



2-6 joueurs, 10 minutes,
à partir de 7 ans

Rassemblez des cartes
en essayant de créer le plus
grand écart possible !

MATÉRIEL

50 cartes : 10 cartes de chaque
couleur numérotées de 0 à 9
(avec, en petit, les chiffres
adjacents)

Auteurs : Frank Noack, Rico Besteher – Illustrations : Ronny Libor
Avec le concours de : Sven Göhlich, Ryan Palfreyman, Claudio
Priore, Maria Klug, Yara Lal Thiel, Quint Wheeler, Anke Lehné,
Jonas Schmidt, Monika Harke, Mareike Lepszy, Uwe Koppitz,
Björn Kruse, Sonja van der Wyst - Traduction : Antoine Prono
(Transludis) - Relecture : Robin Leplumey

Merci à Roland Goslar, Inka et Markus Brand,
et à toutes celles et ceux qui ont testé le jeu
lors de la LeiriaCon et au Tillis Spielecafé !



© 2022 Funbot

© 2023 IELLO pour la version française

MISE EN PLACE

Si vous jouez à moins de 4 joueurs, retirez du jeu les cartes
indiquées ci-dessous :

2 joueurs - Retirez 2 couleurs (20 cartes en tout).

3 joueurs - Retirez 1 couleur (10 cartes en tout).

Prévoyez de quoi noter les points (une feuille ou un téléphone).
Décidez du seuil de points à atteindre (ou dépasser), par exemple :

Partie courte : 15 points

Partie standard : 30 points

Partie longue : 70 points

Vous pouvez aussi jouer sur une durée prédéterminée plutôt
que de définir un seuil à atteindre.

PRÉPARATION DE LA MANCHE

Mélangez les cartes et distribuez une main de cartes à chaque
joueur :

2 à 4 joueurs : 6 cartes par joueur.

5 à 6 joueurs : 5 cartes par joueur.

Révélez ensuite 4 cartes supplémentaires au milieu de la table.
Ce sont les « cartes du milieu ». Formez une pioche face cachée
avec les cartes restantes.

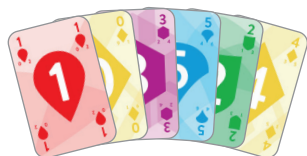
Vous ne devez jamais dévoiler votre main aux autres joueurs.



Pioche



Cartes du milieu (4 cartes)



Cartes en main

2♠ / 3♠ / 4♠ :
6 cartes en main

5♠ / 6♠ :
5 cartes en main

APERÇU

Une partie se joue en plusieurs manches. Lors de chaque manche,
vous allez jouer les cartes de votre main pour collecter celles
qui se trouvent au milieu de la table et les placer devant vous.

À la fin de la manche, vous marquerez des points en fonction
de la différence entre le nombre de cartes de la couleur que vous
avez le plus ramassée et celui de la couleur que vous avez
le moins ramassée (*voir détails plus loin*).

Les manches s'enchaînent jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le seuil
de points défini au départ. Dans ce cas, la partie se termine à l'issue
de la manche en cours.

FIN DE LA PARTIE

À l'issue de la dernière manche, **le joueur qui a le plus de points
gagne la partie.**

En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a marqué le plus de points
au cours d'une manche l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur
qui a marqué ce score le premier l'emporte. Si l'égalité persiste
encore, nous vous recommandons de rejouer une manche pour
vous départager !

DÉROULEMENT DU JEU

Lors d'une manche, les joueurs jouent chacun à leur tour,
dans le sens horaire. Le dernier joueur à avoir fait un grand écart
commence.

**À votre tour, vous devez jouer 1 carte de votre main.
Placez-la face visible sur la table, DEVANT VOUS.**

Ce sont les cartes du milieu qui vont déterminer ce qui se passe
ensuite (*voir page suivante*).

*La couleur des cartes n'a pas d'importance pour le moment ;
c'est à la fin du jeu qu'elle joue un rôle.*

Si au moins une carte du milieu présente le même chiffre que la carte que vous avez jouée :
Prenez **TOUTES** les cartes du milieu du même chiffre et placez-les face visible devant vous.



Vous jouez un 2. Vous devez prendre tous les 2 du milieu.

