THE GAME *Joue...tant que tu peux !*

Steffen Benndorf

Joueurs : 1 à 5
Âge : 8 ans et plus
Durée : environ 20 min.

Pendant la partie, quatre piles de cartes sont formées au centre de la table. Deux piles sont en ordre croissant (de 1 à 99) et deux autres en sens décroissant (de 100 à 2). Tous les joueurs essayent **ensemble** de poser le plus grand nombre de cartes possible, idéalement les 98, sur les quatre piles.

4 Bases de pile



2 Croissantes (1-99)



2 Décroissantes (100-2)

98 Cartes numérotées



avec des valeurs de 2 à 99

Piles de cartes : règles de pose

Sur les **piles croissantes**, la valeur de chaque nouvelle carte posée doit être supérieure à la valeur de la carte au-dessus de la pile. L'écart entre les valeurs n'importe pas, par exemple il est possible de jouer 3, 11, 12, 13, 18, 20, 34, 35, 51. Ou 2, 7, 19, 25, 28, 29, 49, etc. Mais plus l'écart sera petit, plus vous pourrez jouer de cartes.

Important : pour ne pas prendre trop de place, disposez les cartes numérotées les unes au-dessus des autres plutôt que côte à côte. C'est pourquoi il vous faut poser vos cartes en piles **à côté** des **cartes de base** et non au-dessus, en ne laissant visible que la dernière carte posée.



Exemple :
Sur cette pile croissante, les joueurs ont déposé le 4, puis le 8 et ensuite le 13.

Sur les **piles décroissantes**, c'est exactement l'inverse : la valeur de chaque nouvelle carte posée doit être inférieure à la valeur de la carte au-dessus de la pile, par exemple il est possible de jouer 94, 90, 78, 61, 60, 57. Ou 98, 97, 88, 83, 81, etc.



Début de la partie

Les quatre bases de pile sont disposées face visible, les unes au-dessus des autres, au centre de la table. Mélangez **soigneusement** les 98 cartes numérotées. Pour une partie à 3, 4 ou 5 joueurs, chaque joueur reçoit 6 cartes (7 cartes pour un jeu à 2 joueurs), qui constituent sa main. Formez une pioche avec les cartes numérotées restantes et placez-la face cachée sur le côté sur la table.

Jeu en solitaire : prenez 8 cartes qui constituent votre main.

Comment jouer

Tout d'abord, chaque joueur regarde sa main, puis décidez ensemble qui commence. Jouez ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, vous devez poser au moins deux cartes de votre main à droite de l'une des quatre cartes de base. Si c'est possible, vous pouvez poser autant de cartes que vous le souhaitez, éventuellement jusqu'à ne plus avoir aucune carte en main. Posez les cartes l'une après l'autre. Vous êtes libre de choisir sur quelle pile jouer, tant que vous suivez les règles de pose décrites ci-dessus, dans un ordre croissant ou décroissant selon les piles. Vous pouvez poser toutes vos cartes sur la même pile, ou sur plusieurs piles dans n'importe quel ordre comme vous souhaitez.

Exemple : C'est au tour de Lucien de jouer. Il pose une carte sur la première pile croissante, puis deux cartes sur la deuxième pile croissante, et enfin une autre carte sur la dernière pile décroissante.

Une fois que vous avez terminé de poser des cartes, prenez du dessus de la pioche le même nombre de cartes que ce que vous avez posé, pour compléter votre main à six (pour un jeu à 3, 4 ou 5 joueurs), sept (pour un jeu à 2 joueurs) ou huit (jeu en solitaire) cartes à nouveau. Le joueur suivant joue ensuite, en posant au moins deux cartes puis en complétant sa main depuis la pioche.

Exemple : Lucien pose quatre cartes, puis tire quatre nouvelles cartes de la pioche à la fin de son tour.

Les piles grossissent : un rétro s'impose !

Tandis que la partie avance, les quatre piles augmentent de taille à cause des cartes que vous y ajoutez. Les règles générales de pose décrites ci-dessus doivent toujours être respectées. Il existe cependant **une unique exception** qui vous permet de jouer **dans l'ordre inverse**, en jouant une carte qui présente un écart de valeur exactement égal à 10. Voici comment fonctionne ce **rétro** :

- À votre tour, vous pouvez poser **une carte descendante sur une pile croissante** lorsque la valeur de cette carte est **exactement inférieure de 10** à la valeur de la carte au sommet de la pile croissante.



Exemple :
Normalement, il faudrait jouer une carte d'une valeur supérieure à 47 sur cette pile croissante. C'est à Agathe de jouer. Elle possède la carte 37 en main et peut la jouer sur la pile, car elle est exactement inférieure de 10.

- À votre tour, vous pouvez poser **une carte montante sur une pile décroissante** lorsque la valeur de cette carte est **exactement supérieure de 10** à la valeur de la carte au sommet de la pile décroissante.



Exemple :
Normalement, il faudrait jouer une carte d'une valeur inférieure à 65 sur cette pile décroissante. C'est à Suzie de jouer. Elle possède la carte 75 en main et peut la jouer sur la pile, car elle est exactement supérieure de 10.

Remarque : vous pouvez utiliser le rétro aussi souvent que vous le souhaitez et sur différentes piles pendant votre tour. Par exemple, vous pouvez d'abord jouer une carte selon les règles normales, puis effectuer un rétro, puis jouer normalement deux autres cartes à nouveau, puis à nouveau un rétro, puis encore une autre carte normalement, etc.

Communication autorisée

Pendant la partie, les joueurs ne sont **jamais** autorisés à demander aux autres la valeur exacte de leurs cartes. Ils ne peuvent pas non plus révéler la valeur de leurs propres cartes.
En clair, **citer des valeurs numériques est toujours strictement interdit !**
En dehors de cela, toute autre communication est autorisée. Par exemple, vous pouvez dire : « Soyez gentils de ne pas jouer sur la dernière pile » ou « Prière de ne pas monter trop vite sur la deuxième pile. »

Fin de la pioche

Lorsque la pioche est vide, continuez à jouer sans piocher. **Remarque :** à partir de ce moment, chaque joueur ne doit jouer qu'**au moins une carte** (ou plus s'il le souhaite).
Si un joueur n'a plus de carte en main, les autres continuent à jouer sans lui.

Fin de la partie

La partie est terminée aussitôt qu'un joueur ne peut pas jouer le nombre minimum de cartes pendant son tour (soit deux cartes s'il y a encore des cartes dans la pioche, soit une carte quand la pioche est épuisée).

Comment était l'équipe ? Lorsque la partie est terminée, comptez combien de cartes n'ont pas été posées **au total**, soit toutes les cartes encore dans les mains des joueurs plus celles restant dans la pioche, le cas échéant. Moins de 10 cartes est un excellent résultat. Si les 98 cartes ont été jouées, la victoire est totale : à partir de maintenant, vous pouvez augmenter la difficulté.

Pour les experts

Les règles décrites ci-dessus restent les mêmes, sauf que cette fois chaque joueur doit poser un minimum de 3 (au lieu de 2) cartes par tour. Si cela ne suffit pas à rendre le jeu difficile, vous pouvez également réduire le nombre de cartes initialement distribuées à chaque joueur de 1. Dans une partie à 3, 4 ou 5 joueurs, chaque joueur reçoit 5 cartes, 6 cartes pour un jeu à 2 joueurs et 7 cartes pour le jeu solitaire.

Traduction et mise en page : François Haffner - escaleajeux.fr
Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, www.nsv.de