

Zut, encore une fois 13 ! (KOSMOS 2004 – Mist, schon wieder 13)

Traduction de Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas

Un jeu de cartes pour petits calculateurs futés.
Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans.

L'appartement des Briegels est transformé en salon de jeu.

Bien évidemment, Chili et Bernard sont de la partie quand l'enjeu est : qui a les meilleures cartes en main ? Seul celui qui garde la tête froide et compte intelligemment, a l'avantage dans ce jeu. Cependant, attention : quand le résultat approche du 13, la prudence est de mise...

Contenu

32 cartes de jeu : 28 ont un chiffre(4, 3, 2, 1, -1, -2) et 4 ont la mention "Duell" (= duel)
6 cartes carrées "Chilipower" (= piment)
10 jetons "Mist" (= zut)

But du jeu

Avoir le moins de jetons "Mist" devant soi à la fin de la partie.

Avant la première partie

Détacher les cartes et les jetons. Eux seuls serviront au jeu.

Préparation

> Prenez les **6 cartes "Chilipower"**. Au recto, se trouvent entre 1 et 6 piments.

Mélangez ces cartes et étalez-les face cachée au milieu de la table, une à côté de l'autre.

> Placez ensuite à côté les **jetons Mist** en un tas, avec "Mist" en face visible.

> Battez les 32 cartes de jeu (chiffres ou duel). Distribuez-en 5 à chaque joueur qui les prend en main. Déposez les cartes non distribuées en un tas au milieu de la table, face cachée : ce sera la pioche.

> Retournez la première carte et posez-la à côté de la pioche.

Attention, celle-ci ne peut pas être une carte négative ou de duel. Si c'est le cas, vous la mettez sous la pioche et vous retournez une autre.

Le jeu commence

Le plus simple est de faire commencer le plus jeune puis de tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ce premier joueur tire une carte de la pioche et la met avec les autres cartes de sa main.

Puis il décide quelle carte de sa main il va déposer à côté de la carte de départ.

1. Si le joueur a déposé une carte de chiffre, on procède au comptage :

Soit il y a un 1, un 2, un 3 ou un 4 : alors on additionne ce chiffre au chiffre de la carte de départ (et ultérieurement de toutes les cartes déjà déposées). Celui qui a joué donne le résultat tout haut, par exemple "5" si la carte retournée était un 1 et que lui a ajouté un 4. Il peut aussi détailler l'opération : $1 + 4 = 5$.

Soit la carte jouée est un -1 ou -2 : alors ce chiffre est retiré de la carte de départ (et ultérieurement de toutes les cartes déjà déposées). Le joueur dit le résultat tout haut, par exemple "3" si la carte retournée était un 4 et que lui a ajouté un "-1". De même, il peut détailler l'opération : $4 - 1 = 3$. C'est à présent le tour du joueur suivant.

!!! à mesure que les tours se succèdent, le comptage devient de plus en plus ardu et le résultat plus élevé.

Ce qui est cependant très désagréable c'est quand le résultat atteint ou dépasse 13.

Dans ce cas, le joueur doit annoncer 13 (ou même un résultat plus élevé) en disant "zut 13".

Il perd le tour et doit prendre un jeton Mist et le placer devant lui.

Avant de commencer un nouveau tour, on met toutes les cartes déjà déposées sous la pioche, les joueurs gardant les cartes qui ont en main.

Le joueur qui a dû prendre le jeton Mist commence le nouveau tour : il tire une carte de la pioche et la prend en main. Puis il dépose une de ses cartes comme nouvelle carte de départ.

Et c'est le joueur suivant qui continue le jeu en déposant une de ses cartes.

Un tuyau : celui qui a une carte élevée (3 ou 4) en main, doit essayer de la jouer au plus vite.

Autrement, il risque de bien vite devoir dire "zut, 13".

2. Si le joueur a déposé une carte de duel, il y a duel de Chilipower.

Le déposant cherche un joueur quelconque qu'il défie au combat. Les deux joueurs prennent chacun une carte Chilipower et la déposent face visible. Celui qui a le plus de piments dessus, gagne le duel et peut se débarrasser de tous les jetons Mist qu'il a devant lui, en les donnant au perdant.

On mélange ensuite les 2 cartes Chilipower avec les autres mêmes cartes et on les replace toutes sur la table, face cachée.

Important : les cartes de duel ont une valeur zéro et ne modifient pas le résultat en cours de comptage. On continue ensuite le jeu toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si le tour se révèle long, vous pouvez rassembler toutes les cartes sauf la dernière, les battre et les remettre sous la pioche pour avoir une réserve suffisante de chiffres. Retenez cependant bien le résultat acquis jusqu'alors.

Fin du jeu

Le jeu s'arrête quand la dernière carte Mist a été attribuée.

Le gagnant est celui qui a le moins de cartes Mist devant lui.

S'il y en a plusieurs, ils font ensemble un duel Chilipower : le gagnant remporte la partie.