THE GAME Quick & Easy

Steffen Benndorf

Joueurs : 2-5 Personen **Âge :** dès 8 ans **Durée :** env. 10 min.

Tout comme l'orignal primé, dans « The Game – Rapide & simple », tout le monde joue **ensemble en équipe** et tente de se défausser de toutes ses cartes, idéalement les 50 cartes, sur 2 piles (à côté des deux cartes sens). Si c'est votre tour, posez **une** ou **deux** cartes puis piochez le même nombre de cartes. C'est tout ! Les cartes sont numérotées de 1 à 10 avec cinq couleurs différentes. Sur une pile, les cartes sont disposées **de façon croissante** (1 à 10), sur l'autre pile **de façon décroissante** (10 à 1). Et bien entendu il existe une astuce à reculons : les cartes **de même couleur** peuvent également être posées **en sens inverse** de l'ordre de la pile (croissante ou décroissante).

2 cartes sens



croissante



décroissante

50 cartes nombres



numérotées de 1 à 10 avec cinq couleurs







Préparation du jeu

Les cartes sens sont posées l'une à côté de l'autre face découverte au centre de la table. Les 50 cartes nombres sont mélangées et chaque joueur reçoit 2 cartes. Les cartes nombres restantes forment la pile face cachée.

Déroulement du jeu

Les joueurs décident qui commence. Puis le jeu se déroule toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Si c'est votre tour, posez **1 ou 2 cartes** de votre main sur une pile de votre choix ou une seule carte à la fois sur les deux piles. Puis tirez de la pioche le nombre de cartes dont vous vous êtes défaussé, afin que vous ayez à nouveau **2 cartes dans la main**.

- Les nombres de la pile croissante doivent toujours **augmenter**. L'écart entre les cartes n'a pas d'importance, par ex : 3, 5, 6, 8 ... .

- Les nombres de la pile décroissante doivent toujours **baisser**. L'écart entre les cartes n'a pas d'importance, par ex : 10, 8, 7, 4 ... .

Attention : Les couleurs n'ont pas d'importance pour commencer le jeu, il ne s'agit à ce moment-là que des chiffres. Les couleurs **n'ont** une signification **que si** une couleur est posée sur la même couleur (voir « l'astuce à reculons »).



Sarah commence le jeu en posant un 7 rouge sur la pile décroissante puis tire une carte. Tim se défausse de deux cartes : il pose un 4 bleu et un 2 vert sur le 7 rouge puis tire deux cartes. Thomas pose le 5 bleu sur la pile croissante puis tire une carte.

Remarque : Dans le déroulement du jeu, les cartes de la pile doivent toujours être posées les unes au-dessus des autres afin de ne pouvoir reconnaitre que le nombre du dessus.

L'astuce à reculons !

Si vous posez une carte **de même couleur** sur la pile, alors le nombre de cette carte peut être **choisi** par le joueur. Ce nombre choisi peut être **en sens inverse** de l'ordre de la pile.



Normalement Marie devrait poser sur la pile décroissante une carte qui est plus petite que 2 (donc un 1). Mais puisqu'elle pose une carte verte sur une carte verte (l'astuce à reculons), elle peut choisir le nombre de sa carte. Grâce à elle, le pile est passée de 2 à 8, ce qui donne plus de marge de manœuvre à l'équipe.

Communication permise

Il est très important que les joueurs parlent entre eux et qu'ils échangent à propos de leurs cartes ou à propos de qui peut ou devrait poser quoi sur quelle pile. **Aucun nombre concret** ne **doit** être cité, sinon tout type de communication est permis. Par ex. il est permis de dire « J'ai une carte jaune plutôt forte et une carte bleue moyenne dans la main », mais il n'est pas permis de dire quelque chose comme « Ma carte rouge est deux fois plus forte que la carte qui est sur la pile. »

Fin du jeu

Lorsque la **pioche est épuisée**, le jeu continue sans piocher de cartes. Le jeu se termine **au moment où** (et la partie est malheureusement perdue) un joueur ne peut plus poser de carte. Si les 50 cartes nombres sont posées, vous avez vaincu le jeu.

Variante pro

Lorsque c'est votre tour, vous ne pouvez poser **qu'une carte** et une seule. Il est également **interdit** de discuter de la valeur des nombres. Vous pouvez seulement parler de la couleur des cartes de votre main et sur quelle pile il serait préférable de poser des cartes et sur quelle pile on peut utiliser l'astuce à reculons. Difficile mais faisable !

Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, www.nsv.de