

Un jeu de cartes mordant de
Wolfgang Kramer et Michael
Kiesling pour 2 à 4 joueurs
à partir de 8 ans

DOG CARDS

MATÉRIEL DU JEU

120 cartes (104 cartes avec des nombres de 1 à 14, 8 jokers et 8 cartes « voleur »)

BUT DU JEU

- **Pour une partie à 2 ou 3 joueurs** : le premier joueur qui réussit à former **deux rangées** allant de 1 à 14 gagne la partie.
- **Pour une partie à 4 joueurs** : les joueurs assis face-à-face forment une équipe. **Chaque joueur** d'une équipe doit former **sa propre rangée** allant de 1 à 14. C'est la première équipe qui y parvient qui gagne.

PRÉPARATIFS

L'un des joueurs mélange soigneusement toutes les cartes, puis il commence par poser **une rangée de 13 cartes, face visible**, au centre de la table. **Attention** : entre la 5^{ème} et la 6^{ème} carte et entre la 10^{ème} et la 11^{ème} carte, il doit laisser un espace libre, afin de faciliter le repérage par la suite.

Les cartes de la rangée face visible sont à la disposition de tous les joueurs. Aucune carte de cette rangée ne doit afficher un nombre qui correspond à sa position. Si c'est le cas, dès qu'on le remarque, la carte est retirée et placée en dessous de la pioche et une nouvelle carte est posée à la place. **Cette règle est valable pendant toute la durée de la partie.**

Exemple :



Rangée face visible : les cartes en 1^{ère}, 7^{ème} et 12^{ème} position doivent être retirées dès qu'elles sont posées, on les met en dessous de la pioche. Elles sont remplacées par de nouvelles cartes.

Ensuite, le joueur distribue des cartes, face cachée, à tous les joueurs. Pour une partie à **2 ou 3 joueurs**, chaque joueur reçoit **7 cartes** qu'il prend en main ; pour une partie à **4 joueurs**, chacun reçoit **5 cartes**. Les cartes restantes forment une pile que l'on pose face cachée, ce sera la pioche.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, on joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour doit exécuter l'**une** des **cinq actions** suivantes :



1. Commencer ou continuer une rangée

Le joueur pose **une** des cartes qu'il a en main, face visible, et commence ainsi une rangée devant lui (ou devant son coéquipier), ou continue ainsi une rangée devant lui ou son coéquipier. La première carte d'une rangée doit posséder le symbole « départ » . Ce peut donc être soit une carte « 1/11 », soit un « 13 ». Ensuite, les cartes 2 à 14 doivent suivre. Les cartes ne peuvent être posées que de gauche à droite, dans l'ordre croissant des nombres. La rangée doit être continue, il ne doit pas y avoir de carte manquante.



Exemple :

Voici une rangée allant de 1 à 7. Le « 4 » et le « 6 » sont remplacés par des jokers. Les cartes se chevauchent légèrement, afin de gagner de la place.



Attention : Une rangée n'est complète que quand elle est composée de 14 cartes (1 à 14). On peut mettre autant de jokers qu'on le souhaite dans une rangée. Un **joker** peut remplacer **n'importe quel nombre en dehors du 14 !**

Pour finir, le joueur qui a posé une carte de sa main pioche une nouvelle carte.

« Acheter » une carte visible de la rangée au centre de la table

Au centre de la table se trouvent 13 cartes face visible (voir préparatifs). Pour « acheter » une de ces cartes, le joueur doit jouer l'une des cartes qu'il a en main. Le nombre de cette dernière doit correspondre à la **position** de la carte qu'il veut prendre.

Exemple : si un joueur veut acheter la carte qui se trouve en 5^{ème} position, il doit jouer une carte « 5 ».

La carte jouée est placée sur une pile de défausse. Le joueur prend en main la carte du centre de la table qu'il a achetée. Ensuite, la carte qui manque dans la rangée est remplacée par la première carte de la pioche. Il faut veiller à ce que le nombre de la nouvelle carte ne corresponde pas à sa position dans la rangée. Si c'est le cas, la carte est remise en dessous de la pioche et on pioche une nouvelle carte pour combler l'espace vide dans la rangée.



Jouer une carte spéciale et, le cas échéant, utiliser une fonction spéciale

Les cartes rouges sont des cartes spéciales. Elles peuvent être placées dans une rangée comme des nombres normaux (voir paragraphe 1). Certaines cartes spéciales ont une **fonction spéciale**, qui peut être **utilisée de manière alternative** à cette première possibilité. Si la fonction spéciale est utilisée, la carte spéciale est ensuite **placée sur la pile de défausse**.

Voir la dernière page pour l'explication détaillée des cartes spéciales.



Échanger un joker contre une autre carte

Une carte joker figurant dans la rangée d'un joueur peut être échangée par **n'importe quel joueur** lorsque c'est son tour. Pour ce faire, ce dernier doit poser la carte correspondante à la place du joker. Il prend le joker en main. Dans l'exemple plus haut (paragraphe 1), un joueur peut poser un « 4 » ou un « 6 » pour prendre en main le joker correspondant. Le « 4 » ou le « 6 » doit être posé dans la rangée à la place du joker. Les jokers figurant dans la rangée au centre de la table ne peuvent pas être échangés, ils peuvent seulement être « achetés » selon les règles décrites dans le paragraphe 2.





