

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



NJET

BUT DU JEU

Il faut gagner des plis avec un associé. Cependant les équipes peuvent changer après chaque tour. Avant le début du jeu, chacun fait connaître ses souhaits, en respectant les règles. Par exemple, celui qui n'a aucune carte rouge, peut déclarer que le rouge ne sera pas un atout.

CONTENU

1 plateau
4 cartes Personnage (ours, loup, faucon, colombe)
40 cartes (de 4 couleurs, 2x1, 1x 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, pour chaque couleur)
15 pions Njet (pions noirs)
1 bloc de marque

REGLES POUR 4 JOUEURS

PRÉPARATION

Chaque joueur prend la carte personnage de son choix et la pose devant lui. Installez le plateau avec la boîte à côté.

Le joueur le plus vieux bat les cartes et en distribue 10 par personne. Le joueur à sa gauche commence la partie et le jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Un des joueurs marque les points sur la feuille de score.

LE PLATEAU

On trouve 5 rangées sur le plateau. Les cases en gris foncé (à l'extrémité droite de chaque ligne) ne servent pas. Sur chaque ligne une case (en gris clair) doit rester vide afin de connaître les conditions de jeu.

- Startspieler (premier joueur) : sert à déterminer le premier joueur qui choisit un partenaire. Les 2 autres joueurs forment l'équipe adverse.

- Ablegen (ôter des cartes) : sert à savoir combien de cartes les joueurs devront défausser avant le début du tour (1 ou 2 cartes). Ces cartes ne servent pas pour la levée. Si le seul espace disponible est la case Njet, on ne retire pas de cartes.

- Trumpf (atout) : détermine quelle couleur servira d'atout pour le tour.

- Supertrumpf (superatout) : détermine le superatout qui est un 1 de n'importe quelle couleur. Si la seule case libre est la case Njet, il n'y a pas de superatouts. Toutes les cartes 1 qui ne sont pas des superatouts, comptent comme les cartes les plus faibles de leur couleur.

- Punkte (points par pli et par carte butin) : détermine la valeur des plis et des cartes butins pour le tour.

DEROULEMENT DU JEU

Une partie se fait en plusieurs tours. Chaque tour se compose de deux phases. La phase de Njet où les conditions de jeu sont décidées à ce moment. Puis la phase de plis où les joueurs posent leurs cartes.

LA PHASE NJET

Les joueurs regardent leurs cartes et cherchent à placer les pions Njet selon leur convenance et définissent ainsi les conditions de la phase de plis.

Le joueur dont c'est le tour prend un pion de la réserve et le place sur une case libre (en gris clair). Il dit par exemple, " non! Le bleu n'est pas un atout ", et pose la pierre sur la faucille bleue dans la rangée d'atouts. En conséquence cet espace ne jouera aucun rôle dans la phase de plis suivante. Les joueurs procèdent ainsi jusqu'à ce que chacun des 15 pions ait été placé.

Dans chaque rangée, un espace gris clair doit être laissé vide. C'est cette case qui indique les conditions de jeu.

Exemple du livret de règles allemand

Le faucon est le premier joueur, par conséquent il se choisira un associé et commencera à jouer.

La rangée Ablegen indique que chaque joueur doit mettre de côté une carte. L'atout sera la couleur bleue et le 1 noir est le superatout. Chaque pli et chaque carte butin vaudront 3 points.

LA PHASE DE PLIS

Après que le premier joueur a choisi son associé et que les joueurs ont mis de côté le nombre indiqué de cartes, le premier joueur pose n'importe quelle carte face visible. Les autres joueurs posent à leur tour une carte. La couleur de début doit être suivie si possible. Si vous ne pouvez pas suivre, vous devez jouer un atout ou un superatout.

Si la carte de début est un atout, les autres joueurs doivent jouer des cartes d'atout ou des cartes de superatout. C'est la même chose si un superatout est joué.

Si un joueur ne peut pas suivre la couleur de début ou jouer un atout, il joue n'importe quelle carte qui ne compte pas.

GAGNER UN PLI

La plus haute carte dans la couleur de départ gagne le pli, à moins qu'un atout ou un superatout soit joué. Si les deux 1 d'une couleur ont été joués, le deuxième 1 est plus fort que le premier. Si un ou plusieurs atouts, mais aucun superatouts, sont dans le pli, l'atout avec la plus forte valeur gagne.

Si un superatout a été employé, il gagne. Si deux superatouts ont été employés, le deuxième superatout joué gagne.

Le gagnant prend les cartes du pli et les place en pile devant lui face cachée. On pose chaque pli gagné séparément. Le vainqueur commence le prochain pli.

