

Un jeu débridé
de
Wolfgang Kramer



Pour 3 à 12 joueurs
à partir de 8 ans

But du jeu

Le but du jeu est de ne pas prendre l'âne et de se débarrasser le plus vite possible de ses cartes. Dès qu'un joueur réussit cela, une manche se termine. Les autres joueurs reçoivent des points de pénalité pour les cartes qu'il leur reste en main. La subtilité du jeu vient du fait qu'on est tenté de jouer d'abord ses plus basses cartes, car plus une carte est forte, plus elle est facile à jouer... mais plus elle fait perdre de points au cas où on la possède encore à la fin ! Sans compter ce fourbe d'âne, qui fait perdre 20 points. **Le joueur qui a le moins de points à l'issue des 5 manches, gagne la partie.**

Matériel

110 cartes :

- 104 cartes numérotées (8 fois les valeurs 1 à 13)
- 4 Jokers
- 1 Âne
- 1 Bœuf



Munissez-vous aussi d'un crayon et de papier (Non inclus dans le jeu).

Préparation

D'abord, les cartes **Âne** et **Bœuf** sont mises à part. Le bœuf est remis dans la boîte : il est utilisé seulement dans la variante du Bœuf qui est expliquée à la fin de ce livret. Le joueur qui possède les oreilles les plus longues reçoit l'âne : il sera le **premier joueur**.

Le voisin de droite du premier joueur mélange les 108 cartes restantes, puis distribue à chacun le nombre de cartes indiqué dans le tableau suivant. Selon le nombre de joueurs, certaines cartes ne seront pas utilisées : elles sont mises de côté et seront reprises lors de la préparation de la manche suivante. Chaque joueur prend à présent ses cartes en main.

<i>Nombre de joueurs</i>	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<i>Cartes par joueur</i>	13	13	13	13	13	13	12	10	9	9
<i>Cartes non utilisées</i>	69	56	43	30	17	4	0	8	9	0

Note : Le premier joueur a une carte de plus que les autres joueurs, puisqu'il possède l'âne.

Le jeu

Une partie se compose en principe de **5 manches** (Les joueurs peuvent convenir d'un autre nombre pour modifier la durée de la partie). A l'intérieur d'une manche, plusieurs **tours** sont joués, dans lesquels chaque joueur intervient une **seule** fois. Si à la fin d'un tour au moins un joueur n'a plus aucune carte en main, la manche est terminée

Le premier joueur commence : il joue **une ou plusieurs cartes de la même valeur**. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit **surenchérir** ou **passer**.

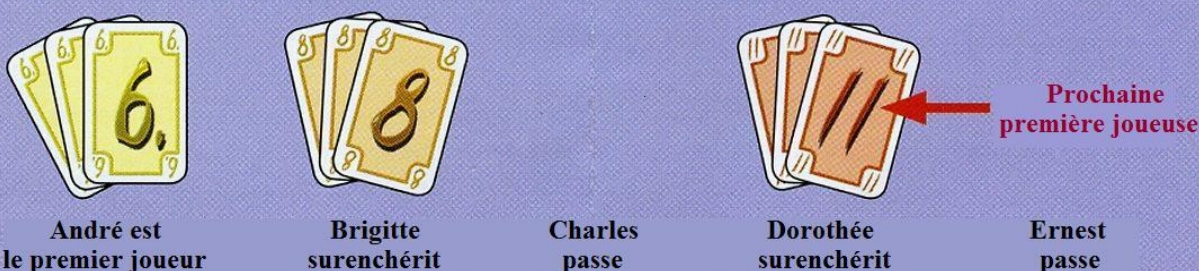
Note : Dès le premier tour, le premier joueur peut aussi jouer l'âne. Voir « L'Âne ».

Pour **surenchérir**, un joueur doit jouer **exactement** le même nombre de cartes que le joueur précédent, mais avec une valeur **plus forte**. S'il ne peut ou ne veut pas, il doit **passer**.