Se débarrasser d'une carte et piocher une nouvelle carte

Le joueur place une de ses cartes sur la pile de défausse et pioche une nouvelle carte, face cachée.

Une fois que le joueur a exécuté l'une des cinq actions possibles, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Finir une rangée

Dans une partie à **deux** ou à **trois** joueurs, un joueur peut posséder en même temps **2 rangées** au maximum. Dans une partie à **quatre**, chaque joueur ne peut posséder qu'**1 rangée**. Dès qu'une rangée comprend 14 cartes, on met les 13 premières cartes sur la défausse. Si cette rangée comprend des jokers, ceux-ci sont également défaussés. La 14^{ème} carte reste devant le joueur pour indiquer qu'une rangée a été complétée. Cette carte ne peut pas être volée.

Lorsque la pioche est épuisée, on mélange les cartes de la défausse pour en faire une nouvelle pioche.

Le jeu en équipes

Dans la partie à **quatre**, les joueurs assis l'un en face de l'autre jouent ensemble et forment une équipe. Avant de commencer à jouer, les deux membres d'une équipe échangent entre eux une carte, face cachée. Chacun ne peut regarder la carte reçue qu'après avoir donné l'une de ses cartes, face cachée, à son coéquipier. Pendant toute la durée de la partie, les coéquipiers n'ont pas le droit de communiquer au sujet des cartes qu'ils ont en main ou des actions qu'ils exécutent.

Dans le jeu en équipes, les joueurs peuvent poser une carte **dans leur propre rangée** ou **dans la rangée de leur coéquipier**. Mais chaque joueur ne peut poser de carte **que dans une seule rangée** au cours de son tour. Si un joueur de l'équipe a terminé sa rangée, il ne peut plus poser que dans la rangée de son coéquipier.



FIN DE LA PARTIE

Fin de la partie à 2 ou 3 joueurs :

La partie se termine dès qu'un joueur vient de constituer sa deuxième rangée complète de 14 cartes. Ce joueur est le gagnant.

Fin de la partie à 4 joueurs :

La partie se termine dès que chaque joueur d'une équipe a devant lui une rangée complète de 14 cartes. Dans ce cas, c'est cette équipe qui gagne.



Voici une rangée complète de 1 à 14. Les positions 1 à 13 peuvent être occupées par des jokers, mais pas la position 14.

EXPLICATION DES CARTES SPÉCIALES :



Avec l'une de ces 2 cartes, le joueur peut commencer une rangée, ou il peut l'utiliser comme un « 11 » (pour « 1/11 ») ou comme un « 13 » pour la placer dans une rangée.

Ensuite, il pioche une nouvelle carte. Ces deux cartes ne possèdent pas de fonction spéciale.



Cette carte **joker** peut remplacer n'importe quel nombre de 1 à 13. Un joker ne peut pas être utilisé à la place d'un « 14 ». Il n'est **pas possible** de se servir d'un joker pour utiliser une fonction spéciale. Un joueur peut en revanche acheter avec un joker une carte de son choix de la rangée au centre de la table.

Cartes spéciales ayant une fonction particulière

(la carte est placée sur la pile de défausse une fois la fonction spéciale utilisée) :



Avec le « 4 », le joueur peut, en partant de la position 4, acheter une carte posée à l'une des 4 positions suivantes (jusqu'à la 8^{ème} position) ou précédentes (jusqu'à la 1^{ère} position). C'est-à-dire qu'il peut acheter l'une des 8 premières cartes de la rangée au centre de la table et la prendre en main.

Alternative : poser simplement la carte en tant que nombre « 4 » dans une rangée.



Avec le « 7 », le joueur peut regarder les 7 premières cartes de la **pioche**, choisir l'une d'entre elles et la prendre en main. Les 6 cartes restantes sont replacées sur le dessus de la pioche **dans l'ordre où elles se trouvaient**.

Alternative : poser simplement la carte en tant que nombre « 7 » dans une rangée.



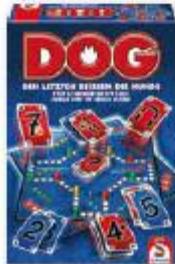
Avec le « 14 », le joueur peut examiner le contenu de la pile de défausse et y prendre une carte de son choix, qu'il prend en main.

Alternative : poser simplement la carte en tant que nombre « 14 » dans une rangée.



La carte « **voleur** » permet à un joueur de s'emparer de la dernière carte de la rangée d'un autre joueur et de la prendre en main. Pour ce faire, il met sa carte spéciale sur la pile de défausse et prend la carte volée en main.

Remarque :
Les cartes de ce jeu de cartes peuvent également être utilisées pour le jeu de plateau DOG (article numéro 49201). Si vous le souhaitez, vous pouvez même utiliser la carte « 14 » dans le jeu de plateau DOG pour avancer de 14 cases ou pour examiner le contenu de la défausse et prendre en main une carte de celle-ci. Dans le dernier cas, il est cependant interdit de prendre un autre « 14 » dans la défausse.



L'auteur et l'éditeur remercient tous les joueurs ayant testé le jeu ainsi que les lecteurs des règles du jeu.



Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

