13 *Un jeu de Rainer Knizia, 3 à 6 joueurs, dès 8 ans.*

Matériel
14 cartes vertes, 14 cartes jaunes, 14 cartes bleues, 8 cartes « méchant quatre rouge ». 3 petits plateaux (vert, jaune, bleu). Règle de jeu.

Idée du jeu
Les joueurs jouent à tour de rôle en posant chaque fois une de leurs cinq cartes sur un des 3 plateaux. Toute carte posée sur un plateau est additionnée à celles qui s'y trouvent déjà. Lorsqu'un total dépasse 13, le joueur laisse la carte qu'il vient de poser mais récupère toutes les autres. En fin de jeu, les cartes « gagnées » risquent d'être comptées comme autant de points négatifs et certainement si ce sont des « méchant quatre » !

Préparation.
Désignez un premier donneur : il mélange bien les cartes et en donne cinq à chaque joueur. Les cartes restantes forment un talon *faces cachées*. Posez au centre de la table les 3 petits plateaux. Désignez un premier joueur.

Déroulement
Le joueur à gauche du donneur joue en premier. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
Celui dont c'est le tour pose une carte sur un plateau. La carte doit avoir la couleur du plateau sauf si c'est un « méchant quatre rouge » qui peut être posé sur chacun des 3 plateaux.
Toute nouvelle carte est additionnée aux cartes se trouvant déjà sur le plateau. Tant que le total ne dépasse pas 13, il ne se passe rien.
Si le total dépasse 13, le joueur laisse sur le plateau la carte qu'il vient de poser et prend toutes les autres. Il pose ces cartes, faces cachées, devant lui et ne peut plus les regarder avant la fin de la partie.
Le joueur complète ensuite sa main de manière à avoir à nouveau 5 cartes. Si le talon est épuisé, il ne reprend plus de cartes mais continue à jouer avec celles qu'il tient encore en main.

On joue ainsi à tour de rôle jusqu'au moment où tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes.

Il est possible que plusieurs « méchant quatre rouge » s'accumulent sur un même plateau.

Fin de partie
Quand tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes, la partie s'arrête. Il est possible et probable que des cartes restent sur les plateaux.

On compte ensuite les points négatifs de chaque joueur.
Chaque carte gagnée – indépendamment de sa valeur – vaut un point négatif.
Mais si quelqu'un est majoritaire dans une couleur, il ne reçoit aucun point négatif pour cette couleur. Si plusieurs joueurs sont majoritaires sur une même couleur, les majorités sont annulées et les cartes valent malgré tout des points négatifs.

Chaque « méchant quatre rouge » vaut 2 points négatifs. La majorité dans les « méchant quatre rouges » est sans valeur.

Les points négatifs de chaque joueur sont totalisés. Celui qui en totalise le moins, gagne la partie.

Nouvelle partie
Si vous avez le temps, vous jouerez autant de parties qu'il y a de joueurs. A tour de rôle, chacun sera le donneur. Si on joue à trois, chacun sera donneur 2 fois.

Celui qui aura gagné le plus de parties, sera le vainqueur.

Traduction libre de www.casse-noisettes.be