



↑ 2-6 personnes
8 30-40 min

... car c'est avec tactique et habileté que l'on provoque sa chance.

Auteur : Bella Lucca
Conception et rédaction : Drei Hasen

Ce jeu est une variante semi-coopérative du jeu de cartes connu depuis longtemps sous le nom de « golf » dans le monde anglo-saxon. Jusqu'à récemment, on utilisait des cartes de poker pour y jouer.

ALLEGRA propose une expérience de jeu unique grâce à l'action « toquer » qui ajoute un élément communicatif. D'ailleurs, le principe du jeu est étonnant : chaque joueur a bien 12 cartes devant lui, mais joue pourtant avec 15...

BUT DU JEU

Collectez des cartes, échangez-les, puis débarrassez-vous de certaines d'entre elles en les associant. N'oubliez pas non plus de toquer au bon moment pour récupérer celles qui vous intéressent ! Votre objectif ? Obtenir le plus petit score possible avec vos 15 cartes en trois manches.

MATÉRIEL

- 120 cartes allant de -1 à 11



- 6 disques en bois
- 1 livret de règles

Pensez à préparer une feuille et un stylo pour noter vos points (non inclus dans la boîte).



MISE EN PLACE

Le joueur ou la joueuse ayant fêté son anniversaire le plus récemment mélange toutes les cartes et en distribue 12 par joueur face cachée. Il ou elle donne également 1 disque en bois à chaque joueur.

Attention ! Ne regardez pas vos cartes pour l'instant !

Chaque joueur place ses 12 cartes face cachée devant lui en constituant une grille de 3 lignes sur 4 colonnes.

Les cartes restantes forment une pioche au centre de la table.

Révélez la première carte de la pioche et posez-la à côté de celle-ci, face visible : il s'agit de la première carte de la pile de défausse.

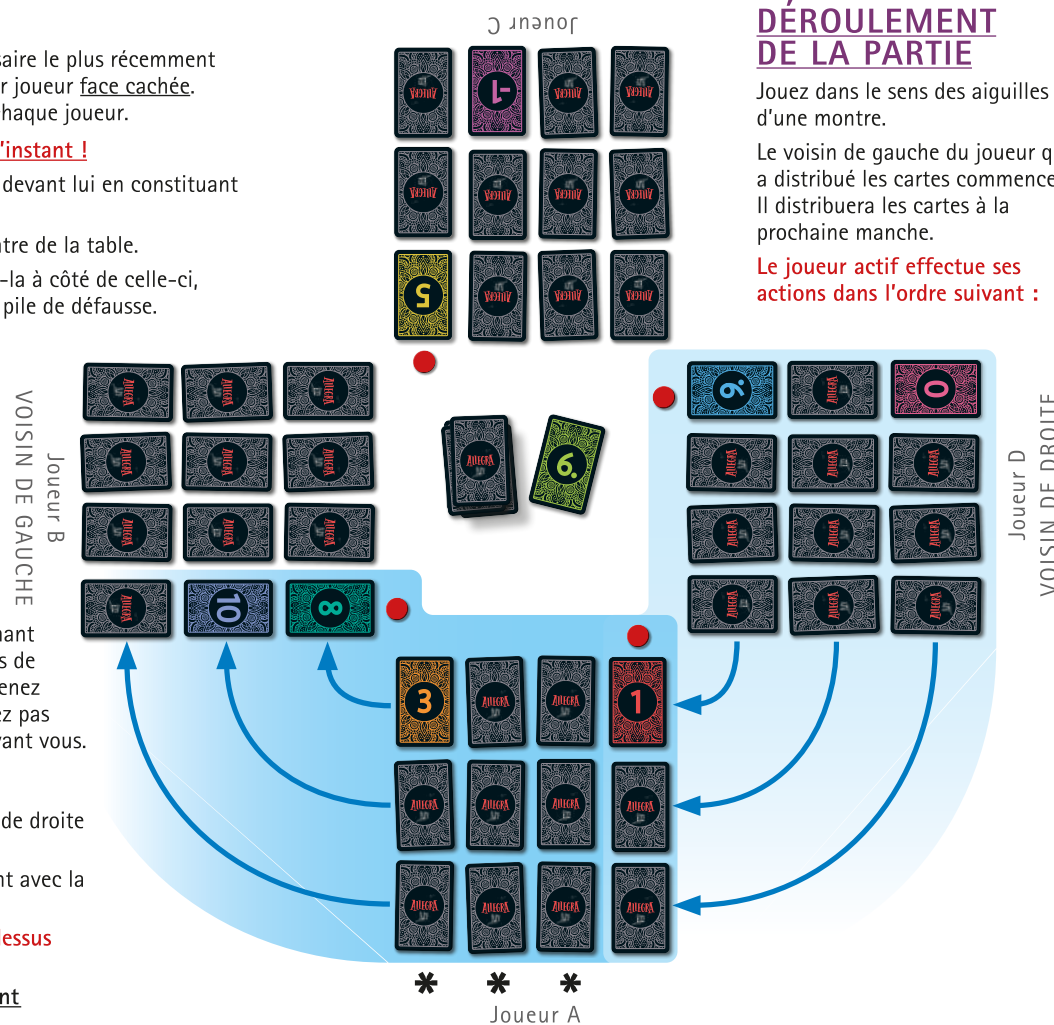
Chaque joueur révèle ensuite 2 cartes de son choix parmi ses 15 cartes (12 + 3).

