

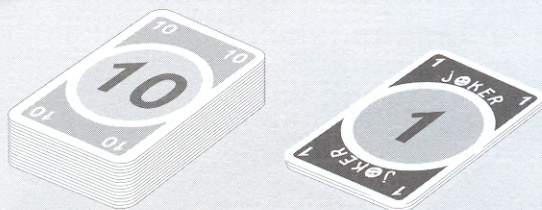


REGLE DU JEU

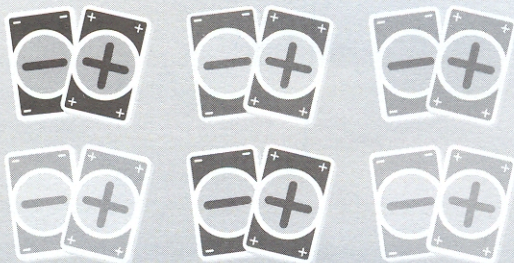
De 2 à 6 joueurs

CONTENU

54 cartes numérotées dont 6 cartes joker.



12 cartes de pari sur lesquelles figurent les symboles PLUS et MOINS.



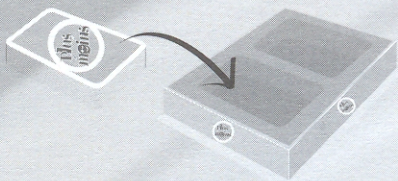
BUT DU JEU

Etre le premier des joueurs à ne plus avoir de carte en main en pariant sur la carte que va jouer son voisin. Il suffit de deviner si elle sera supérieure à ou inférieure à la carte proposée.

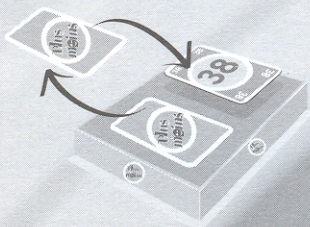
PREPARATION DU JEU

Ouvrir les deux paquets de cartes. Extraire du jeu les cartes de pari, c'est à dire celles sur lesquelles figurent les symboles PLUS et MOINS (au total 12 cartes). Chaque joueur choisi dans les cartes pari une carte PLUS et une carte MOINS de la même couleur. Les cartes PLUS et MOINS éventuellement restantes sont mises à l'écart.

Mélanger soigneusement les cartes numérotées et distribuer 6 cartes par joueur. Le reste des cartes constitue la pioche et est déposé dans un des deux bacs.



Retourner la première carte de la pioche et la déposer (face chiffre visible) dans le second bac à cartes (vide).



REGLE DU JEU

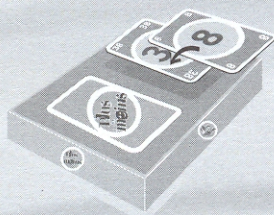
Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'un des joueurs décide de commencer la partie ; l'ensemble des autres joueurs parient, à l'aide des cartes PLUS et MOINS, si le joueur va poser une carte au nombre plus petit ou plus grand que celui visible sur la carte retournée.

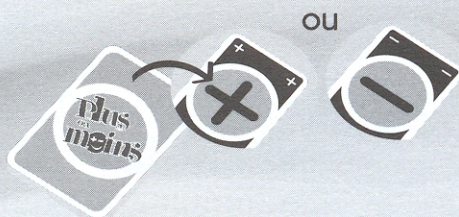
Pour ce faire, chaque joueur pose devant lui l'une de ses deux cartes PLUS ou MOINS (face PLUS ou MOINS cachée).



Une fois les paris pris, le joueur qui a décidé de commencer la partie pose dans le bac une de ses cartes, chiffre visible.



Les autres joueurs retournent alors à tour de rôle la carte pari qu'ils avaient posé devant eux.



PARI GAGNÉ, PARI PERDU

Exemple : le joueur qui a commencé la partie a posé un nombre supérieur à celui de la carte retournée.

Dans ce cas, chaque joueur qui a parié PLUS a gagné son pari. Le joueur qui a commencé la partie a perdu.

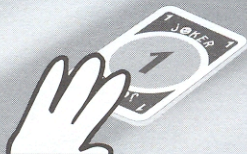
Il pioche donc une carte pour chaque joueur gagnant.

Les joueurs qui ont parié MOINS et qui ont donc perdu leur pari doivent piocher une carte.

Lorsqu'il n'y a plus de pioche, les joueurs qui ont perdu leur pari piochent dans les cartes du joueur qui vient de jouer. Le joueur qui vient de jouer pioche dans les cartes des joueurs qui ont gagné leur pari, dans l'ordre des aiguilles d'une montre (1 carte par joueur).

CARTES JOKERS

Elles ont la même valeur que les cartes bleues numérotées à une seule différence : lorsque vous venez de perdre un pari, plutôt que de piocher, vous pouvez montrer aux autres joueurs un de vos jokers.



Joueur : vous devez montrer autant de jokers qu'il y a de parieurs gagnants.

Parieur : vous montrez un seul joker.

Remplacez vos jokers dans votre jeu. La même carte joker ne peut être utilisée qu'une seule fois par le même joueur dans une partie. Sans obligation, elle peut être montrée à n'importe quel moment ou ne pas être utilisée. La carte joker offre un avantage et un désavantage : elle évite de piocher mais dévoile une carte essentielle de votre jeu.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'il ne vous reste plus qu'une carte en main, il faut dire "carte" sans quoi vous piocherez une carte dans la pioche ou dans le jeu du joueur qui se situe à votre gauche (s'il n'y a plus de pioche). Le premier joueur qui n'a plus aucune carte est déclaré gagnant, la partie continue sans lui. Le perdant est le dernier à avoir encore des cartes en main.



Une société du groupe **Lansay**
136 Avenue Jean Jaurès
95100 Argenteuil
France

REF. 74960

Les couleurs et décorations peuvent varier.
Conserver l'emballage pour toute référence ultérieure.

