

Djumi

UN JEU AMUSANT SUR LA RECOLTE DES FRUITS. UN JEU POUR TOUTE LA FAMILLE

DJUMI

UN PETIT JEU DE CARTE MALIN

Pour 2 à 8 joueurs, âgés de 6 ans et plus.

Durée : environ 25 minutes.

CONTENU

120 cartes (20 par fruit : Fraises, Pomme, Pêche, Prune, Poire et Raisin)

Toutes les cartes sont numérotées de 1 à 5 et il y a 4 exemplaires de chaque carte dans le jeu.

1 livret de règles.

INTRODUCTION

DJUMI est un jeu divertissant et très simple sur les fruits, pour toute la famille. Les joueurs doivent utiliser leurs compétences pour récupérer autant de points que possible en créant des séries de fruits.

La seule chose dont vous avez besoin c'est d'une bonne mémoire, qui soit fiable car la seule valeur de cartes que vous pourrez voir, sera celle de la dernière carte posée sur vos séries.

Le jeu procure des sensations différentes selon le nombre de joueurs : à 2 joueurs, c'est un véritable jeu de réflexion, et vous pouvez vous attendre à une compétition intense. A 3-4-5 joueurs, les parties offrent des possibilités plus tactiques et les joueurs doivent être beaucoup plus attentifs au jeu (seulement s'ils veulent gagner, bien sûr). Enfin à 6-7 et 8 joueurs, cela devient un party-game très amusant.

BUT DU JEU

les joueurs vont essayer de récupérer des séries de fruits. Ils peuvent commencer ces séquences par n'importe quel nombre, mais ils ne peuvent avoir qu'une seule séquence de chaque fruit (c'est à dire qu'ils ne peuvent pas avoir deux séries de prunes dans leur propre zone de jeu). Ils ne peuvent donc avoir que 6 séries différentes au maximum.

Votre but est donc d'avoir l'ensemble des 5 chiffres différents d'une série de fruits (allant de 1 à 5). Si un joueur construit une séquence qui ne correspond pas à cela, soit il ne recevra pas de points, soit il en recevra moins (pour plus de détails reportez-vous à la partie Décompte des points). Le joueur qui réussit à avoir le plus grand nombre de points, grâce à son excellente mémoire, sera le vainqueur.

MISE EN PLACE

Le nombre de cartes utilisées pour une partie dépend du nombre de joueurs. Préparez la pioche selon le tableau ci-dessous :

Nombre de Joueurs	Cartes retirées de la pioche, au hasard.
2 joueurs	30 cartes
3 joueurs	20 cartes
4 joueurs	10 cartes
5-6-7-8 joueurs	Toutes les cartes sont mises en jeu

Remettez les cartes retirées dans la boîte, et mélangez ensuite les cartes restantes. Placez-les ensuite, face cachée, pour former une pioche. La pioche sera placée au milieu de la table à la portée de tous les joueurs.

Révélez enfin un nombre de cartes égal au nombre de joueurs, pour former les défausses et alignez-les à côté de la pioche.

Le dernier joueur, à avoir mangé un fruit, deviendra le premier joueur.

La partie peut commencer.

TOUR DE JEU

A partir du premier joueur, et ensuite dans le sens horaire, chaque collecteur de fruits doit réaliser UNE des actions suivantes :

Prendre une carte de la pioche

Ou

Prendre une carte dans une des défausses

Remarque : Si vous prenez une carte de la pioche ou dans une des défausses, vous devez toujours prendre la carte du dessus de la pile choisie (défausse ou pioche).

Au cas où une défausse serait épuisée, suite à la prise d'une carte (parfois les défausses ne sont constituées que d'une seule carte), il faut immédiatement remettre une carte venant de la pioche dans la défausse concernée.

Vous pouvez faire les actions suivantes avec la carte que vous venez juste de piocher.

