

Deal and Steal



232626

Deal and Steal

F

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Ridiger Dorn

Illustrations : Stephan Lomp · Design : DE Ravensburger

Rédaction : André Maack

Contenu

- 80 cartes Nombre (de valeur 1 à 10 dans les 4 couleurs [bleu, jaune, vert et rouge], chacune en 2 exemplaires)
- 5 cartes Marché (1x 1, 3x 2 et 1x 3)
- 24 cartes Contrat
- 11 cartes Aide-mémoire



Cartes Aide-mémoire



Cartes Nombre



Cartes Marché

Cartes Contrat

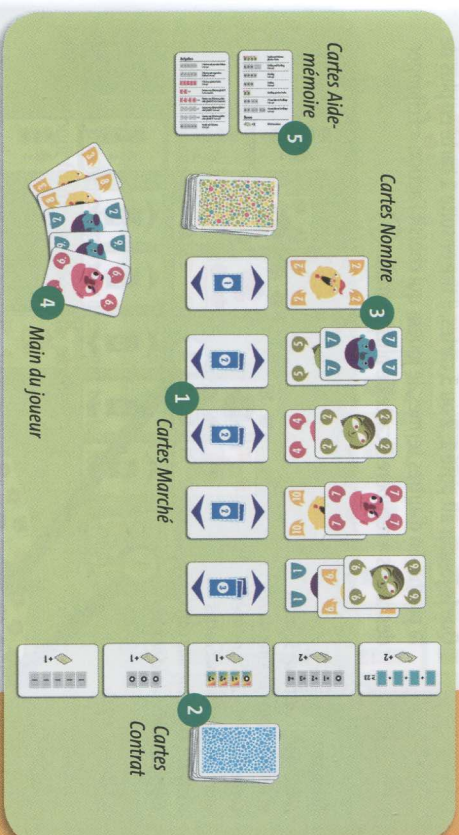
Principe et but du jeu

Ici, à la manière d'un bazar, il s'agit d'échanger comme des fous. C'est un vrai plaisir que de changer sans cesse ses cartes ! Mais attention de ne pas se laisser entraîner dans cette frénésie des échanges au risque de perdre des yeux son objectif : le premier à remplir son 5^e contrat gagnera la partie.

7

Mise en place

- 1 Alignez les 5 cartes Marché dans l'ordre croissant au milieu de la table.
- 2 Mélangez les 24 cartes Contrat (dos bleu), tirez-en 5 et placez-les en colonne à droite des cartes Marché. Les cartes restantes constituent une pioche, face cachée, qui est placée complètement à droite des cartes étalées.
- 3 Mélangez les 80 cartes Nombre (dos multicolore) puis placez, face visible, au-dessus de chaque carte Marché autant de cartes qu'indiqué par celle-ci (empliées légèrement décalées). Les 70 cartes restantes forment une nouvelle pioche qui est placée, face cachée, complètement à gauche des cartes Marché.
- 4 Chacun d'entre vous reçoit 5 cartes de cette pioche. Il les prend en main sans les dévoiler aux autres joueurs.



- 5 Placez les aide-mémoire bien à portée de main de tous les joueurs.
- 6 Le plus jeune joueur commence.

8

Déroulement de la partie

Le premier joueur entame la partie. Le jeu se poursuit dans le sens horaire jusqu'à ce que le premier d'entre vous ait rempli son 5^e contrat : la partie est alors immédiatement terminée.

Quand vient son tour, le joueur effectue l'une des deux actions suivantes :

A : Échanger de 1 à 3 cartes ou B : Remplir un contrat.

