THE GAME — LE DUEL

Joueurs : 2 personnes
Âge : à partir de 8 ans
Durée : env. 20 minutes

Un jeu de Steffen Benndorf et Reinhard Staupe

Si vous connaissez déjà The Game, après la Préparation, vous n'avez besoin que de lire les Règles résumées ci-dessous. Sinon, il faudra lire les Règles du jeu détaillées qui suivent ce résumé.

Préparation

Chaque joueur reçoit les **60 cartes d'une couleur** (or ou argent). Il pose devant lui les deux cartes Base (1-59 et 60-2). Durant la partie, des cartes seront posées à droite de chaque Base pour former une pile.



Chaque joueur mélange ses **58 cartes** qu'il pose, face cachée, pour former sa pioche à gauche de ses Bases (Pour s'assurer que les cartes sont bien mélangées, chaque joueur peut mélanger la pioche de son adversaire).
Chaque joueur pioche ensuite 6 cartes de sa pioche qu'il prend en main.
L'Oya (le joueur qui commence) est celui qui a le mieux placé ses 2 cartes Base et sa pioche.



Règles résumées

A son tour un joueur doit poser au moins 2 cartes (même quand sa pioche est épuisée) et il ne peut poser au maximum qu'une carte sur les Bases adverses.

⇨ **Sur ses Bases : il respecte les règles de The Game :** toujours plus grand sur la pile ascendante, toujours plus petit sur la pile descendante. Il peut « reculer » sur une Base en descendant/montant de 10 dans le sens inverse de la pile.

⇨ **Sur les Bases adverses : il ne peut jouer qu'une carte et la seule règle est que cette carte doit « aider » l'adversaire**. Elle doit être plus grande sur la pile descendante ou plus petite sur la pile ascendante.

Exemple : sur la pile ascendante adverse avec 29 au sommet, il doit jouer une carte comprise entre 2 et 28.

Puis, s'il n'a joué que sur ses Bases, il ne pioche que 2 cartes, quel que soit le nombre de cartes jouées. Mais, s'il a posé une carte chez l'adversaire, il peut refaire sa main à 6 cartes.

Exemple : Sarah pose 3 cartes, uniquement devant elle. Elle pioche 2 cartes (et se retrouve avec moins de 6 cartes en main). Tim pose 5 cartes, 4 devant lui et 1 devant Sarah. Tim complète sa main pour avoir de nouveau 6 cartes.

⇨ Le joueur qui a posé en premier la totalité de ses 58 cartes est le vainqueur. Si, au cours de la partie, un joueur ne peut pas poser le nombre minimum requis de cartes (soit deux cartes), il a immédiatement perdu.

Règles du jeu détaillées

Déroulement de la partie

A tour de rôle, chaque joueur doit jouer au moins 2 cartes de sa main, en respectant les **Règles de pose**. Puis il prend des cartes de sa pioche :

- S'il n'a posé des cartes que sur ses 2 Bases, il ne pioche que deux cartes, même s'il a posé plus de deux cartes.
- S'il a posé une carte sur une Base adverse, il pioche suffisamment de cartes pour refaire sa main à 6 cartes.

Exemple : à son tour, un joueur pose une carte sur sa Base ascendante, puis deux cartes sur sa Base descendante. Il ne pioche que 2 cartes. S'il avait posé également une carte sur une pile adverse, il aurait pu piocher autant de cartes que nécessaire pour refaire sa main à 6 cartes.

Règles de pose

Un joueur, durant son tour, peut poser autant de cartes qu'il le désire sur ses 2 Bases. Par contre, **il ne peut poser, au maximum, qu'une carte sur les Bases adverses**.

Poser des carte sur ses Bases

Lorsqu'on pose des cartes sur sa Base ascendante, chaque carte posée doit être **plus grande que la précédente**. peu importe l'écart entre les cartes ; **par exemple :** 3, 11, 12, 13, 18, 20, 34, etc.

Important : On pose les cartes les unes sur les autres. C'est donc une pile qui se constitue au fil de la partie à côté de chaque Base, et seule la première carte de chaque pile est visible.



Sur sa pile ascendante, Sarah a d'abord posé le 4, puis le 8, puis le 13.

Lorsqu'on pose des cartes sur sa Base descendante, c'est l'inverse : les cartes posées doivent être **de plus en plus petites**, **par ex.** : 54, 50, 48, 41, 40, 37, etc.

Exception - Le saut en arrière : Un joueur peut reculer sur ses piles en faisant un **saut en arrière** de 10 exactement. Voici comment cela fonctionne :

Le joueur peut poser sur sa **pile ascendante** une carte **exactement inférieure de 10** à la carte au sommet de cette pile.



Exemple : Normalement, Tim devrait poser sur sa pile ascendante une carte supérieure à 27. Mais Tim a le 17 en main et il a le droit de le poser sur sa pile ascendante, car ce nombre est exactement inférieur de 10 à celui sur le dessus de sa pile.

Le joueur peut poser sur sa **pile descendante** une carte **exactement supérieure de 10** à la carte au sommet de cette pile.



Exemple : Normalement, Sarah devrait poser sur sa pile descendante une carte inférieure à 35. Mais Sarah a le 45 en main et elle a le droit de le poser sur sa pile descendante, car ce nombre est exactement supérieur de 10 à celui sur le dessus de sa pile.

Remarque : Un joueur est autorisé à utiliser plusieurs fois le saut en arrière sur ses deux piles au cours de son tour. Le joueur peut donc, par exemple, poser d'abord une carte normalement, puis utiliser le saut en arrière sur une des piles devant lui, puis jouer à nouveau deux cartes normalement, puis utiliser encore le saut en arrière, etc.

Poser une carte sur l'une des Bases adverses

On peut poser **au maximum une carte** par tour devant l'adversaire. Lorsqu'on pose une carte sur une Base adverse, une seule règle s'applique : la carte posée doit « améliorer » la pile de l'adversaire. C'est- à-dire « faire redescendre » autant qu'on le souhaite la pile ascendante de l'adversaire ou « faire remonter » autant qu'on le souhaite la pile descendante de l'adversaire.

Exemple : Sarah voudrait poser une carte sur l'une des deux piles de Tim.

- Sur la pile ascendante de Tim, il y a 18. Sarah peut y poser n'importe quelle carte comprise entre 2 et 17.
- Sur la pile descendante de Tim, il y a 40. Sarah peut y poser n'importe quelle carte comprise entre 41 et 59.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur a **épuisé sa pioche**, il continue à jouer sans pouvoir piocher de nouvelle carte.

Attention : Le joueur doit continuer à poser au moins deux cartes à chaque fois que son tour revient.

La partie se termine **immédiatement** lorsqu'un joueur a posé **la totalité** de ses 58 cartes. Ce joueur est le gagnant.

Le jeu peut se terminer prématurément si, au cours de la partie, un joueur ne peut plus poser le nombre minimum requis de cartes (soit deux cartes). Dans ce cas, ce joueur a perdu.