Un jeu de Reiner Knizia
pour 2 à 6 joueurs

But du jeu

Avoir le moins de cartes une fois la pioche de cartes épuisée.

Matériel

- 54 cartes de valeurs 1 à 6 (9 cartes par valeur).
- 12 cartes Joker.
- 4 cartes Résumé.
- Les règles du jeu.

Préparation du jeu

Avant chaque partie :
. séparer les 4 cartes Résumé des autres cartes, et les disposer près des joueurs ;
. bien mélanger les 54 cartes numérotées et les 12 jokers avant chaque partie.
Distribuer 6 cartes à chaque joueur, et placer les cartes restantes en une pile face cachée pour former la pioche.

Déroulement du jeu

Un joueur au hasard est désigné premier joueur.

Ce joueur choisit une ou plusieurs cartes de sa main, les propose faces cachées (en les faisant glisser sur la table) au joueur situé à sa gauche, et énonce clairement le nombre de cartes et leur valeur : il est ainsi le ***donneur*** et fait une ***offre***.

Exemple : « Je te donne quatre 2 » (quatre cartes de valeur 2).

Une offre correspond à deux critères :
. le nombre de cartes doit facilement être identifiable ;
. le joueur doit dire que toutes les cartes ont la même valeur (même si c'est faux !).

Exemple : « Je te donne quatre 2 » (même s'il y a un 2 et trois 6).

Les jokers peuvent prendre n'importe quelle valeur et comptent dans l'offre.

Exemple : deux 6 et un joker sont annoncés comme « trois 6 ».

À la fin de son tour de jeu, et seulement s'il a moins de 6 cartes en main, le donneur complète sa main à 6 cartes en piochant le nombre adéquat de cartes.

Puis, le joueur suivant dans le sens horaire (le ***challenger***, celui à qui le donneur vient de faire une offre), doit accepter l'offre ou relever le défi (refuser l'offre).

1. Accepter l'offre

Le *challenger* prend les cartes faces cachées dans sa main, puis c'est à lui de jouer comme décrit précédemment : il choisit une ou plusieurs cartes dans sa main et les propose faces cachées au joueur suivant en faisant une offre. Il devient ainsi *donneur* pour le joueur suivant, qui devient alors le nouveau *challenger*.

Cette offre doit être plus forte que l'offre précédente.
Deux choix s'offrent à lui :

1a. énoncer le même nombre de cartes que l'offre précédente, mais avec une valeur supérieure ;

Exemple : si l'offre précédente acceptée était « quatre 2 », il est possible de dire « quatre 3 », « quatre 4 », « quatre 5 », ou « quatre 6 ».

1b. énoncer un nombre de cartes supérieur, avec une valeur quelconque (inférieure, égale, ou supérieure).

Exemple : si l'offre précédente acceptée était « quatre 2 », il est possible de dire « cinq 1 », « sept 6 », « douze 3 », etc.

2. Relever le défi (refuser l'offre)

Le *challenger* retourne les cartes faces visibles à la vue de tous.
Deux cas sont alors possibles :

2a. **si les cartes correspondent bien à l'offre énoncée**, le *challenger* ramasse les cartes de l'offre et les place faces cachées devant lui, dans sa pile malus.

Le *donneur* pourra alors se fendre d'un mérité *« DTC !!! »* ;

2b. **si les cartes retournées ne correspondent pas à l'offre énoncée**, le *donneur* ramasse les cartes de l'offre et les place faces cachées devant lui, dans sa pile malus.

Le *challenger* exprimera sa joie en clamant à la face de son adversaire *« DTC !!! »*.

Dans les deux cas, le joueur ayant ramassé les cartes entame un nouveau tour de jeu.

Fin de partie

Lorsque la pioche est épuisée, le jeu continue même si les joueurs ne peuvent plus compléter leur main à 6 cartes.
Dès qu'un joueur refuse l'offre qui lui est faite, on résout ce dernier challenge et la partie prend fin.

Chaque joueur ajoute les cartes qu'il a encore en main à sa pile de cartes malus. Le joueur avec le moins de cartes dans sa pile malus est alors le vainqueur.

Variante

Pour ajouter un peu de confusion, remplacer le paragraphe ***2a*** par :
si les cartes correspondent bien à l'offre énoncée, OU ONT TOUTES UNE VALEUR SUPÉRIEURE, le challenger ramasse les cartes de l'offre et les place faces cachées devant lui, dans sa pile malus.

Graphismes de Julien Le Faucheur
© 2012 Ferti. All rights reserved. v1.1
http://www.ferti-games.com - ferti@orange.fr