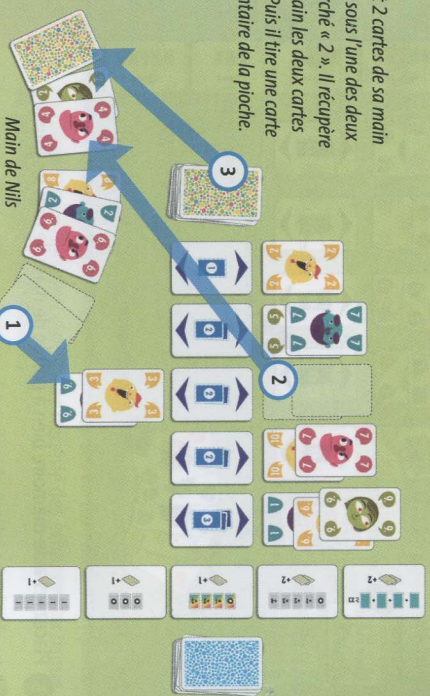
Action A : Échanger de 1 à 3 cartes

Le joueur choisit 1 à 3 cartes de sa main et les place sur l'un des emplacements libres sous une carte Marché. ① Comme lors de la mise en place, le nombre de cartes posées doit être égal au nombre indiqué sur la carte Marché correspondante. Là aussi, les cartes posées sont empilées légèrement décalées pour que leurs valeurs restent visibles. En échange, le joueur récupère les cartes de l'autre côté de cette carte Marché. ②

Que le joueur ait posé 1, 2 ou 3 cartes, il tire ensuite 1 carte en plus de la pioche. En d'autres termes, le joueur qui choisit l'action « Échanger des cartes » récupère 1 carte de plus en main. ③

Exemple :

Nils choisit 2 cartes de sa main et les pose sous l'une des deux cartes Marché « 2 ». Il récupère alors en main les deux cartes de la face. Puis il tire une carte supplémentaire de la pioche.



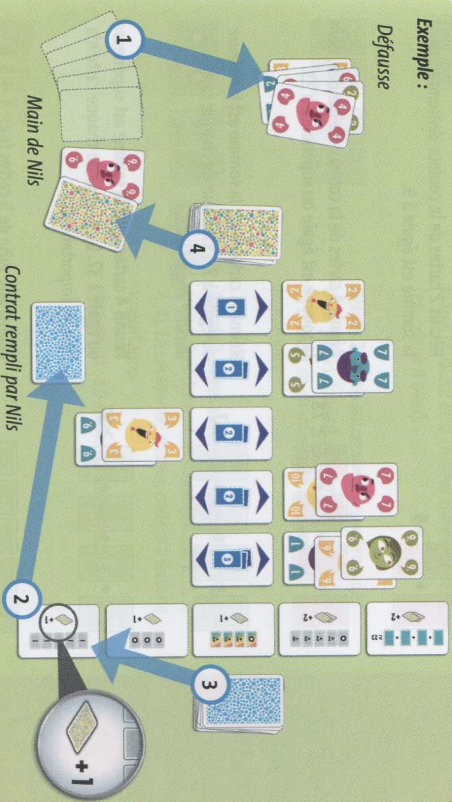
Action B : Remplir un contrat

Au lieu d'échanger des cartes, le joueur peut aussi remplir l'un des 5 contrats retournés face visible. Il commence par montrer toutes les cartes nécessaires à ses adversaires... avant de s'en défausser face visible. ① Il gagne ensuite la carte Contrat correspondante et la place face cachée devant lui. ② Pour finir, il la remplace par la première carte de la pioche correspondante pour qu'il y ait de nouveau 5 cartes Contrat visibles. ③

Bonus : Le joueur pioche, en plus, autant de nouvelles cartes numérotées supplémentaires que dessinées sur le contrat rempli. ④

Exemple :

Défausse



Dès que la pioche est épuisée, mélangez toutes les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.

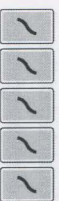
Fin de la partie

Si l'un d'entre vous gagne ainsi sa 5^e carte Contrat, il remporte immédiatement la partie.

Cartes Contrat



Réunis 5 cartes paires (ex. : 2, 8, 4, 4, 6). La couleur de chaque carte n'a aucune importance.



Réunis 5 cartes impaires (ex. : 1, 3, 9, 9, 7). La couleur de chaque carte n'a aucune importance. Rolle.



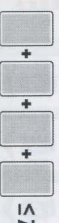
Réunis 5 cartes d'une même couleur au choix (ex. : 5 cartes jaunes). La valeur de chaque carte n'a aucune importance.



Réunis 2 cartes de la couleur demandée, dont la somme est égale à 9.



