

Préparation



- Placer au centre de la table les quatre Bases.
- A côté d'elles se formeront quatre piles.
- Mélanger les 98 cartes pour former une pioche face cachée.
- A 3, 4 ou 5 joueurs, chaque joueur reçoit 6 cartes.
- A 2 joueurs, chaque joueur reçoit 7 cartes.
- A 1 joueur, celui-ci reçoit 8 cartes.
- Chaque joueur garde ses cartes en main, visibles de lui seul.
- Les joueurs se concertent pour savoir qui est l'Oya (le joueur qui commence).

Déroulement de la partie

Chaque joueur à tour de rôle devient l'Oya et va devoir poser au moins 2 cartes de sa main (et plus s'il le désire) sur les piles à côté des 4 Bases en respectant les règles suivantes :

- Près d'une Base ascendante, une carte posée doit être d'une valeur supérieure à celle au sommet de cette pile (ou de 1 pour la carte commençant la pile).
- Près d'une Base descendante, une carte posée doit être d'une valeur inférieure à celle au sommet de cette pile (ou de 100 pour la carte commençant la pile).
- Seule la dernière carte d'une Base est visible, on ne peut vérifier le contenu d'une pile.
- Les cartes posées durant le tour d'un joueur peuvent l'être sur différentes Bases.

EXCEPTION : on peut poser sur une Base ascendante une carte exactement inférieure de 10 à la carte au sommet de cette pile. De même, on peut poser sur une Base descendante une carte exactement supérieure de 10 à la carte au sommet de cette pile. (ex: sur une Base ascendante portant au sommet le nombre 45, on peut poser la carte 35 (ou n'importe quelle carte supérieure à 45)).



Par exemple :

Sur une Base ascendante se trouve le 47, on peut jouer dessus le 37 pour reculer de 10 sur cette Base.



Par exemple :

Sur une Base descendante se trouve le 65, on peut jouer dessus le 75 pour reculer de 10 sur cette Base.

- Les joueurs peuvent parler entre eux, mais il est interdit d'indiquer le nombre présent sur ses cartes en main, ou même de donner des indications qui permettrait de le deviner (par exemple, il est interdit d'annoncer : « je peux reculer sur cette Base », par contre, on peut demander de "ne pas jouer sur cette Base", de "ne pas faire un trop gros saut sur cette Base", etc).
- A la fin de son tour, un joueur pioche autant de cartes que de cartes posées durant son tour (pour avoir en main autant de cartes qu'en début de partie).

Fin de partie

Dès que la pioche est vide, on doit poser au minimum 1 carte durant son tour (au lieu de 2).

La partie s'arrête dès qu'un joueur avec des cartes en main ne peut en poser le minimum requis (deux tant que la pioche existe, une après).

Le jeu est battu si les 98 cartes ont été posées. Sinon, le score de l'équipe est la somme des cartes non posées.

Pour toute question sur « The Game » vous pouvez nous contacter à oya@oya.fr ou au +33 1 47 07 59 59

Auteur : Steffen Benndorf
Illustrateurs : Oliver & Sandra Freudenreich

© Oya 2016, 25 rue de la Reine Blanche 75013 Paris - www.oya.fr

Les règles du jeu original ne changent pas et restent valables. Le déroulement et la préparation du jeu sont également les mêmes : chacun reçoit 6 cartes (pour 3, 4 ou 5 joueurs), 7 cartes pour 2 joueurs et 8 cartes si on joue seul. Celui dont c'est le tour (l'Oya) doit toujours jouer au moins 2 cartes. Si la pioche est épuisée, on peut jouer seulement 1 carte.

Les **28 cartes consignes** sont nouvelles (7 différentes, 4 exemplaires de chacune). Si l'Oya (le joueur dont c'est le tour) joue une carte avec une consigne, il **doit** dans tous les cas respecter **exactement** cette consigne, sinon le jeu est immédiatement perdu. L'Oya peut jouer plusieurs cartes consignes pendant son tour, mais **toutes** ces consignes doivent alors être strictement respectées. Il est aussi permis de communiquer entre les joueurs sur les consignes, par exemple de dire quelles sont les consignes dans sa main et lesquelles il vaut mieux s'abstenir de jouer à ce moment-là. Toute communication concernant des valeurs concrètes reste taboue.

Les 3 symboles éclair ⚡

Les **consignes avec un symbole éclair** doivent être exécutées **immédiatement**. Elles ne sont valables que pour l'Oya (le joueur dont c'est le tour). Quand l'Oya a terminé son tour, les consignes avec un symbole éclair posées n'ont plus aucune importance.



Si l'Oya joue une **carte Stop**, son tour prend fin immédiatement. Même si cette carte était sa première carte jouée.



L'Oya doit recouvrir une **carte Tête de mort** avant la fin de son tour sinon la partie est perdue.

Attention : Si les joueurs ont réussi à poser les 98 cartes mais qu'une **Tête de mort** posée par le dernier joueur reste visible, la partie est perdue (avec un score de 1, puisqu'il manque une carte pour recouvrir la tête de mort).



L'Oya doit jouer exactement 3 cartes pendant son tour. Il est permis de jouer une **carte Stop** après une **carte „3!“**, mais uniquement comme troisième carte !

Exemple : Tim joue d'abord une carte numérotée normale, puis la carte „3!“, enfin une carte stop. Il a posé exactement 3 cartes comme requis et pioche 3 cartes.

Attention : Si les joueurs ont réussi à poser les 98 cartes mais que le dernier joueur a posé une **carte „3!“** et, en tout, seulement une ou deux cartes, la partie est perdue (avec un score de 1 ou 2, selon le nombre de cartes manquantes).

Les 4 symboles infini ∞

Les **consignes avec un symbole infini** sont applicables à partir du moment où elles sont posées. Elles restent valables **pour tous les joueurs** tant qu'elles sont **visibles** sur le dessus d'une pile. Si plusieurs consignes infinies de ce type sont visibles sur différentes piles, elles restent **toutes** valables. Une consigne infinie recouverte est immédiatement plus prise en compte.



Les joueurs ne peuvent plus communiquer entre eux (concernant le jeu), donc ni parler du jeu, ni se faire des signes quelconques.



Il n'est plus possible de reculer de 10 sur une pile. Ceci est valable pour les 4 piles.



L'Oya doit poser **toutes** les cartes qu'il joue pendant son tour sur **une seule pile**. Il est libre de choisir la pile.



À la fin de son tour, l'Oya ne peut piocher qu'**une seule carte**, peu importe le nombre de cartes qu'il a posées. Il se peut donc alors qu'il ait moins de cartes que la normale dans sa main. Quand la consigne est recouverte, chaque joueur pourra, à la fin de son tour, piocher pour revenir au nombre de cartes initial (8 cartes pour un jeu en solitaire, 7 cartes à deux, 6 cartes à 3, 4 ou 5 joueurs).