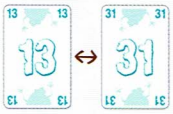


Ludo Kain S 2739

Les cartes

Les 79 cartes comportent des nombres de 12 à 98. Les nombres 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 et 90 n'en font pas partie. Chaque carte Crapaud avec un nombre composé de deux chiffres identiques (22, 33, 44, etc.) coûte 5 points quand on est obligé de la prendre. Toutes les autres cartes valent chacune 1 point (positif ou négatif).

Attention : Pour chaque carte (en dehors des cartes Crapaud), il existe **une carte « twistée »** (symétrique), c'est-à-dire une carte avec les deux chiffres inversés :



Cartes twistées



Cartes twistées



Cartes twistées

La rangée de cartes

Au cours de la partie, on constitue au centre de la table une rangée de cartes (de longueur indéterminée) qui commence à côté de la pioche et qui grandit carte par carte.



La rangée de cartes comporte actuellement 5 cartes.

Lorsque quelqu'un « twiste », c'est-à-dire récupère une carte de la rangée grâce à sa carte twistée, les cartes restantes de la rangée doivent immédiatement être rapprochées les unes des autres pour qu'il n'y ait plus d'espace vide.



Une carte vient d'être ôtée de la rangée (« twistée »). Les trois cartes de droite sont aussitôt déplacées vers la gauche afin de combler l'espace vide.

Préparatifs

Mélanger et distribuer les 79 cartes. Chaque joueur reçoit des cartes, qu'il prend en main : **9 cartes pour une partie à 2 ou 3 joueurs, 8 cartes pour une partie à 4 joueurs**. Former une pioche face cachée avec les cartes restantes au centre de la table. L'Oya (le joueur qui commence) est le joueur qui fait le mieux le cri du crapaud.

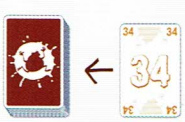
Déroulement de la partie

Durant toute la partie, chaque joueur, à tour de rôle, **doit effectuer une seule des 3 actions suivantes, puis pioche une carte pour refaire sa main** à 9 cartes (ou à 8 quand on joue à 4) :

Action A) Poser une carte au bout de la rangée

Pour cela, il faut que la valeur de cette carte soit au maximum plus grande de 10 et au minimum plus petite de 10 que la carte en bout de rangée *(ex: si le bout de la rangée est 28, la carte posée doit avoir une valeur comprise entre 18 et 38 (ces deux limites sont incluses))*.

Attention : Si la rangée est vide, le joueur doit simplement poser une de ses cartes en main pour commencer la rangée.



Alex commence. Il n'y a encore aucune carte posée sur la table. Alex choisit son 34 et le pose pour démarrer la rangée. Il prend la première carte de la pioche, puis c'est le tour du joueur suivant.



C'est à Sarah de jouer. La carte se trouvant actuellement le plus à droite est le 34. Sarah doit donc poser une carte dont le nombre est compris entre 24 et 44. Elle pose le 41.

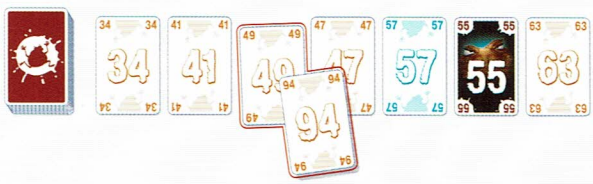


C'est à présent à Linus. La carte se trouvant maintenant le plus à droite est le 41. Linus doit donc poser une carte dont le nombre est compris entre 31 et 51. Il décide de poser son 49.

Action B) Twister une carte

Il abaisse une carte qui est la valeur twistée d'une carte de la rangée **peu importe où elle se trouve**. Il est également possible de twister l'unique carte d'une rangée, le joueur suivant devra alors commencer la rangée à nouveau en posant une de ses cartes.

➡ Le joueur montre la carte twistée qu'il a en main et enlève la carte correspondante de la rangée. Il pose les deux cartes symétriques à côté de lui, **face visible**. Chacune de ces deux cartes twistées lui rapportera un point à la fin de la partie. L'espace vide à la place de la carte enlevée doit immédiatement être comblé.



C'est à Marlène de jouer. Elle a en main le 94 et le montre aux autres. Elle enlève le 49 de la rangée et pose les deux cartes twistées (94 et 49) à côté d'elle, face visible. Elle supprime aussitôt l'espace vide apparu dans la rangée (en déplaçant les cartes restantes).

Action C) Prendre la rangée complète

Si un joueur **ne peut ou ne veut pas** poser une carte au bout de la rangée ni twister une carte de la rangée, il doit prendre **la rangée complète** et la poser à côté de lui, **face cachée** ; toutes ces cartes lui **coûteront des points** à la fin de la partie. Il doit ensuite **poser une carte de sa main pour commencer une nouvelle rangée**.

Fin de la partie et comptage des points

On ne peut plus piocher quand la pioche est épuisée ! On continue cependant à jouer normalement de la manière décrite ci-dessus jusqu'à ce que quelqu'un prenne la rangée actuelle (ou que l'unique carte de la rangée soit twistée). La partie se termine alors immédiatement et on compte les points.

- Les cartes que les joueurs ont encore en main n'ont plus aucune importance et sont écartées.
- Chaque carte posée **face visible** (carte twistée) au cours de la partie **rapporte 1 point** au joueur correspondant.
- Les cartes posées **face cachée coûtent des points** : chaque carte **Crapaud** signifie **5 points en moins**, chaque autre carte fait perdre **1 point**.
- Chaque joueur fait le total des points positifs et négatifs. Sarah a 12 points à additionner et 17 points à soustraire. Son résultat total est donc : -5. Le joueur avec le meilleur score gagne la partie.

On note sur une feuille les points obtenus. On jouera autant de parties que de joueurs présents afin que chaque joueur soit l'Oya une fois. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points sur l'ensemble des parties est le grand gagnant.

Variante pour les joueurs aguerris (particulièrement recommandée pour une partie à deux): Lorsque la rangée à côté de la pioche n'est constituée que d'une seule carte et qu'un joueur prend cette carte, il la pose à côté de lui face cachée de manière normale, elle lui coûtera un ou des point(s). **Ensuite**, il doit prendre la première carte de la pioche, la montre à tout le monde puis la pose également à côté de lui face cachée, elle lui coûtera aussi un ou des point(s). Toutes les autres règles restent inchangées.

Pour toute question sur « Take That » vous pouvez nous contacter à
oya@oya.fr ou au +33 1 47 07 59 59

Auteurs : Andreas Spies & Reinhard Staupe
Illustrateur : Oliver Freudenreich

© Oya 2017, 25 rue de la Reine Blanche 75013 Paris - www.oya.fr