CARTES BUTINS

Toutes les cartes avec une valeur de 1 peuvent devenir un butin gagné sur les équipes adverses. C'est vrai également avec les superatouts. Le butin est réclamé si un joueur gagne un pli dans lequel un joueur adverse a joué une carte avec une valeur de 1. Chaque 1 capturé devrait être placé face visible à côté des plis. Il est possible de capturer deux cartes butin dans un pli.

LES POINTS

Quand tous les plis ont été joués et que les joueurs n'ont plus de carte, on compte les points. Chaque équipe compte le nombre de plis gagnés et les cartes butin. Ce total sera multiplié par le nombre de points indiqué sur la rangée inférieure du plateau. Les points de chaque joueur seront enregistrés sur la feuille de marque.

Une équipe qui a 3 plis et une carte butin marque 12 points si la valeur des plis/carte butin est de 3 pour ce tour ($[3+1] \times 3=12$).

Après le décompte des points, on retire les pions du plateau. Le joueur à la gauche du précédent premier joueur mélange les cartes et en distribue dix à chaque joueur. Un nouveau tour commence avec la phase de Njet et la phase de plis.

FIN DU JEU

Le jeu se termine après 8 tours. Le joueur avec le plus de points gagne la partie.

REGLES POUR 3 JOUEURS

Les règles pour 4 joueurs sont employées avec les changements suivants:

Une carte personnage est remise dans la boîte et un pion Njet est placé sur l'image appropriée. Les 4 cartes de valeur 2 sont retirées du jeu. Les joueurs reçoivent 12 cartes chacun.

Le premier joueur décide s'il veut un associé ou non. Dans cette version, deux joueurs joueront toujours contre un. Quand on compte les points, les points du joueur tout seul seront doublés.

Le jeu se finit après 6 tours.

JEU COURT

Si vous voulez un jeu plus court, jouez 3 tours à 3 joueurs et 4 tours à 4 joueurs.

NJET

Un jeu de Stefan Dorra

Pour 2 à 5 joueurs

à partir de 10 ans

Durée : environ 30 minutes.

MATÉRIEL DU JEU

Pour ce jeu, vous avez besoin de : 1 Bloc de marque et 1 crayon



20 pions
NJET !



Recto 1 Carte Monstre

1 Plateau de jeu 5 Cartes Personnage 60 Cartes

(en 4 couleurs de différentes valeurs : 3x0, 1x1, 1x2, 1x3, 1x4, 1x5, 1x6, 4x7, 1x8, 1x9)

APERÇU DU JEU

Les joueurs sont répartis en 2 équipes et chacune d'elle tente de remporter des plis et ainsi de marquer des points. Chaque pli est influencé par les décisions de chaque joueur, comme par exemple le choix de la couleur de l'atout ou la détermination de la valeur d'un pli. En effet, chacun leur tour, les joueurs placent un pion NJET ! sur une case de leur choix du plateau de jeu. Si par exemple le pion est placé sur la case rouge de l'atout, le rouge ne sera pas l'atout pour le tour.

MISE EN PLACE DU JEU

Le plateau de jeu est placé sur la table et les pions NJET ! sont placés à proximité. Chaque joueur choisit une carte personnage et la place face visible devant lui. A moins de 5 joueurs, les Personnages non distribués (ligne 1) sont recouverts avec un pion NJET ! durant toute la partie. A 3 joueurs, on doit enlever 12 cartes du jeu (voir plus loin). A 2, 4 ou 5 joueurs, on utilisera toujours 60 cartes. Un joueur se procure un crayon et une feuille de marque, et y inscrira 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.

La phase NJET !

Les joueurs consultent leurs cartes et tentent à l'aide des pions NJET ! d'influencer en leur faveur les conditions du pli à venir. Le donneur prend toujours en premier un pion NJET ! qu'il place sur une case vide avec le symbole de son choix sur le plateau de jeu. Si par exemple il ne possède que peu de cartes bleues, en plaçant un pion NJET ! sur la case avec la Licorne il décide que bleu n'est pas un atout dans ce tour. Chaque joueur poursuit en sens horaire tant que chaque ligne n'a pas une seule case libre. Dans chaque ligne, il doit toujours y avoir une seule case libre.

Le plateau de jeu

Chaque ligne du plateau fixe les conditions du tour en cours. Chaque case vide d'une ligne détermine :

Ligne 1 : Détermination du premier joueur.

Ligne 2 : Détermination du nombre de cartes défaussées.

Ligne 3 : Détermination de la couleur de l'atout.

Ligne 4 : Détermination du superatout.

Ligne 5 : Détermination de la valeur du pli et du butin.



