

Stop ou encore ?
Truand minable ou Légende de l'Ouest ?

Faites les bons paris et dépouillez vos adversaires pour gagner la partie.

Introduction et but du jeu

Hit ! est un jeu de Stop ou Encore dans lequel vous devez piocher des cartes pour obtenir des points de victoire. Sachez vous arrêter au bon moment… ou vous risquez de perdre tous vos gains !

Le vainqueur sera le joueur qui aura le plus de points lorsque la pioche sera épuisée.

Matériel

- **La présente règle**
- **90 cartes** *(11 cartes numérotées de 1 à 5, 7 cartes de 6 à 10).*



Mise en place

Mélangez l'ensemble des cartes et placez-les en tas au centre de la table.

Note : À la suite d'une partie, les cartes de mêmes valeurs peuvent se retrouver toutes ensemble, veillez à bien mélanger le paquet avant de jouer.

Tour de jeu

Le joueur avec le plus grand chapeau commence. Les joueurs jouent ensuite chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un joueur se déroule ainsi :

✶ 1 Ramassez vos gains ✶

Si vous avez des cartes face visible devant vous au début de votre tour, ramassez-les et entassez-les face cachée pour constituer votre butin. Ces cartes représentent votre score final.

Note : Cette étape n'est bien sûr pas à prendre en compte au tout premier tour de jeu.

✶ 2 Piochez des cartes ✶

Poursuivez votre tour en révélant une à une de nouvelles cartes du paquet. Placez ces cartes devant vous en les classant par valeurs. Chaque carte de valeur identique vient s'ajouter à celles déjà présentes devant vous pour constituer une colonne *(voir exemple)*. Faites en sorte de ne pas recouvrir totalement les cartes afin que tous les joueurs puissent voir le nombre de cartes de chaque type en votre possession.

Après chaque carte, vous décidez si vous souhaitez continuer à piocher ou si vous préférez terminer votre tour.



✶ 3 Volez des cartes ✶

Chaque fois que vous piochez une carte vous pouvez en plus, si vous le souhaitez, voler à tous les autres joueurs leurs cartes de même valeur. Ajoutez-les aux cartes face visible devant vous.

Perdre son tour

Si vous piochez une carte de même valeur qu'une carte déjà posée devant vous, vous perdez votre tour !

Défaussez l'ensemble des cartes face visible devant vous. Vous pouvez les remettre dans la boîte, elles sont définitivement perdues.

Attention : Cette règle ne s'applique que si vous avez déjà 3 cartes ou plus, face visible, devant vous. Si vous n'avez qu'une ou deux cartes vous pouvez ajouter une carte de même valeur et continuer votre tour.

Exemple :

C'est votre tour de jeu.

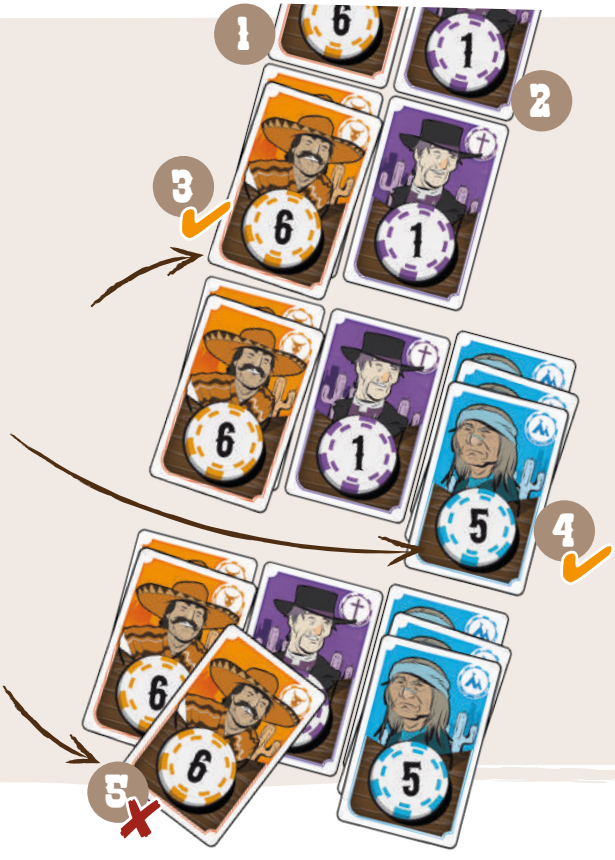
1• La première carte que vous piochez est un 6. Aucun autre joueur n'en possède. Vous posez la carte face visible devant vous.

2• La deuxième carte que vous piochez est un 1. Vous pourriez voler deux cartes 1 aux joueurs autour de la table mais préférez ne pas le faire. Cela vous permet de rester en sécurité sous votre limite de trois cartes.

3• La troisième carte que vous piochez est de nouveau un 6. Heureusement, vous n'avez que deux cartes devant vous. Vous pouvez donc y ajouter le 6.

4• À partir de maintenant, vous avez plus de trois cartes devant vous et vous encourrez le risque de tout perdre en piochant une carte 1 ou 6. Vous tentez votre chance et piochez un 5. Deux cartes 5 sont disponibles chez vos adversaires. Évidemment, vous les volez !

5• Que faire ensuite ? Votre butin devient intéressant... Vous pourriez arrêter et espérer que vos cartes soient encore devant vous quand reviendra votre tour. Ou alors vous pourriez piocher une nouvelle carte ? Vous êtes assez tenté de voler les trois cartes 8 posées devant le joueur d'à côté. On vous comprend, c'est beaucoup de points. Vous décidez de piocher et révélez... un 6. Malheureusement, vous perdez votre tour et défaussez toutes les cartes face visible devant vous. On ne peut pas gagner à tous les coups... La prochaine sera la bonne !



Fin du jeu

Le jeu s'arrête immédiatement après que la dernière carte de la pioche soit révélée. Tous les joueurs ajoutent les cartes face visible encore devant eux à leur butin.

Comptez les points

Chaque joueur additionne les valeurs des cartes de son butin. Le joueur avec le plus haut score remporte la partie.

Note : Vous pouvez jouer en plusieurs manches si vous le souhaitez. Si tel est le cas, nous vous conseillons de jouer autant de manches qu'il y a de joueurs en changeant de premier joueur à chaque fois. Additionnez les scores de l'ensemble des manches pour déterminer le grand vainqueur.

© 2021 Dr. Reiner Knizia • All rights reserved