- Vous pouvez la jouer devant vous, pour commencer ou continuer une de vos séries, ou bien
- Vous pouvez la placer dans une des piles de défausse.

Jouer une carte devant vous :

Si vous décidez de jouer la carte que vous avez en main, elle doit être placée sur la table, devant vous. Si vous n'avez pas ce type de fruits, vous commencez donc une nouvelle série. Si vous avez déjà un ou plusieurs fruits de cette sorte, vous devez placer la carte sur le fruit de la même sorte, comme indiqué dans l'illustration ci-dessous. Vous devez toujours garder vos cartes les unes sur les autres, en laissant apparaître seulement le chiffre de la dernière carte posée. Vous n'avez pas le droit de regarder les cartes qui sont en dessous avant la fin de la partie.

[Picture]

De cette manière tout le monde peut voir le total de fruits qu'un joueur a dans une série. Une série de fruits est constituée de 5 cartes maximum. Vous ne pouvez donc pas jouer plus de 5 cartes de chaque sorte de fruit. Votre but est d'avoir exactement une carte de chaque chiffre dans chaque série (vous devez donc récupérer une carte des chiffres 1, 2, 3, 4 et 5 pour chaque sorte de fruit). Vous n'êtes pas obligé de récupérer les cartes dans l'ordre, vous pouvez donc commencer une série par un 3, et vous pouvez en terminer une par un 1. Bien sûr vous pouvez aussi les récupérer dans l'ordre, mais cela sera beaucoup plus difficile d'obtenir un maximum de points.

Remarque : Vous devez garder toutes les cartes qui sont en jeu devant vous sous forme de colonnes. Vous ne pouvez pas utiliser de signes distinctifs pour mémoriser vos cartes, par exemple vous ne pouvez pas tourner votre carte à 45 degrés pour vous souvenir que c'est un

certain nombre dans la série qui est manquant. Vous ne pouvez compter que sur votre mémoire, votre instinct et parfois votre chance, pendant toute la partie.

Mettre une carte dans une défausse :

Le nombre de défausse est toujours égal au nombre de joueurs. Cependant ces défausses n'appartiennent à aucun joueur, par conséquent, chaque joueur, pour des raisons tactiques, peut choisir dans quelle défausse il veut placer sa carte.

Contrairement aux cartes jouées devant vous, sur la table (cartes qui sont légèrement décalées les unes sur les autres), les piles de défausse ne doivent laisser voir que la carte du dessus (qui recouvre donc complètement celles qui sont en dessous).

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque la pioche est épuisée. Le joueur actif peut toujours placer la carte qu'il vient de piocher, devant lui ou dans une des défausses. Après ceci, tous les joueurs procèdent au décompte final.

DECOMPTE FINAL

A la fin de la partie, vous devez reclassez les cartes de vos séries dans l'ordre, pour que tous les joueurs puissent les voir. Ensuite vous devez vérifier combien de fruits les autres joueurs ont récupéré, et si certains chiffres ne sont pas manquants dans leurs séries. Chaque série rapporte des points comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

Nombres de Cartes	Points
1 – 2 – 3 – 4 – 5	11 points
1 – 2 – 3 – 4	8 points
1 – 2 – 3	5 points
1 – 2	3 points
1	1 point
Si le chiffre 1 est manquant dans la série	0 point
Si un chiffre est répété plusieurs fois dans la série	0 point

Veillez noter que si une/des cartes est/sont manquante(s) dans une série, le score est calculé jusqu'à la carte manquante. Par exemple si une série est constituée des chiffres 1, 2, 4 et 5, vous marquez des points pour les chiffres 1 et 2, ce qui signifie que vous recevez 3 points seulement.

Exemple

Anne a récupéré des prunes, des pommes, des pêches et des poires pendant la partie. Ses séries, réorganisées, sont indiquées dans l'illustration ci-dessous :

Anne reçoit 11 points pour sa série de prunes car elle a récupéré les 5 cartes des prunes. Par contre elle ne reçoit aucun point pour sa série de pommes car le 1 est manquant ! Selon le tableau de score elle reçoit 5 points pour sa série de pêches alors qu'elle ne reçoit aucun point pour sa série de poires car un des chiffres est présent deux fois (deux chiffres 2). Au total Anne a marqué 16 points.

