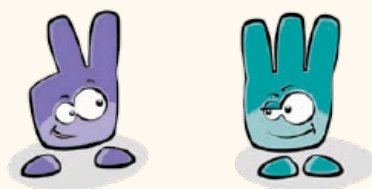




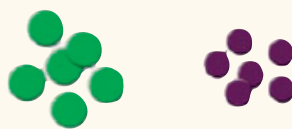
**Joueurs:** 2-4 personnes  
**Âge:** à partir de 8 ans  
**Durée:** environ 25 minutes



## CONTENU



66 cartes à jouer  
 (1 x "1", 2 x "2" et 3 x "3" jusqu'à "23")



12 grands jetons Bonus  
 50 petits jetons Pénalité

## IDÉE ET BUT DU JEU

1 à 23 - ces cartes doivent être replacées en **ordre croissant** durant la partie. Mais c'est plus difficile que l'on y pense car il y a des restrictions ! Celui qui fait un trop grand écart d'un nombre à l'autre, doit prendre des jetons de pénalité.

Celui qui a le moins de jetons après deux manches est le gagnant.

## MISE EN PLACE

Avant chaque manche toutes les cartes sont bien mélangées. Avant la première manche et en fonction du nombre de joueurs, on compte autant de cartes :

2 joueurs - 30 cartes

3 joueurs - 45 cartes

4 joueurs - 60 cartes

De plus, il faut faire attention à ce que le "1" soit dans les cartes comptées. Elle est facilement reconnaissable par un verso différent. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.

Maintenant les cartes sont distribuées à chaque joueur qui en reçoit 15 qu'il met en main.

En outre, chaque joueur reçoit au début de la première manche trois **grands jeton Bonus** qu'il place devant lui. Les **petits jetons Pénalité** sont placés au centre de la table, accessible à tous les joueurs.

### DÉFAUSSER TROIS CARTES

Tous les joueurs choisissent trois cartes de leur main et les remettent, face cachée, dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées lors de cette manche.

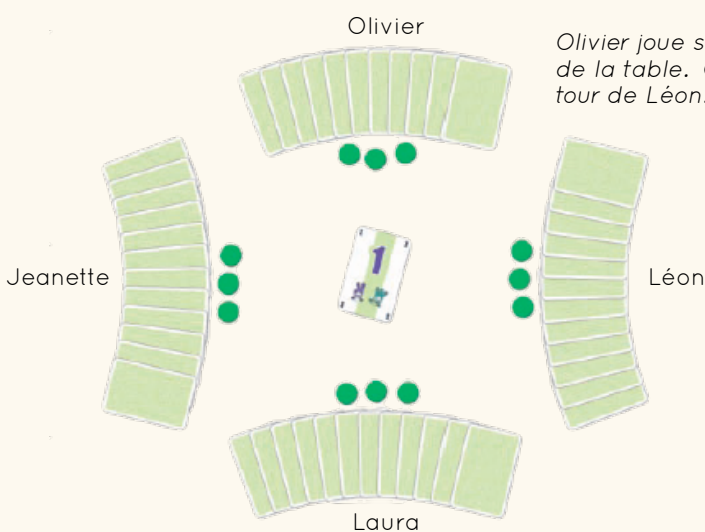
**Attention :** La carte avec le "1" ne doit pas être défaussée.

"Pour les débutants, vous pouvez aussi donner 12 cartes à chaque joueur ..."



"... et ne pas défausser trois cartes au début des manches !"

Le joueur avec le "1" débute la manche, et la dépose au centre de la table. Ensuite on poursuit dans le sens horaire.



Olivier joue son "1" au centre de la table. C'est ensuite le tour de Léon.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

A son tour, le joueur doit choisir parmi les actions suivantes :

- poser une ou plusieurs cartes
- passer
- abandonner

C'est ensuite le tour du prochain joueur dans le sens horaire.

### A) POSER UNE OU PLUSIEURS CARTES

Le joueur pose, face visible, sur la pile une seule carte ou plusieurs cartes avec le même nombre. Est considéré comme valable : le nombre sur la carte posée doit être égal ou être plus haut que le nombre de la carte supérieure de la pile.



#### Exemple :

Le prochain joueur peut poser des cartes "5" ou plusieurs de valeur supérieure. Cependant s'il joue plusieurs cartes, elles doivent avoir toutes le même nombre.