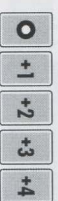
Réunis 4 cartes de la couleur demandée, dont la somme est égale ou supérieure à 23.



Réunis 4 cartes dont la somme est inférieure ou égale à 7. La couleur de chaque carte n'a aucune importance.



Réunis 4 cartes dont la somme est supérieure ou égale à 37. La couleur de chaque carte n'a aucune importance.



Réunis une suite de 5 cartes (ex. : 3, 4, 5, 6, 7). La couleur de chaque carte n'a aucune importance.



Réunis une suite de 4 cartes d'une même couleur au choix (ex. : 7, 8, 9, 10 rouges).



Réunis un full, c'est-à-dire 3 cartes de même valeur (brelan) + 2 cartes de même valeur (paire) (ex. : 2, 2, 9, 9). La couleur de chaque carte n'a aucune importance.

Important : 5 cartes de même valeur sont autorisées.



Réunis 4 cartes de même valeur (= carré). La couleur de chaque carte n'a aucune importance.



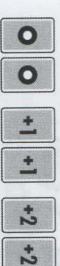
Réunis 3 cartes de même valeur (= brelan). La couleur de chaque carte n'a aucune importance.



Réunis 2 cartes identiques, c'est-à-dire dont à la fois la valeur et la couleur correspondent (ex. : deux 4 bleu).



Réunis 2 paires successives. Les valeurs des deux paires doivent se suivre (ex. : 5, 5, 6, 6). La couleur de chaque carte n'a aucune importance.



Réunis 3 paires successives. Les valeurs des trois paires doivent se suivre (ex. : 2, 2, 3, 3, 4, 4). La couleur de chaque carte n'a aucune importance.

Important : 10 et 1 ne se suivent pas !

Bonus



Pioche le nombre de cartes dessinées. (1 ou 2).

Deal and Steal

NL

Voor 2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar

Auteur: Rüdiger Dorn

Illustratie: Stephan Lomp · Design: DE Ravensburger

Redactie: André Maack

Spelmateriaal

- 80 getallenkaarten (van ieder 2x de waarde 1 t/m 10 in de kleuren blauw, geel, groen en rood)
- 5 marktkaarten (1 x 1, 3 x 2 en 1 x 3)
- 24 opdrachtkaarten
- 11 overzichtskaarten



Speelidee en doel van het spel

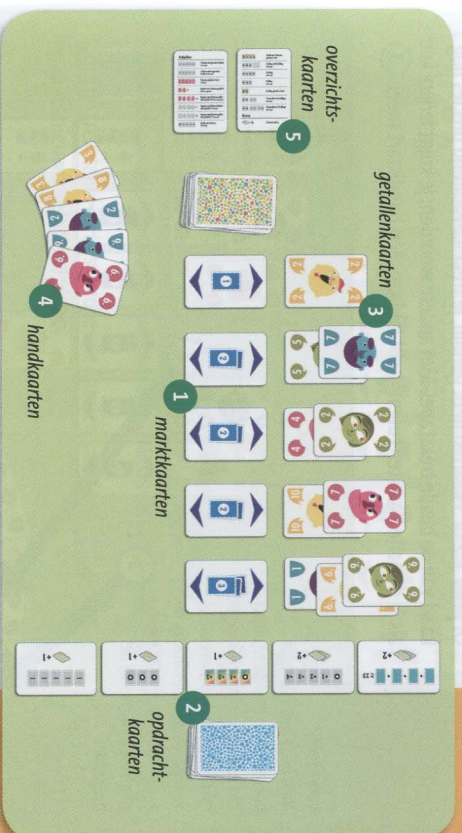
Het gaat er hier niet zo aan toe als op de markt, er wordt zo veel mogelijk geruild. Over en weer wisselen de kaarten dat het een lieve lust is.

Maar pas op: raak niet verslaafd aan het ruilen, verlies het doel van het spel niet uit het oog:

wie als eerste zijn vijfde opdracht vervult, is de winnaar.