Le **premier joueur** d'un tour détermine toujours le **nombre de cartes** que chacun jouera dans ce tour. S'il joue seulement une carte, tous les autres joueurs ne pourront jouer qu'une carte également. S'il joue un triplé (trois cartes de la même valeur), tous les autres devront aussi jouer un triplé (ou passer). Ne pas oublier que la (les) carte(s) jouée(s) doit (vent) être plus forte(s) que celle(s) du joueur précédent.

Note : Les couleurs des cartes n'ont aucune signification.

Lorsque **chaque** joueur a eu **une fois** le choix entre surenchérir et passer, le tour est terminé. Le joueur qui a joué la (les) **plus forte(s)** carte(s) sera le **premier joueur** du tour suivant. Les cartes jouées sont mises de côté face cachée, elles n'ont plus aucune importance pour la suite de la partie. Une seule chose compte : se débarrasser le plus vite possible de toutes ses cartes.



André est le premier joueur Brigitte surenchérit Charles passe Dorothee surenchérit Ernest passe

Exemple dans une partie à 5 joueurs : André est le premier joueur, il joue 3 cartes qui ont toutes la valeur 6. Brigitte surenchérit en jouant 3 cartes 8. Charles passe. Dorothee surenchérit en jouant 3 cartes 11. Ernest passe. Puisque chaque joueur a joué une fois, le tour est terminé, et les cartes jouées sont mises de côté. Dorothee ayant joué les plus fortes cartes, elle sera la première joueuse du prochain tour.

Joker

Il y a **4 Jokers** dans le jeu, qui peuvent prendre **n'importe quelle valeur de 1 à 14**. Si un joueur joue un Joker en même temps que d'autres cartes, le Joker prend automatiquement la valeur de ces cartes.



Exemple : 2 cartes 11 et un Joker équivalent à 3 cartes 11.

Par contre, un Joker joué **seul** a une **valeur de 14**. Il est alors la plus forte carte du tour et ne peut pas être battu. Ceci est également valable si plusieurs Jokers sont joués en même temps : par exemple, une paire de 13 peut seulement être battue par une paire de Jokers.

Un Joker restant dans la main d'un joueur à la fin d'une manche lui inflige **14 points de pénalité**.

Note : Dans un tour d'âne, un Joker prend toujours la valeur 1. Voir « L'Âne ».

L'Âne

Le joueur qui possède l'âne ne peut le jouer que s'il est le premier joueur du tour. Alors, un tour d'âne a lieu, qui suit des règles particulières :

- L'âne doit être joué **seul** et prend la **valeur 0**.
- **Aucun** joueur ne peut passer et **personne** n'est obligé de surenchérir. En lieu et place, chaque joueur doit jouer une **seule** carte, sans **aucune condition** de valeur : elle peut être plus forte, égale ou plus faible que la carte jouée précédemment.
- Un **Joker**, dans un tour d'âne, prend toujours la **valeur 1**.
- Celui qui a joué la plus **forte** carte dans un tour d'âne, doit prendre **toutes** les cartes jouées dans ce tour et les **ajouter** à sa main, **y compris** l'âne. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la carte la plus forte, c'est celui qui a joué sa carte en **dernier** qui doit prendre les cartes.

Après un tour d'âne, un **nouveau** tour d'âne ne **peut pas** avoir lieu aussitôt ! Le joueur qui a reçu l'âne de cette manière ne peut pas le jouer immédiatement. Cela lui est possible au plus tôt deux tours plus tard, et à la **condition** qu'il soit le premier joueur du tour.

Note : Dans le premier tour d'une manche - juste après la distribution des cartes - le joueur qui a reçu l'âne peut le jouer immédiatement.

L'âne reste en jeu jusqu'à la fin de la manche, passant éventuellement de joueur en joueur. Celui qui l'a gardé en main à la fin d'une manche reçoit **20 points de pénalité**.

Charles est le premier joueur Dorothée Ernest André Brigitte

Exemple d'un tour d'âne : Charles - qui possède l'âne - est le premier joueur. Il choisit de jouer l'âne et un tour d'âne a donc lieu : personne ne peut passer. Dorothée joue un 2. Ernest suit avec un 1. C'est le tour d'André qui joue, comme Dorothée, un 2. Enfin Brigitte joue un Joker qui compte comme un 1. Tout le monde ayant joué une fois, le tour est terminé. Dorothée et André ont joué la plus forte carte, mais André a joué après Dorothée. André ayant joué la carte la plus forte en dernière position, c'est lui qui doit prendre en main les cinq cartes de ce tour. Il sera le premier joueur du prochain tour, mais n'aura pas le droit de jouer immédiatement l'âne.