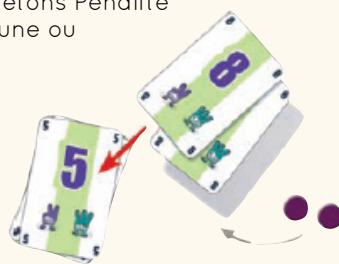
## Prendre des jetons Pénalité

Si le joueur pose le même nombre que celui sur la pile ou un nombre qui est **exactement plus haut de 1**, rien ne se passe et c'est au tour du prochain joueur. Cependant s'il pose un nombre qui est plus élevé que 1, il encaisse autant de petits jetons Pénalité qu'il saute de nombres. Cela n'a pas d'importance, s'il pose une ou plusieurs cartes avec ce nombre.



### Exemple :

Léon veut poser ses deux cartes avec le "8". Il saute ainsi le "6" et le "7" et encaisse pour cela 2 jetons Pénalité qu'il pose devant lui.



## Utiliser un jeton Bonus

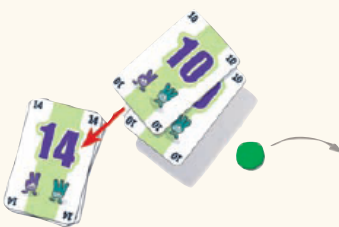
Trois fois dans la partie, un joueur peut utiliser un de ses grands jetons Bonus. Avec le jeton Bonus, il peut modifier la valeur du nombre de la carte supérieure de la pile jusqu'à 5 vers le haut ou vers le bas avant de poser l'une de ses cartes.

Il est aussi possible, d'utiliser plusieurs jetons Bonus d'un seul coup. Les jetons Bonus utilisés sont retirés du jeu.



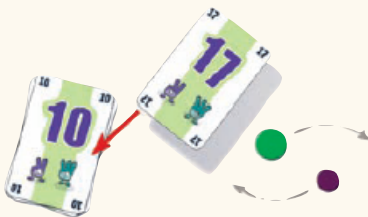
### Exemple :

Laura veut poser ses deux cartes "10". Elle donne un jeton Bonus pour pouvoir déposer ses deux cartes sur le "14".



### Exemple :

Jeannette veut poser sa carte "17". Elle donne un jeton Bonus pour augmenter la valeur de la carte supérieure de la pile à "15". Elle pose maintenant son "17" et encaisse seulement un jeton Pénalité car elle saute uniquement le "16".



## Déposer toutes les cartes

Si un joueur réussit à poser la dernière carte de sa main dans une manche, il peut immédiatement remettre dans la réserve trois jetons Pénalité qui se trouvent devant lui. S'il n'a pas trois jetons Pénalité devant lui, il remet ceux qu'il a.

## B) PASSER

Si le joueur ne veut pas poser de carte, il peut passer. Pour cela il prend un jeton Pénalité qu'il place devant lui.

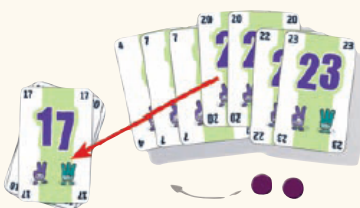
## Passer et contraindre le prochain joueur de jouer

Le joueur peut aussi choisir de prendre deux jetons Pénalité. Il oblige ainsi le prochain joueur à poser une ou plusieurs cartes. A son tour, le prochain joueur ne pourra ni passer, ni descendre.



### Exemple :

Olivier a passé et a pris deux jetons Pénalité. Léon doit poser au moins une carte. Il pose les deux cartes "20" et encaisse pour cela deux jetons Pénalité.



## C) ABANDONNER

Le joueur peut décider d'abandonner au cours de la manche. Il remet toutes les cartes qu'il a encore en main, face cachée, dans la boîte et prend la même quantité de jetons Pénalité de la réserve que de cartes rendues.

Quand un joueur a posé toutes ses cartes ou a abandonné, il ne prend plus part à la manche.

## Fin de la première manche

La manche se termine, quand tous les joueurs ont posé leurs cartes ou ont abandonné. Les joueurs conservent leurs petits jetons Pénalité encaissés lors de la première manche, personne ne reçoit de nouveaux grands jetons Bonus en plus.

Pour la seconde manche, toutes les cartes sont à nouveau mélangées, y compris celles qui étaient dans la boîte et on réalise la mise en place comme décrite précédemment.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après la seconde manche. Pour chaque grand jeton Bonus qu'un joueur a encore devant lui, il peut remettre deux petits jetons Pénalité. Ensuite les joueurs comptent leurs jetons Pénalité. Celui qui en a le moins, gagne.



## Traduction Française - v1.0

Mon Petit LudiGaume  
<http://monpetit.ludigaume.be>



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,  
D-63128 Dietzenbach, MMXI



Distribution France:  
B.P.30 - F 62930 Wimereux  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)