

# ANTHEM

Joueurs: 2 - 4 (extensible)

Durée: plus ou moins 30 minutes

Âge: 8+

Difficulté: 1 / 3

Dans ce jeu, les joueurs tentent de faire prendre à leur adversaire le Joker qui est représenté dans le jeu par "La Mort".

En même temps, chaque joueur tente de collecter, dans l'ordre, toutes les cartes Nombre allant de 0 à 9 aussi vite que possible.

## INFORMATION SUR LES CARTES

1. Nombre de cartes
2. Nom de la carte



## MISE EN PLACE

- 1) Le nombre de séries de cartes utilisés doit être égal au nombre de joueurs. Par exemple, s'il y a quatre joueurs dans la partie, quatre séries de cartes doivent être utilisées.
- 2) Chaque série comprend onze cartes: dix cartes NOMBRE (0 à 9) et une carte MORT.
- 3) Pour débiter une partie, retirez de chaque série trois cartes - les cartes NOMBRE 0 et 9, et la carte MORT. Par exemple, s'il y a 4 joueurs dans la partie, 3 cartes (n° 0, 9 et MORT) doivent être retirées de chacune des quatre séries.
- 4) Mélangez les cartes restantes et distribuez les équitablement entre tous les joueurs.
- 5) Chaque joueur place les cartes NOMBRE 0 et 9 (retirée avant la distribution) devant lui avec six espaces vides entre la carte 0 et 9 (la carte NOMBRE 0 à gauche et la carte NOMBRE 9 à droite).

Card 0									Card 9
	Space	Space	Space	Space	Space	Space	Space	Space	

- 6) Chaque joueur mélange sa carte MORT précédemment retirée avec les cartes de sa main.
- 7) Décidez qui débute la partie en lançant un dé. Celui qui obtient le plus grand résultat débute la partie qui se poursuit dans le sens horaire.

## COMMENT JOUER

- 1) Au début du tour de chaque joueur, il prend une carte de la main du joueur à sa droite.
- 2) Ensuite, il décide s'il veut placer cette carte sur une case libre en face de lui. Chaque carte NOMBRE doit être sur un emplacement autorisé. Par exemple, la carte NOMBRE 3 ne peut pas être placée à la gauche de la carte NOMBRE 1, et la carte NOMBRE 7 doit toujours être placée à la droite de la carte NOMBRE 4 (si vous en avez une). Vous pouvez choisir de ne pas placer de carte sur un espace libre.
- 3) Suivant les conditions ci-dessous, la carte doit rester dans votre main.
  - A. Quand la carte prise dans la main d'un autre joueur est la carte MORT.
  - B. Quand la carte prise dans la main d'un autre joueur a le même nombre qu'une carte déjà sur la table.
  - C. Quand il n'y a plus d'emplacement autorisé sur la table.
  - D. Quand vous décidez de ne pas poser, sur la table, la carte prise dans la main d'un autre joueur.
- 4) Après avoir posé une carte sur la table ou avoir gardé une carte dans votre main, votre tour se termine immédiatement. Ensuite le tour du joueur suivant débute, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur déclare Victoire.
- 5) Victoire. Vous pouvez déclarer Victoire quand tous les cases sont remplies avec des cartes NOMBRE sur des emplacements autorisés, et qu'il ne vous reste aucune carte MORT dans votre main après avoir pris la carte dans la main d'un autre joueur.

## Q&A

Q1: Qu'est-ce qu'un emplacement autorisé ?

R1: Imaginons que sur la table vous ayez "0, vide, 3, vide, vide, vide, 9". Quand vous prenez une carte NOMBRE 1, l'emplacement entre le "0" et le "3" est un emplacement autorisé pour cette carte. Par contre, si vous avez sur la table "0, 2, vide, vide, vide, vide, vide". Quand vous prenez la carte NOMBRE 1, il n'y a pas d'emplacement autorisé pour cette carte vu qu'il n'y a pas de place entre le "0" et le "2".

Q2: Puis-je déplacer une carte déjà placée ?

R2: Non, vous ne pouvez pas.

Q3: Est-il possible de déclarer Victoire autrement ? J'ai toujours 4 cartes MORT !

R3: Des règles maisons peuvent être ajoutées tant que personne ne les discutent.

Q4: Que signifie "extensible" ?

R4: Cela signifie que vous pouvez mélanger ensemble des cartes de plusieurs jeux Anthem lors d'une même partie.

Traduction française - v1.0



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