Où se trouvent ces 15 cartes ?

Chaque joueur dispose donc des 12 cartes formant la grille devant lui, mais également des 3 cartes de la colonne de droite de son voisin de gauche. Tenez bien compte de vos 15 cartes : ne vous focalisez pas seulement sur les 12 cartes qui se trouvent devant vous.

EXEMPLE :

- ▶ Le joueur A joue également avec la colonne de droite de son voisin de gauche (le joueur B).
- ▶ Le joueur de droite (joueur D) joue également avec la colonne de droite du joueur A.
- Chaque joueur place un disque rouge au-dessus de la colonne partagée avec son voisin.
- * Les 3x3 autres cartes qui se trouvent devant chaque joueur n'appartiennent qu'à lui.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le voisin de gauche du joueur qui a distribué les cartes commence. Il distribuera les cartes à la prochaine manche.

Le joueur actif effectue ses actions dans l'ordre suivant :

1. Piocher une carte

Le joueur actif choisit de piocher la première carte de la pioche (face cachée) ou de la défausse (face visible). Cette carte doit être montrée à tous les autres joueurs.

2. Échanger ou défausser une carte

Le joueur actif décide ensuite de garder ou de défausser la carte qu'il vient de piocher.

- S'il la **défausse**, il doit révéler 1 carte se trouvant face cachée parmi ses 15 cartes.
- S'il décide de la **garder**, il l'échange avec l'une de ses 15 cartes (se trouvant face visible ou cachée) et la place face visible sur l'emplacement de cette carte. La carte échangée est placée sur la pile de défausse.

Comment fonctionne l'action « toquer » ?

Si le joueur actif décide de tirer une carte de la pioche, les autres joueurs peuvent toquer la table une fois que cette carte a été révélée.

N'importe quel joueur peut toquer la table pour indiquer au joueur actif que cette carte l'intéresse et qu'il la voudrait bien. Attention : n'utilisez pas l'action « toquer » lors d'une partie à 2 joueurs !

- Si le **joueur actif est d'accord**, il donne cette carte au **toqueur** (le joueur ayant toqué).
- Le toqueur échange alors l'une de ses 15 cartes (au choix) contre la carte piochée par le joueur. Il garde momentanément en main la carte qu'il vient de retirer de son jeu (il la replacera plus tard).
- Si cette action permet au toqueur de se débarrasser de 3 cartes identiques et adjacentes, il peut immédiatement les défausser (voir 3. Se débarrasser de cartes).
- Le joueur actif prend ensuite 1 carte de son choix parmi les cartes du toqueur (face visible ou cachée). Il échange cette dernière avec l'une de ses propres cartes. La carte qu'il vient d'échanger (et qui sort donc de son jeu) est ensuite défaussée.
- Le toqueur place alors la carte qu'il a dans les mains face visible à l'endroit où se trouvait la carte que le joueur actif lui a prise.