Spelvoorbereiding

- 1 Leg de 5 marktkaarten open naast elkaar in het midden op tafel, met oplopende waarden.
- 2 Schud alle 24 opdrachtkaarten (blauwe achterkant), draai vervolgens 5 ervan om en leg ze rechts van de marktkaarten. Maak van de overige opdrachtkaarten een blinde trekstapel en leg die helemaal rechts neer.
- 3 Schud alle 80 getallenkaarten (gekleurde achterkant) en leg dan boven iedere marktk kaart zo veel getallenkaarten open (iets over elkaar heen) neer, dat overeenkomt met het getal op de marktk kaart. Maak van de overige 70 getallenkaarten ook een blinde trekstapel en leg die helemaal links neer.
- 4 Iedere speler krijgt vervolgens van deze stapel 5 kaarten. Neem ze zo in je hand, dat de andere spelers ze niet kunnen zien.



- 5 Leg de overzichtskaarten zo neer, dat iedereen er goed bij kan.
- 6 Benoem de jongste speler tot startspeler.

Spelverloop

De startspeler begint. Daarna gaat het om de beurt verder met de klok mee, net zo lang tot de eerste speler zijn 5e opdracht heeft vervuld en daarmee direct het spel wint.

Ben je aan de beurt, dan voer je één van de beide volgende acties uit:
A: 1 – 3 kaarten ruilen of B: een opdracht vervullen.

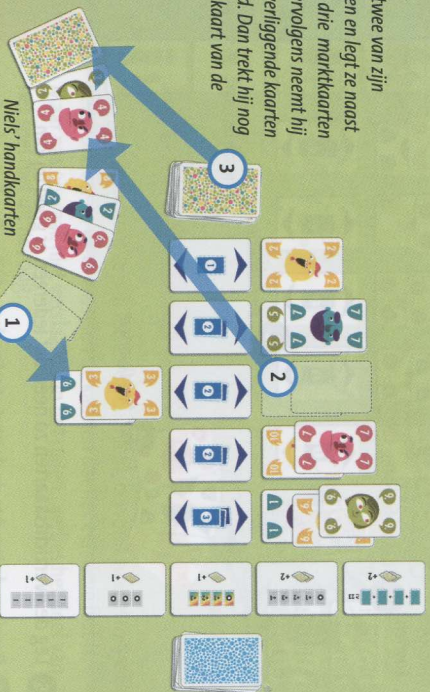
Actie A: 1 – 3 kaarten ruilen

Je kiest 1 tot 3 willekeurige kaarten uit je hand uit en legt ze aan de lege kant van een marktkaart. (1) Het aantal van de af te leggen kaarten komt daarbij zoals gebruikelijk overeen met het getal op de marktkaart. Ook hier leg je de kaarten weer iets over elkaar heen, zodat hun waarden zichtbaar blijven. Vervolgens pak je de kaarten aan de andere kant van deze marktkaart. (2)

Of je nu 1, 2 of 3 kaarten hebt geruild, je trekt aansluitend precies nog 1 kaart van de blinde trekstapel. Met andere woorden: je krijgt iedere keer als je de actie "kaarten ruilen" hebt gedaan, één handkaart meer. (3)

Voorbeeld:

Nies kiest twee van zijn handkaarten en legt ze naast één van de drie marktkaarten met "2". Vervolgens neemt hij de tegenoverliggende kaarten in zijn hand. Dan trekt hij nog een blinde kaart van de trekstapel.