Peter a récupéré des poires, des fraises, des pommes et des raisins pendant la partie. Voici ses séries, réorganisées, présentées dans l'illustration ci-dessous :

Peter ne reçoit qu'un seul point pour sa série de poires car le 2 est manquant, et dans ce cas, il ne peut recevoir des points que jusqu'à sa carte 1, il ne peut pas marquer pour les cartes 3, 4, 5. Il ne marque pas de points pour sa série de fraises même s'il a récupéré les chiffres de 2 à 5, car le 1 est manquant. Selon le tableau des scores, Peter reçoit 8 points pour sa série de pommes, mais il n'en reçoit aucun pour ses raisins, car il a deux exemplaires du même chiffre. A la fin de la partie Peter a 9 points.

Lotti a seulement récupéré des pommes et des prunes pendant toute la partie. Ses séries ressemblent à ceci :

Lotti reçoit 11 points pour sa série de pommes, étant donné qu'elle a récupéré les 5 cartes des pommes. Selon le tableau des scores, elle reçoit aussi 11 points pour sa série de prunes, car là aussi, elle a récupéré les 5 cartes sans faire d'erreur. Bien que Lotti n'ait récupéré que deux sortes de fruit, elle a marqué 22 points et c'est elle qui remporte la partie.

Remarque : Vous pouvez récupérer 66 points au maximum, mais ce n'est pas facile à atteindre. Après que la dernière carte ait été piochée, tous les joueurs font le total de leurs points pour leurs séries de fruits. Le joueur qui a récupéré le plus de points remporte la partie !

CONSEILS TACTIQUES

- Le plus important c'est de toujours garder le chiffre 1 des fruits, sauf, bien sûr, s'il est déjà en votre possession. Si le chiffre 1 est manquant dans une de vos séries, vous ne marquerez pas de point, même si vous avez réussi à récupérer le reste des cartes.
- Tout en gardant vos propres cartes en tête, essayez d'observer les cartes de vos adversaires. Vous pourrez parfois empêcher un adversaire de recevoir des points, par exemple, quand vous devez choisir une pile de défausse sur laquelle vous devez poser une carte. Dans ce cas choisissez la pile sur laquelle se trouve la carte qui rapporterait des points à votre adversaire.
- Il y a 4 exemplaires de chaque carte dans le jeu. Si vous voyez le troisième exemplaire d'un chiffre sur la table (en prenant en compte celles sur les piles de défausses et celles devant ses adversaires), cela vaut le coup de la prendre et de la garder, surtout si c'est un 1, un 2 ou un 3.
- Plus il y a de joueurs dans la partie, moins vous aurez de chances de récupérer l'ensemble des cinq cartes des six sortes de fruits. Dans ce cas-là, choisissez plutôt des fruits qui sont récupérés par le moins de joueurs.
- Cela peut être utile de ne pas récupérer plus de fruits que ce dont vous pouvez vous souvenir. Plus vous divisez votre attention, moins vous aurez de chance d'atteindre le score le plus élevé pour chacune de vos séries.
- Essayez de trouver un système pour la collecte de vos séries, car si vous les récupérez au hasard, cela ne sera pas facile de se souvenir de ce que vous avez déjà joué devant vous.

Crédits

Auteur : Péter Szöllösi

Conception Graphique : Feyér Ákos

Règles du jeu : Krisztina Csikós (X-ta), Gábor Iványosi-Szabó, Péter Szöllösi

Traduction française : Stéphane Athimon

WWW.VAGABUNDKIADO.HU – vagabund@freemail.hu

©2014 Vagabund Kiadó E.C. – Tous droits réservés