Si plusieurs joueurs toquent en même temps, le joueur actif peut choisir à qui il souhaite donner sa carte.

- Si le **joueur actif ne souhaite pas donner sa carte**, il poursuit son tour **comme indiqué au point 2.**

Sinon, son tour se termine après qu'il s'est éventuellement débarrassé de ses cartes identiques et adjacentes (voir 3. Se débarrasser de cartes).

- **Important ! Vous ne pouvez toquer que lorsque la carte provient de la pioche. Vous ne pouvez pas toquer pour une carte provenant de la défausse !**
- Un joueur ne peut pas toquer s'il ne lui reste que 3 cartes (parmi ses 15 cartes) ou s'il a déjà joué son dernier tour de jeu.

3. Se débarrasser de cartes

Ligne de 3 cartes identiques :

Dès que le joueur actif a 3 cartes identiques et adjacentes révélées sur l'une de ses lignes, il peut aussitôt s'en débarrasser (les défausser).

Colonne de 3 cartes identiques :

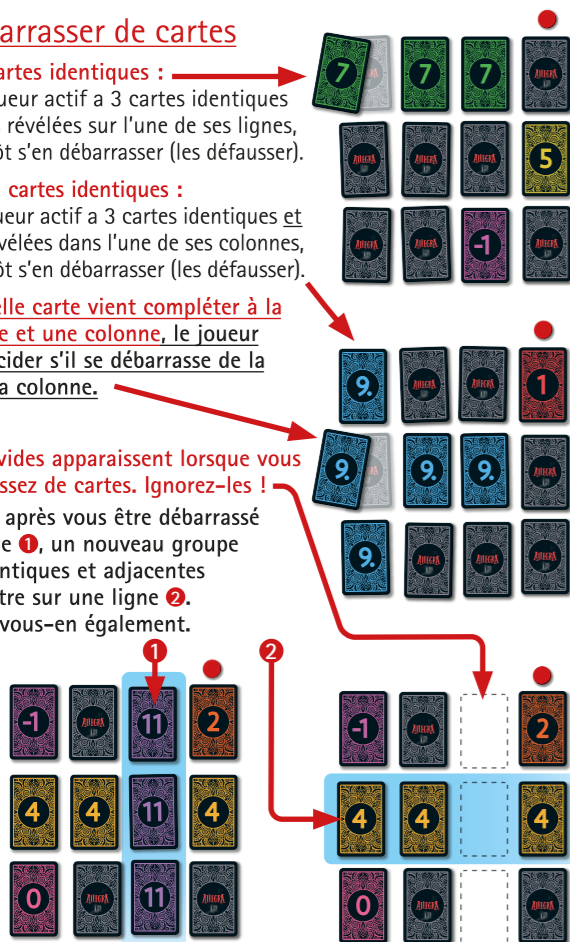
Dès que le joueur actif a 3 cartes identiques et adjacentes révélées dans l'une de ses colonnes, il peut aussitôt s'en débarrasser (les défausser).

Si une nouvelle carte vient compléter à la fois une ligne et une colonne, le joueur actif doit décider s'il se débarrasse de la ligne ou de la colonne.

Attention !

Des espaces vides apparaissent lorsque vous vous débarrassez de cartes. Ignorez-les !

Par exemple, après vous être débarrassé d'une colonne 1, un nouveau groupe de cartes identiques et adjacentes peut apparaître sur une ligne 2. Débarrassez-vous-en également.



N'oubliez pas de prendre en compte les cartes adjacentes de votre 5^e colonne. La colonne de droite de votre voisin de gauche est en effet adjacente à votre colonne de gauche, puisque ces cartes font partie de vos 15 cartes.

Si le joueur actif décide de garder la carte qu'il a piochée, et donc d'échanger celle-ci avec l'une de ses 15 cartes, ce n'est qu'après s'être débarrassé de ses cartes identiques et adjacentes qu'il peut défausser la carte échangée.