SINON

Si des cartes du milieu sont numériquement « adjacentes » à la carte que vous avez jouée (donc présentant un des deux chiffres écrits en petit sur votre carte) :

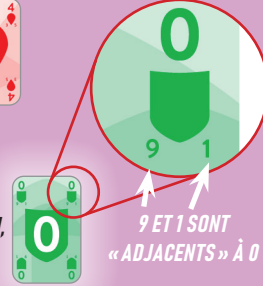
Vous devez prendre jusqu'à deux cartes : une de valeur directement supérieure, et une de valeur directement inférieure (mais pas deux cartes de valeur identique). Placez ces cartes face visible devant vous.



Vous jouez un 0. Il n'y a aucun 0 au milieu.

Les chiffres adjacents sont 9 et 1. Vous devez donc prendre un 9 et un 1, si possible.

Il n'y a pas de 9, mais vous devez prendre un seul des 1 présents (au choix).



SINON

S'il n'y a au milieu ni carte de même chiffre, ni carte adjacente :

Ajoutez la carte que vous avez jouée au milieu, face visible.



Vous jouez un 7.

Il n'y a pas de 7 au milieu.

Les chiffres adjacents sont 6 et 8. Il n'y en a pas non plus.

Vous devez donc ajouter le 7 au milieu : il y a maintenant cinq cartes disponibles.

Vous devez prendre les cartes requises lorsque vous remplissez l'une des conditions ci-dessus. Si au moins une carte correspond au chiffre que vous avez joué, vous **ne pouvez pas** choisir de prendre des cartes qui présentent des chiffres adjacents à la place. Prenez donc soin de bien choisir la carte que vous allez jouer, en fonction de ce qui est disponible au milieu. Cela vous permettra d'éviter de récupérer des cartes dont vous ne voulez pas.

S'il y a moins de 4 cartes au milieu à la fin de votre tour, ajoutez autant de cartes que nécessaire depuis la pioche pour revenir à 4. Si la pioche est vide, vous ne pouvez plus piocher : il y aura simplement moins de cartes au milieu. Il peut arriver qu'il n'y ait plus rien au milieu ! C'est alors le bon moment pour vous débarrasser des cartes dont vous ne voulez pas.

Organisez les cartes qui se trouvent devant vous par couleur. Formez une colonne par couleur, de telle sorte que les autres joueurs puissent voir combien de cartes vous avez dans chaque couleur (voir plus loin). Ne remettez jamais de cartes dans votre main !

C'est ensuite au joueur assis à votre gauche de jouer. Ne piochez pas de nouvelles cartes !

La manche se termine lorsque tous les joueurs ont joué toutes les cartes de leur main.

FIN DE LA MANCHE

Lorsque tous les joueurs ont joué toutes les cartes de leur main, marquez des points en fonction des cartes qui se trouvent devant vous (voir exemples).

Décompte :

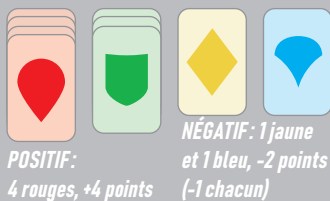
Repérez dans quelle couleur vous avez le plus de cartes. En cas d'égalité pour la colonne comportant le plus de cartes, faites la somme de toutes les colonnes à égalité. Comptez 1 point par carte : c'est votre score positif.

Puis repérez dans quelle autre couleur vous avez le moins de cartes. En cas d'égalité pour la colonne comportant le moins de cartes, faites la somme de toutes les colonnes à égalité. Comptez 1 point par carte : c'est votre score négatif. Toute couleur pour laquelle vous n'avez aucune carte ne compte pas (voir exemple 1). Une couleur non représentée ne vous inflige pas de points négatifs. Le seul moyen d'éviter des points négatifs est d'avoir exactement autant de cartes de chaque couleur (voir exemple 2).

Les valeurs des cartes n'ont aucune importance lors du décompte des points ; c'est le nombre de cartes qui compte.

Soustrayez votre score négatif de votre score positif pour obtenir votre score total pour cette manche. Votre score total peut être négatif ! Notez ce score sur une feuille ou un téléphone. Si aucun joueur n'a atteint le seuil de points défini, jouez une nouvelle manche, en commençant par le joueur assis à gauche du premier joueur de la manche précédente.

EXEMPLE 1



Le score total de cette manche est de 4-2 = 2 points. Vert et Violet ne comptent pas : Vert parce que ce n'est ni la couleur la plus représentée, ni la moins représentée, et Violet parce qu'il n'y a aucune carte violette.

EXEMPLE 2