Ligne 1 : Premier joueur

Le premier joueur choisit son ou ses partenaires avec le(s)quel(s) il joue. Les autres joueurs font partie de l'équipe adverse. Le premier joueur joue en premier.

Ligne 2 : Défausser des cartes

Pour ce tour, chaque joueur doit se défausser du nombre de cartes indiqué. Ces cartes ne seront pas utilisées durant le tour et ne comptent pas. Si la case avec les 2 cartes et la flèche est libre, chaque joueur doit à la place donner 2 de ses cartes à son voisin de gauche. Si la case avec les 2 cartes et le 0 rayé est libre, les joueurs se défaussent de 2 cartes et ne peuvent pas de surcroît utiliser de carte 0. Si la case NJET ! est libre, aucune carte n'est alors défaussée.

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 noire ou il n'y a pas d'atout.

Ligne 4 : Superatout

Les 3 cartes 0 de la couleur de la case libre sont les superatouts. La couleur des superatouts peut donc être bleue, jaune, rouge ou noire ou il n'y a pas de superatout.

Ligne 5 : Points (Pli/Butin)

Les valeurs des cartes ne comptent pas. Chaque pli remporté et/ou chaque carte 0 capturée aux adversaires remportent les points indiqués. Les points en rouge sont du malus : -2 points par pli/butin.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

On joue plusieurs tours, et chaque tour est divisé en 2 phases : la phase NJET ! et la phase de pli. Dans la phase NJET !, on détermine les conditions du pli.

Exemple de jeu à 5 :

Dans la première ligne, la première case est libre. C'est le joueur bleu qui est premier joueur et qui constitue une équipe de 3 joueurs avec le joueur mauve et le joueur orange. Le joueur vert lui donne la carte Monstre. Dans la seconde ligne, la case NJET ! est libre, aucune carte n'est donc défaussée. La couleur de l'atout est noire et les cartes 0 bleues sont superatout. Dans ce tour, chaque pli et chaque butin vaut 2 points.



La phase de plis

Une fois que le premier joueur a choisi son ou ses partenaires et que tous les joueurs ont défaussé le nombre de cartes indiqué ou qu'ils ont transmis 2 cartes à leur voisin de gauche, le premier joueur joue une carte de son choix qu'il pose face visible sur la table.

Les autres joueurs jouent selon le sens horaire et posent à leur tour une carte. Les règles suivantes doivent être respectées :

- La couleur de la carte du début doit être suivie;
- Celui qui ne peut pas suivre peut jouer une carte de son choix (y compris atout ou superatout);
- Si la carte du début est un atout ou un superatout, on doit suivre avec un atout et/ou un superatout.

Qui remporte le pli ?

- Le pli est remporté par la carte de plus forte valeur de la couleur de la carte du début, à moins qu'un atout ou un superatout ne soit joué. S'il y a plusieurs cartes de même valeur et de même couleur, c'est la carte 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.

- S'il y a un superatout joué, il l'emporte.

Le joueur remportant le pli prend les cartes qu'il empile face cachée devant lui. On pose chaque pli gagné séparément. Le vainqueur débute le pli suivant.

Le butin

Toutes les cartes de valeur 0 peuvent devenir un butin gagné sur les équipes adverses. 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 0. Chaque carte 0 capturée est placée à côté de la pile de pli constituée dans le tour face visible. Il est tout à fait possible de gagner jusqu'à 3 cartes butin lors d'un pli.

***Exemple :** le premier joueur (d'une équipe de 3) joue un 9 vert. Son partenaire joue un 0 vert, un joueur de l'équipe adverse joue un 4 vert. Le second joueur de l'équipe adverse n'a pas de carte verte et joue un 0 noir (noir est atout). Pour finir, le dernier joueur de l'équipe de 3 joueurs n'a pas non plus de carte verte et joue un 7 noir. Ce joueur ramasse toutes les 5 cartes et prend la carte 0 noire et la place face visible devant lui. Les 4 autres cartes sont empilées face cachée devant lui. La carte 0 verte n'est pas un butin dans la mesure où c'est un de ses partenaires qui l'a jouée.*

Dès que tous les plis ont été joués et que tous les joueurs n'ont plus de cartes en main, on compte les points. Chaque équipe compte le nombre de plis gagnés et les cartes butin. Ce total sera multiplié par le nombre de points en vigueur (celui indiqué sur la ligne 5 du plateau de jeu). Le résultat est inscrit sur la feuille de marque. Vous trouverez le modèle de cette feuille en dernière page de ce livret.