En revanche, si le joueur actif décide de défausser la carte qu'il a piochée et qu'il révèle ensuite par hasard une ligne ou une colonne de 3 cartes adjacentes et identiques, il s'en débarrasse en les posant par-dessus la carte précédemment défaussée, dans la pile de défausse.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

Une manche se termine dès qu'un joueur a révélé ou s'est débarrassé de ses 15 cartes.

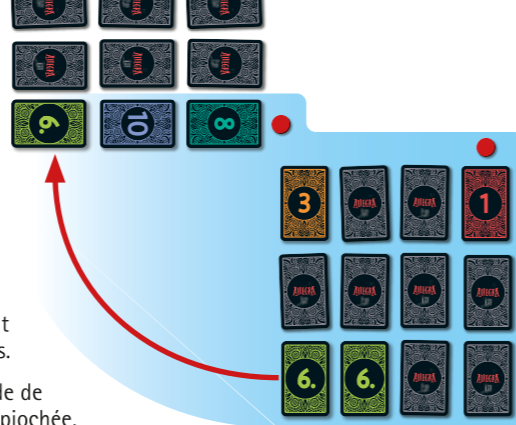
Les autres joueurs jouent encore un dernier tour.

Il est possible qu'un joueur révèle la dernière carte face cachée d'un autre joueur pendant ce dernier tour, mais cela ne change pas la règle : on ne joue qu'un seul dernier tour avant que la manche ne se termine. Le joueur dont toutes les cartes ont été révélées passe alors son dernier tour.

Après ce dernier tour, révéléz toutes vos cartes qui seraient encore face cachée. Même si de nouvelles lignes ou colonnes de 3 cartes identiques apparaissent, vous ne pouvez plus vous en débarrasser !

Additionnez les valeurs de vos 15 cartes. Inscrivez la somme sur une feuille. Le joueur qui obtient le résultat le plus faible remporte la manche.

Ce jeu se joue en trois manches. Additionnez alors les points de chaque manche : le joueur qui totalise le score le plus bas remporte la partie.



Que se passe-t-il lorsqu'un joueur n'a plus de cartes face cachée parmi ses 15 cartes ?

- Il ne peut plus effectuer d'actions.
- Le premier joueur ayant révélé toutes ses cartes déclenche le dernier tour de la manche. Il doit être le joueur qui termine avec le score le plus bas (sans égalité avec un autre joueur), sans quoi tous ses points positifs sont doublés !
En revanche, si son score est négatif, il est divisé par 2, ce qui signifie qu'il peut y avoir des scores avec des demi-points.

Spécificités :

- Il est possible de négocier entre joueurs et de se donner des conseils.
- Les cartes de la colonne « commune » (indiquée par le disque rouge) comptent évidemment dans le score des 2 joueurs concernés.
- Si un joueur parvient à se débarrasser de ses 15 cartes, il obtient un bonus de **-10 points** !
- N'utilisez pas l'action « toquer » si vous ne jouez qu'à 2.
- Lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs, retirez 2 cartes de chaque valeur pour ne jouer qu'avec 94 cartes.

VARIANTES

- Vous pouvez choisir le nombre total de manches, à condition de vous mettre d'accord avec les autres joueurs avant le début de la partie.
- Il est également possible de définir un nombre limite de points, par exemple 66 ou 77. Dès qu'un joueur atteint ce nombre ou le dépasse, la partie s'arrête et le joueur qui possède le plus petit score l'emporte.
- Il est aussi possible de jouer à ALLEGRA sans l'action « toquer » lorsque vous jouez avec de jeunes enfants.

Amusez-vous bien ! Associez, échangez, débarrassez-vous de vos cartes, et n'hésitez pas à toquer !

Fabriquée en Allemagne

© 2020 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Mühlenstraße 10, 91486 Uehlfeld, Allemagne. www.dreihasenspiele.de

Édition française distribuée par IELLO.

9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France. www.iello.com

Traduction française : Laura Muller-Thoma

Relecture française : Marie-Laure Faurite, Maëva Debieu Rosas