Fin de la partie

Dès qu'à la **fin d'un tour** au moins un joueur n'a plus aucune carte en main, la manche est terminée.

Note : Si un joueur joue sa dernière carte dans un tour d'âne mais qu'il doit prendre les cartes jouées en main à la fin du tour, la manche n'est pas terminée. A moins bien sûr qu'un autre joueur ne se soit débarrassé, lui, de toutes ses cartes.

A présent, chaque joueur auquel il reste des cartes en main compte ses points de pénalité :

- Chaque **carte numérotée** fait perdre le nombre de points correspondant à sa **valeur**.
- Chaque **Joker** fait perdre **14 points**.
- L'**âne** fait perdre **20 points**.



André

Exemple : A la fin d'une manche, André a encore 3 cartes en main : un 3, un 10 et un Joker. Il perd donc $3 + 10 + 14 = 27$ points.

Les points de pénalité de chaque joueur sont notés. Puis une nouvelle manche commence. Le joueur qui avait **conservé** l'âne en main à la fin de la manche précédente le garde et devient le **premier joueur** de la nouvelle manche.

Celui qui possède le moins de points **après 5 manches**, gagne la partie.

Variante du Bœuf

Dans cette variante intervient le **bœuf**. Le joueur qui possède les oreilles les plus longues est - comme dans la règle de base - le premier joueur, mais il ne reçoit pas l'âne. Le **bœuf et l'âne** sont posés en début de manche **au centre de table**.

Celui qui joue dans le **premier tour** la (les) plus forte(s) carte(s) doit prendre le **bœuf** en main. Celui qui joue dans le **deuxième tour** la (les) plus forte(s) carte(s) doit prendre l'**âne** en main. Le bœuf comme l'âne ne peuvent pas être joués dans le tour suivant immédiatement celui dans lequel on les a reçus, mais au plus tôt deux tours plus tard, et à condition d'être le premier joueur du tour.

On peut donc se débarrasser du bœuf exactement de la même façon que l'âne : il faut être le premier joueur du tour. De même, un **tour de bœuf** se déroule **comme un tour d'âne** : on doit jouer une seule carte, personne ne peut passer, un Joker vaut 1 et le bœuf vaut 0. De même encore, celui qui a joué la plus forte carte prend toutes les cartes du tour. Cependant, contrairement à ce qui se passe à l'issue d'un tour d'âne, il ne les ajoute **pas** à sa main, mais les **pose face cachée devant lui**. Ces cartes compteront à la fin de la manche comme des points de pénalité ; le joueur ne peut plus s'en débarrasser ! Il n'y a donc qu'**un seul** tour de bœuf par manche (s'il a lieu !). Attention : dans un « pli de bœuf », un **Joker** vaut **1 seul point de pénalité**, et le **bœuf** lui-même **0 point**.

Autre règle qui reste valable : Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la carte la plus forte, c'est le joueur qui a joué sa carte en dernier qui doit prendre les cartes.

Celui qui joue la carte la plus forte dans un **tour d'âne**, prend comme d'habitude toutes les cartes de ce tour **en main**.

A la fin d'une manche, le **bœuf** dans la main d'un joueur fait perdre **15 points**. L'**âne** comme d'habitude fait perdre **20 points**.

Attention ! Le bœuf et l'âne ne peuvent jamais être joués **dans le même tour**. Si dans le tour du bœuf ou dans un tour d'âne, un joueur n'a en main que l'âne ou le bœuf, il doit exceptionnellement **passer**.

Auteur : Wolfgang Kramer (www.kramer-spiele.de)

Illustrations : Studio Mattigatti de Lorenzo Ciccoli

Conception graphique : Studio Mattigatti, Hans-Georg Schneider, Rita Geers

Réalisation : Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

© 2008 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg

Tous droits réservés

www.pegasus.de

V 1.03 (03/04/2011)