



Pour 2 à 4 joueurs - A partir de 8 ans

Un jeu de Reiner Knizia

MATÉRIEL

110 cartes, dont 90 cartes Couleur réparties comme suit,

- ♣ 80 cartes Valeur dans 5 couleurs (1 x 0, 1, 2, 8, 9, 10 ; et 2 x 3, 4, 5, 6, 7)
- ♣ 10 cartes Fin (2 cartes avec le symbole Couleur pour chacune des 5 couleurs)

Et également,

- ♣ 11 cartes Points (avec un « 1 » blanc au centre et des valeurs grises allant de 0 – 10 dans les coins)
- ♣ 9 cartes Pierre de Vœux de couleur orange (valeur allant de 1 – 9)

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Les joueurs jouent des cartes de couleur pour construire des séries de couleur les plus longues possibles. Les cartes d'une série doivent être posées dans un ordre croissant ou décroissant. En fin de partie, plus une série est longue, plus elle rapporte des points. Les plus petites séries rapportent des points négatifs. En outre, chacun pourra ramasser en chemin des Pierres de Vœux Celtique qui apportent des points supplémentaires. Mais celui qui ramasse trop peu de Pierres de Vœux reçoit de nouveau des points négatifs. A la fin de la partie, celui qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

PRÉPARATION

Les 9 cartes Pierre de Vœux sont posées en ligne face visible. Les 101 cartes restantes sont mélangées. Chaque joueur reçoit 8 cartes qu'il prend en main. Les cartes restantes forment une pioche face cachée.

Attention: Pour le jeu à deux, 30 cartes parmi les 101 cartes sont retirées au hasard et remises dans la boîte sans les regarder.

LE JEU

Le dernier à avoir été en Irlande commence. Sinon, le joueur le plus âgé commence. Le jeu se déroule dans le sens horaire. A son tour, on doit jouer une carte et ensuite tirer une carte. Dans un cas particulier (voir plus bas), le joueur peut aussi jouer deux cartes, il tire alors deux cartes.

1. JOUER UNE CARTE

Le joueur joue une (ou deux) cartes de sa main. Il a les possibilités suivantes :

- Le joueur se défausse d'une carte inutilisée et la dépose face visible au centre de la table. On forme une pile de défausse pour chaque couleur de carte Valeur (y compris les cartes Fin) et pour les cartes Point. Il peut y avoir jusqu'à six piles de défausse.
- Le joueur se défausse comme décrit au point a) de deux cartes inutilisées de même valeur (soit des cartes Couleur ou des cartes Points) et s'empare de la carte Pierre de Vœux de la valeur correspondante. C'est seulement valable si la carte Pierre de Vœux est encore présente dans la rangée de cartes face visible. Le joueur place la carte Pierre de Vœux visible devant lui.
- Le joueur dépose une carte Couleur visible devant lui. Chaque joueur forme une colonne propre à chaque couleur. Si le joueur a déjà posé des cartes de la couleur jouée devant lui, il place la nouvelle carte légèrement décalée vers le bas de telle façon à ce que les valeurs de toutes les cartes restent visibles.

Le joueur peut poser des cartes de deux manières différentes :

- Soit** il commence avec une valeur faible: dans ce cas, chaque nouvelle carte du joueur pour cette couleur doit être de même valeur ou de valeur supérieure à la dernière carte déjà posée dans cette couleur.
Exemple : Sur un 3, on peut poser un 3, puis un 6, puis un 7, puis un 7 etc.
- Soit** le joueur débute avec une valeur élevée: dans ce cas, chaque nouvelle carte du joueur pour cette couleur doit être de même valeur ou de valeur inférieure à la dernière carte déjà posée dans cette couleur.
Exemple : Sur un 9, on peut poser un 8, puis un 8, puis un 5, puis un 3 etc.

Dès qu'un joueur pose sa seconde carte dans une couleur avec une valeur différente, il détermine le placement par ordre croissant ou décroissant de toutes les autres cartes de cette couleur.

Le joueur peut poser des cartes Fin dans la série de la couleur correspondante. Mais il ne peut plus poser aucune carte Valeur sur une série avec une carte Fin, tout au plus, la deuxième carte Fin. La deuxième carte Fin dans une série clôture celle-ci définitivement.

- Le joueur pose une carte Point visible devant lui. Il a deux possibilités :
 - Soit** le joueur pose la carte Point à part, dans une série neutre. On peut seulement y poser des cartes Points, la valeur des cartes ne joue aucun rôle (*Exemple: une série de carte Point était possible: 3 – 5 – 2 – 8*). Chaque carte Point vaut ainsi 1 point lors du décompte final.

- b. **Soit** le joueur pose la carte Point dans l'une de ses séries Couleur. C'est seulement permis, si la valeur de la carte Point correspond à la valeur de la dernière carte Valeur jouée sur cette série Couleur.

Avec les cartes Points, on peut soit collecter des points directement pour le décompte final, soit agrandir une de ses séries Couleur.

2. PRENDRE UNE CARTE

Après avoir défaussé une carte ou posé une carte devant lui, le joueur tire une nouvelle carte pour avoir à nouveau 8 cartes en main. Il peut, soit tirer la carte supérieure de la pioche face cachée, soit prendre la carte supérieure de l'une des piles de défausse face visible au centre de la table. Ce ne peut cependant pas être une carte qu'il a défaussé durant ce tour.

Si le joueur a défaussé deux cartes pour s'emparer d'une carte Pierre de Vœux, il tire deux nouvelles cartes l'une après l'autre pour avoir à nouveau 8 cartes en main. Il est permis de tirer en premier une carte de la pioche face cachée ou de l'une des piles de défausse et de décider après cela, où l'on veut tirer la seconde carte. Cependant, il ne peut pas prendre une carte qu'il a défaussé durant de ce tour.

C'est ensuite au tour du joueur suivant et le jeu se poursuit.

FIN DU JEU

La partie peut se terminer de deux manières :

- ♣ La partie se termine **immédiatement** quand il y a des cartes Fin dans **cinq** séries, peu importe dans quelles couleurs et peut importe chez quels joueurs. (Le joueur qui met fin à la partie ne tire plus aucune carte !)
Attention: Deux cartes Fin dans une même série ne comptent pas double.
- ♣ La partie se termine également quand la dernière carte de la pioche est tirée.

A la fin du jeu, chaque joueur peut encore poser jusqu'à deux cartes de sa main dans ses séries cartes Couleur ou cartes Point. Après cela, aucune carte n'est tirée.

DÉCOMPTE

Séries Couleur :

Chacune des cinq séries Couleur rapporte plus ou moins de points au joueur en fonction du nombre de cartes qu'elles contiennent:

Cartes	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
Points	-4	-3	-2	1	2	3	6	7	10

Si un joueur n'a formé aucune série Couleur pour une ou plusieurs couleurs, il ne reçoit pas de points en plus ou en moins pour cela.

Cartes Point :

Les cartes Points dans une série de cartes Point valent 1 point par carte.

Carte Pierre de Vœux :

Chaque joueur reçoit des points pour sa collecte de cartes Pierre de Vœux:

Cartes Pierre de Vœux	0	1	2	3	4	5+
Points	-4	-1	0	4	6	10

Le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Traduction française



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>