verso

BUT DU JEU

En huit levées, les joueurs reçoivent une certaine quantité de chèvres représentées par des têtes noires sur les cartes.

Au cours du jeu, une colline est assemblée au milieu de la table, elle va fixer le nombre limite de chèvres pour la fin de la partie. Au terme du jeu, le joueur qui possède plus de chèvres sur ses cartes que la limite autorisée ne peut pas gagner. Le vainqueur est celui qui a récolté le plus de points sans dépasser cette limite.

PRÉPARATION D'UNE PARTIE

Les cartes Chèvre sont bien mélangées. Chaque joueur reçoit 8 cartes – indépendamment du nombre de joueurs – qu'il ne montre pas aux autres. Les cartes restantes sont rangées dans la boîte.

Les cartes Colline sont bien mélangées, puis empilées sur la table, face cachée. La chèvre en bois est posée à côté de cette pioche.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence.

A tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs posent une carte, face visible. L'en-semble de ces cartes – une par joueur – est la levée. Le joueur ayant posé la carte la plus faible dans cha-que levée, peut retourner une carte Colline et la placer au milieu de la table. Il décide, en posant la chèvre en bois sur la carte Colline, avec quel chif-

fre, parmi les deux qui y figurent, la colline va être formée.

Le joueur ayant déposé la carte la plus forte, doit prendre la levée et la placer, face cachée, devant lui. C'est à son tour de débiter la prochaine levée. Les cartes récoltées ne peuvent plus être consultées.

Les cartes Colline sont placées uniquement à la première, deuxième, troisième et quatrième levée. Les levées suivantes sont jouées sans poser d'autres cartes Colline.

Lorsque le joueur pose la première carte Colline, il met la chèvre en bois sur le chiffre choisi. Ensuite, les deuxième, troisième et quatrième cartes doivent être placées à angle droit par rapport à une autre carte Colline (voir exemple au verso).

Le joueur doit poser la deuxième carte Colline à côté de la partie où se trouve la chèvre en bois. Il peut choisir quelle partie de la deuxième carte il va poser à côté de la chèvre en bois. Dans l'exemple au verso, il peut choisir soit le 3, soit le 7. Le joueur place la nouvelle carte Colline, et le nombre limite de chèvres passe à 7 ou à 11.

La chèvre en bois est ensuite posée sur la colline, à un endroit où il n'y a pas de chiffre. Les joueurs peuvent ainsi calculer à tout moment le total des points de la colline.



Exemple :

1^{re} carte Colline



2^e carte Colline



2 possibilités :

①



total 7 (4 + 3)

②



total 11 (4 + 7)

La troisième carte Colline vient agrandir la colline des première et deuxième cartes. La quatrième carte Colline ferme la colline.

On a alors une colline composée de 4 cartes qui terminent la limite maximale des têtes de chèvres que les joueurs doivent avoir à la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin de la huitième levée.

Chaque joueur compte les têtes de chèvres sur les cartes qu'il a récoltées (voir exemple). Si le total d'un

16

joueur dépasse la limite autorisée, il ne peut pas gagner. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de têtes de chèvres sans toutefois dépasser la limite autorisée. En cas d'égalité, il peut y avoir plusieurs vainqueurs. Si un joueur n'a récolté aucune tête de chèvre et que les autres joueurs ont dépassé la limite, il gagne la partie. Si tous les joueurs dépassent la limite, il n'y a pas de vainqueur.

Exemple de décompte final :

$$1 + 2 + 3 + 5 + 2 + 1 + 1 + 3 = 18 \text{ têtes de chèvres}$$

Limite de chèvres : 17 (4 + 7 + 5 + 1)

Marion a 18 têtes de chèvres,

Hubert a 17 têtes de chèvres,

Denis a 12 têtes de chèvres,

et Philippe a 4 têtes de chèvres.

Marion est éliminée, car elle dépasse la limite.

Hubert gagne, car parmi les joueurs, il est celui qui a le plus de têtes de chèvres sans dépasser la limite.

17





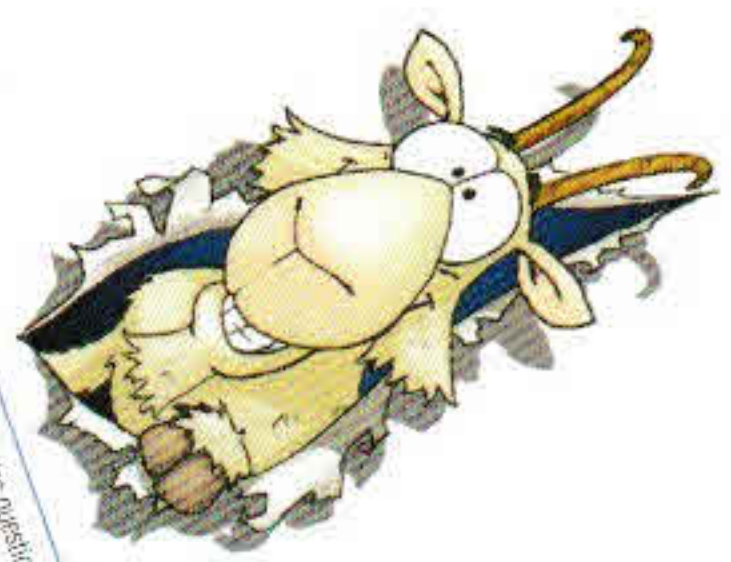
© AMICO Spiel



AMICO Spiel • Freizeit GmbH, D-63128 Dattelnbach, 43474
www.wunder-spiele.de, E-Mail: realaktion@wunder-spiele.de

Contattaci: nous avons vos adresses relatives.
Avez-vous des questions?
AMICO Spiel • Freizeit GmbH, Weststraße 22-25, D-63128 Dattelnbach
www.wunder-spiele.de, E-Mail: realaktion@wunder-spiele.de

Version 1.0



Variante : peuvent aussi être joués autant de tours qu'il y a de joueurs. Les joueurs correspondent après chaque jeu, le nombre de points récoltés et les notent sur une feuille. Celui qui dépasse la limite obtient 0 point de chèvre. Celui qui n'a aucune carte marquée pour la partie. Le joueur qui a le plus de points est placé la chèvre en bois. A la fin des tours, celui qui a le plus de points est le vainqueur.