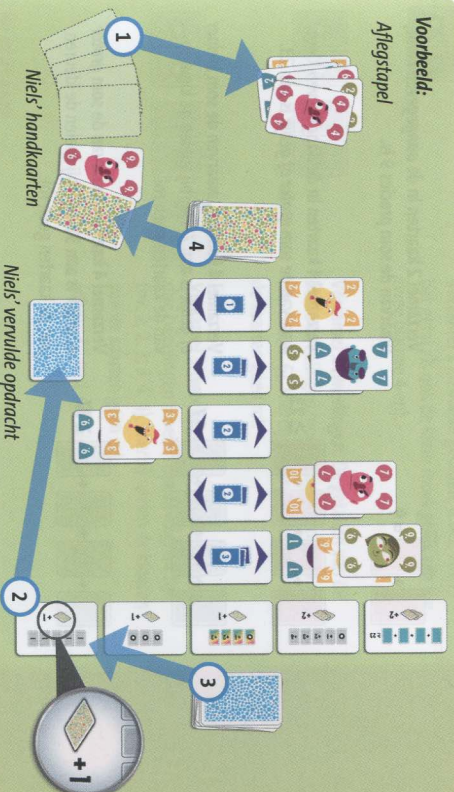
Actie B: een opdracht vervullen

In plaats van kaarten te ruilen, kun je ook één van de 5 open uittiggende opdrachtkaarten vervullen. Hiervoor laat je eerst alle benodigde getallenkaarten aan de andere spelers zien. Dan leg je ze op een open aflegstapel. (1) Tenslotte pak je de overeenkomstige opdrachtkaart en legt hem blind voor je neer. (2) Leg vervolgens de bovenste kaart van de overeenkomstige trekstapel weer als 5e open opdrachtkaart. (3)

Bonus: als extra pak je nog zo veel nieuwe getallenkaarten van de overeenkomstige trekstapel in je hand, zoals op de zojuist vervulde opdrachtkaart zijn afgebeeld. (4)

Voorbeeld:

Aflegstapel



Zodra de trekstapel op is, schud je alle kaarten van de aflegstapel en leg ze als nieuwe trekstapel klaar.

Einde van het spel

Krijgt een van jullie op deze manier zijn 5e opdrachtkaart, dan beëindigt hij het spel meteen als winnaar.

Opdrachten



Verzamel 5 kaarten met even getallen (bv. 2, 8, 4, 4, 6). Hierbij spelen de kleuren van de kaarten geen rol.



Verzamel 5 kaarten met oneven getallen (bv. 1, 3, 9, 9, 7). Hierbij spelen de kleuren van de kaarten geen rol.



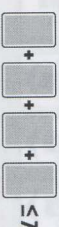
Verzamel 5 kaarten in één willekeurige kleur (bv. gele kaarten). Hierbij spelen de getallen geen rol.



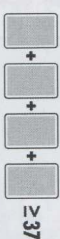
Verzamel 2 kaarten in de aangegeven kleur, waarvan de som precies 9 is.



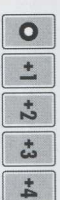
Verzamel 4 kaarten in de aangegeven kleur, waarvan de som groter of gelijk is aan 23.



Verzamel 4 kaarten, waarvan de som kleiner of gelijk is aan 7. Hierbij spelen de kleuren van de kaarten geen rol.



Verzamel 4 kaarten, waarvan de som groter of gelijk is aan 37. Hierbij spelen de kleuren van de kaarten geen rol.



Verzamel 5 kaarten met direct op elkaar volgende waarden (bv. 3, 4, 5, 6, 7). Hierbij spelen de kleuren van de kaarten geen rol.



Verzamel 4 kaarten met direct op elkaar volgende getallen in een kleur van je keuze (bv. rode 7, 8, 9, 10).



Verzamel een "full house", dus 3 dezelfde getallen (= drieling) en 2 dezelfde getallen (= tweeling) (bv. 2, 2, 2, 9, 9). Hierbij spelen de kleuren van de kaarten geen rol.

Let op: ook 5 dezelfde getallen is geoorloofd.



Verzamel 4 dezelfde getallen (= vierling). Hierbij spelen de kleuren van de kaarten geen rol.



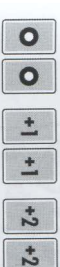
Verzamel 3 dezelfde getallen (= drieling). Hierbij spelen de kleuren van de kaarten geen rol.



Verzamel 2 identieke getallen, d.w.z. zowel het getal als ook de kleur moet gelijk zijn (bv. twee blauwe 4-en).



Verzamel 2 tweelingen. De getallen van de beide tweelingen moeten opeenvolgend zijn (bv. 5, 5, 6, 6). Hierbij spelen de kleuren van de kaarten geen rol.



Verzamel 3 tweelingen. De getallen van de drie tweelingen moeten opeenvolgend zijn (bv. 2, 2, 3, 3, 4, 4). Hierbij spelen de kleuren van de kaarten geen rol.

Let op: 10 en 1 zijn niet opeenvolgend!

Bonus



Trek zo veel kaarten van de trekstapel als afgebeeld (1 of 2).