

ATZENJAMMER BLUES

Un jeu de Reiner Knizia, publié par Goldsieber (1998)

BUT DU JEU

En constituant et posant des carrés de cartes, être le joueur qui a gagné le plus de souris.

MATERIEL

90 cartes : 15 fois les cartes numérotées de 1 à 5 et 15 jokers.

24 souris.

PREPARATION

Poser les souris au centre de la table (à 4 joueurs ou moins, on peut en retirer 4 éventuellement). On désigne le 1er joueur : il bat les cartes et en distribue 6 à chacun. Les autres cartes forment une pioche face cachée.

DEROULEMENT

1) Retourner les cartes

Le premier joueur retourne l'une après l'autre les cartes de la pioche et les pose à côté face visible. Il faut retourner jusqu'à ce qu'on tire un joker ou une seconde carte de même valeur qu'une déjà posée (exemple page 3 : 2-4-2 arrêt car seconde carte de valeur 2). Lorsqu'un joker est retourné, chaque joueur reçoit une carte de la pioche.

2) Enchères

Les cartes retournées vont maintenant être mises aux enchères. Pour cela, les joueurs vont se servir des cartes qu'ils ont en main. Le voisin de gauche du premier joueur doit faire une offre en premier puis dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque offre doit être supérieure à la précédente. Un joueur ne peut faire une offre que s'il a les cartes annoncées en main. Si un joueur ne peut ou ne veut pas continuer, il passe. Il ne pourra plus revenir en jeu pendant ce tour et pose ses cartes devant lui face cachée pour matérialiser ceci.

Offre avec valeur de cartes : elle se compose d'un certain nombre de cartes de même valeur. Le joueur doit annoncer la valeur et le nombre de cartes proposées. Exemple : trois 2. Une offre est toujours plus forte quand elle comprend un nombre de cartes plus important. Si un joueur veut proposer un même nombre de cartes, elles doivent avoir une valeur supérieure à l'offre précédente. Exemple : deux 1 est meilleur que un 5. Trois 2 est meilleur que trois 1.

Offre sans valeur de cartes : elle se compose d'un certain nombre de cartes de valeur différente. Une telle offre est toujours inférieure à une offre d'un même nombre de cartes d'une même valeur. Le joueur n'annonce que le nombre de cartes qu'il propose comme enchère, leur valeur n'a aucune importance.

L'offre doit remplir deux conditions :

- elle doit comporter plus de cartes que l'offre précédente.
- toutes les valeurs de cartes doivent être différentes.

Exemple : l'offre en cours est de 3 cartes de valeurs différentes. Le joueur peut annoncer 4 cartes de valeurs différentes pour être plus fort. Le joueur suivant devra annoncer quatre 1 au minimum pour être plus fort.

Les enchères s'arrêtent quand tous les joueurs ont passé sauf un. Ce joueur pose ses cartes face visible sur la table dans la pile de défausse. Il prend les autres cartes gagnées en main. Ce joueur devient le premier joueur du coup suivant. Si personne n'a fait d'offre pour les cartes, elles sont mises directement dans la défausse.

Il n'y a pas de changement de premier joueur, le même joueur retourne de nouvelles cartes.

3) Poser un carré

Un joueur ne peut poser un ou des carrés que s'il vient de remporter les enchères. Un carré se compose de 4 cartes de même valeur. Pour cela, le joueur peut utiliser les cartes restant en main après le paiement de son offre et les cartes gagnées aux enchères. Il peut également y avoir des jokers dans un carré. Le joueur pose donc son ou ses carrés et reçoit un nombre de souris équivalent à la valeur du carré (ex : 3 souris pour un carré de 3, 1 pour un carré de 1). Les cartes sont mises dans la défausse.

Joker : les jokers peuvent être utilisés pour les carrés ou même pour les enchères. Ils prennent la valeur de son choix et on peut en utiliser plusieurs en même temps. Les jokers utilisés (carrés ou enchères) ne sont pas défaussés, ils sont posés face visible devant le joueur qui vient de les utiliser. A la fin de la partie, celui qui a le plus de jokers doit rendre 5 souris. Les jokers posés ne peuvent plus être réutilisés.

Si un joueur fait un carré de jokers, il a deux possibilités :

- Donner une valeur de son choix au carré de jokers, recevoir le nombre de souris équivalent et poser les jokers devant lui face visible.
- Considérer que c'est un carré de jokers, ne pas recevoir de souris mais poser le carré dans la défausse. C'est le seul moyen de se débarrasser de ses jokers.

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête dès que la dernière carte est tirée de la pioche (pas d'enchères pour ceci) ou lorsque toutes les souris ont été distribuées. Il peut arriver qu'un joueur ne puisse avoir l'ensemble des souris correspondant à la valeur de son carré : pas de chance, il n'a que ce qui reste.

Tous les joueurs posent devant eux les jokers encore en main. Le joueur qui a le plus de jokers exposés devant lui doit rendre 5 souris. S'il y a plusieurs joueurs avec le même plus haut nombre de jokers, ils rendent tous 5 souris. Il est donc possible d'avoir des points négatifs.

Le joueur qui a le plus de souris l'emporte. En cas d'égalité, c'est celui qui le moins de jokers qui l'emporte.

S'il y a encore égalité, ils se partagent la victoire. On peut jouer en plusieurs manches en additionnant les points.