

TAKE IT!



F TAKE IT!

Celui qui saisit trois fois la meilleure occasion gagne la partie !

Un jeu de cartes captivant pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Contenu : 77 cartes, les règles du jeu

Qui sait le mieux piquer les meilleures cartes sous le nez des autres joueurs au bon moment ?

Un joueur retourne des cartes et les place sur la table, face visible. Au cours de la partie, tous les joueurs peuvent dire « Take it ! » trois fois pour prendre les cartes qui se trouvent alors sur la table.

But du jeu

Les joueurs essaient de ramasser le plus de points.

4

Les préparatifs

Mélangez les cartes, formez-en un talon et placez-le sur la table, face cachée. La boîte du jeu, vide et fermée, se trouve au milieu de la table.

Déroulement de la partie

Le joueur aîné est le premier à distribuer les cartes. Il retourne une carte après l'autre de manière à ce que tous les joueurs découvrent les cartes en même temps, et il les place en rang sur la table. Chaque joueur (y compris le distributeur de cartes) peut maintenant à tout moment dire à haute voix « Take it ! » et taper d'une main sur la boîte du jeu.

Au moment où un joueur a dit « Take it ! », il reçoit toutes les cartes qui se trouvent à ce moment-là au milieu de la table. Il empile les cartes face cachée devant lui sur la table et ne peut plus les regarder jusqu'à la fin de la partie. En outre, dès maintenant, c'est lui le distributeur de cartes, jusqu'à ce que le joueur suivant dise « Take it ! » et que le distributeur de cartes change de nouveau.

Trois fois par partie (dans la partie à 2 ou 3 même quatre fois), chaque joueur peut prendre les cartes exposées après avoir dit « Take it ! ». Toutes les fois que le joueur a pris les cartes, il en forme une nouvelle pile devant lui sur la table. Le premier à avoir trois piles reste le distributeur de cartes jusqu'à la fin de la partie.

Si deux joueurs disent « Take it ! » en même temps, le joueur dont la main se trouve sous la main de l'autre joueur sur la boîte reçoit les cartes exposées.

Les cartes :

À pleins tubes :



les nombres indiqués sont des points.

Quitte ou double :



les nombres indiqués ne rapportent des points (positifs ou négatifs) que si le joueur a deux cartes identiques de la sorte. (Exemple : deux cartes « Quitte ou double » indiquant le nombre « -2 » rapportent deux points négatifs.) Une seule de ces cartes reste sans effet.

Joker :



une carte de joker ne rapporte des points qu'en combinaison avec une carte « Quitte ou double ». Elle la complète et rapporte dans ce cas-là en tout la valeur indiquée sur la carte « Quitte ou double ». Si le joueur n'a pas de carte « Quitte ou double » avec des points positifs, il doit la combiner avec une carte «Quitte ou double » qui rapporte des points négatifs. Une carte de joker seule ne sert à rien.

10 points sinon rien :



le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes de cette sorte reçoit 10 points positifs. Toutes les autres cartes «10 points sinon rien » ne servent à rien. S'il y a deux ou plusieurs joueurs qui ont le même nombre de cartes «10 points sinon rien», tous les joueurs concernés reçoivent 10 points.

Fin de la partie

La partie est finie au moment où toutes les cartes du talon ont été retournées ou si tous les joueurs sauf un ont ramassé trois piles de « Take it ! » (dans la partie à 2 ou 3 quatre piles). Puis, le joueur restant reçoit les cartes restantes (s'il y en a).

Maintenant, chaque joueur compte ses points en classant ses cartes et en compensant les points positifs par les points négatifs.

Le joueur qui a ramassé le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.