***Exemple :** L'équipe constituée de 3 joueurs a gagné 7 plis et capturé 3 cartes 0. Pour ce tour, comme chaque pli et butin rapporte 2 points, chaque joueur de cette équipe remporte $(7 + 3) \times 2 = 20$ points. Un joueur de l'autre équipe a 3 plis et aucune carte 0. ($= 3$). L'autre joueur a remporté 2 plis et 1 carte 0 ($= 3$). Mais ce dernier possède également la carte Monstre, ce qui lui permet de doubler ses points. Chaque joueur reçoit alors $(3 \times 2) + (3 \times 2) \times 2 = 18$ points. Pour simplifier le décompte final, on ne marquera sur la feuille de marque que la différence. Comme le score est de 20 à 18, l'équipe de 3 joueurs marquera 2 points et l'autre équipe 0 point.*

NOUVEAU TOUR

Après le décompte, les pions NJET ! sont retirés du plateau de jeu. Le voisin de gauche du dernier donneur devient le nouveau donneur. Il mélange toutes les cartes et les distribue à nouveau. Un nouveau tour commence.

FIN DU JEU

A 2 ou 4 joueurs, on jouera 8 tours au total. A 3 joueurs on jouera 9 tours et à 5 joueurs 10 tours.

De cette manière, chaque joueur aura été premier joueur le même nombre de fois.

A la fin de la partie le joueur ayant le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Mise en place du jeu et particularité

Carte Monstre

Cette carte n'est utilisée que lorsque participent 3 ou 5 joueurs. Lorsqu'un joueur joue seul contre 2 joueurs ou lorsque 2 joueurs jouent contre 3 autres, ces joueurs reçoivent la carte Monstre. C'est le premier joueur qui détermine quel joueur de l'équipe la plus faible reçoit la carte Monstre. Cette carte permet de doubler les points du joueur qui la détient.

5 joueurs : Les 60 cartes sont utilisées. Chaque joueur reçoit 12 cartes. On joue toujours 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 quelle équipe. Il donne la carte Monstre à un des joueurs de son choix de l'équipe de 2 joueurs. Ce joueur a ses plis et ses cartes 0 capturées doublées. La partie se termine après 10 tours.

4 joueurs : Les 60 cartes sont utilisées. Chaque joueur reçoit 15 cartes. On joue toujours 2 contre 2. La partie prend fin après le 8ème tour. Le premier joueur choisit son partenaire.

3 joueurs : Au début du jeu on trie 12 cartes. On retire 3 cartes 7 de chaque couleur, il reste donc 48 cartes et chaque joueur reçoit 16 cartes. On joue à 1 contre 2 et le joueur seul reçoit la carte Monstre. Tous ses points seront doublés. La partie s'achève après 9 tours. Le premier joueur choisit s'il joue avec un partenaire ou s'il joue seul.

2 joueurs : Les 60 cartes sont utilisées. Chaque joueur reçoit 15 cartes. Les 30 cartes restantes ne sont pas utilisées dans ce tour. Elles sont écartées et restent secrètes. La partie s'achève après 8 tours.

NIET!



STEFAN DORRA



BIBOUN

RÈGLES DU JEU



3-5



10+



30min





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 Plateau de jeu

- 1 Carte « x2 »



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 **NIËT!** 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 **NIËT!** à proximité.

- Choisissez une carte Personnage et placez-la face visible devant vous. À moins de 5 joueurs, placez un pion **NIËT!** sur les cases des Personnages non distribués de la ligne 1. Il y restera durant toute la partie.
- Prenez les pions **NIËT!** qui correspondent 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!** devient 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 débiter 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.

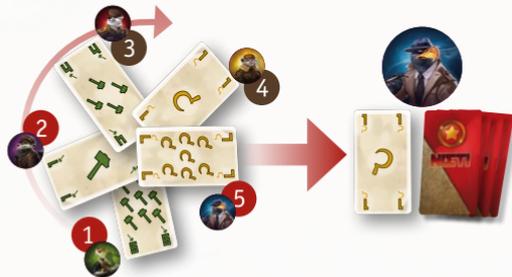
LE BUTIN

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 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.

2 joueurs – Variante de l'auteur (pour jouer à deux)

Les 60 cartes sont utilisées. Chaque joueur reçoit 15 cartes. Les 30 cartes restantes ne sont pas utilisées dans cette manche. Elles sont écartées et restent secrètes jusqu'à la prochaine manche. La partie s'achève après 8 manches.



CRÉDITS

Auteur : Stefan Dorra

Illustrations : Biboun

Traduction : IELLO. Merci à Gigamic pour nous avoir autorisés à utiliser leur traduction. **Gestion de projet :** Ludovic Papaïs

Edition française, adaptation et relecture : IELLO

©1997-2015 Stefan Dorra.

©2015 IELLO pour la version française.

IELLO - 9 av. des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT.

WWW.IELLO.INFO

SUIVEZ-NOUS SUR

