

10 SPECIAL RETRO EDITION

Règles du jeu

Introduction

Le nouveau jeu de cartes hilarant où l'on se bluffe mutuellement!

Vous avez les meilleures cartes ou des nerfs d'acier?
Vous avez un 10 avant un autre joueur ?

But du jeu

Essayez d'obtenir un min. de points de pénalité en faisant un 10 ou en vous en rapprochant le plus possible. Rassemblez les bonnes fiches pour obtenir le meilleur score final.

Contenu du jeu

Règles du jeu	10 cartes rondes
8 cartes de pénalité	7 jokers
55 cartes normales	49 fiches

Explication des cartes

Le jeu se compose de 10 cartes rondes. Au début de chaque tour, une carte ronde est retournée. Ces 10 cartes valent de 1 à 10 points de pénalité.



La valeur des 8 cartes de pénalité va de 1 à 8 et elles comptent pour 3 à 10 points de pénalité



Vous pouvez attribuer n'importe quelle valeur au joker. Le joker compte pour 10 points de pénalité.



Les valeurs des cartes normales vont de 0 à 10. Chaque carte normale compte pour un point de pénalité.



Préparatifs

Les 10 cartes rondes sont mélangées et la pile est retournée face cachée.

Chaque joueur reçoit un joker. Toutes les cartes restantes sont mélangées et chaque joueur en reçoit trois. Le joueur a ainsi quatre cartes en main. Les cartes qui n'ont pas été distribuées forment une deuxième pile retournée face cachée. Chaque joueur reçoit sept fiches. Les autres fiches sont conservées en dehors du jeu. Le joueur à gauche du donneur commence la partie.

Déroulement du jeu

Chaque tour se compose de cinq phases. Tous les joueurs jouent chaque phase avant de passer à la suivante.

Phase 1 : La carte ronde

Le premier joueur dépose la première carte de la pile à l'endroit. Le chiffre figurant sur cette carte indique le nombre de points de pénalité que le perdant de ce tour recevra.

Phase 2 : La première carte

Le premier joueur dépose une carte de sa main, soit à l'endroit ou à l'envers.

Il peut protéger sa carte en la recouvrant d'une ou de deux fiches. Ensuite, les autres joueurs – dans le sens des aiguilles d'une montre – déposent une carte sur la table, à l'endroit ou à l'envers, avec ou sans protection. Une carte valant 9 ou 10 est intéressante à retourner à l'envers et à bien protéger. La valeur d'une carte ouverte peut être augmentée dans la phase 4 en déposant une deuxième carte à l'endroit et en ayant ainsi un 10.

Phase 3 : Offre et échange

Lorsque tous les joueurs ont joué une carte, le premier joueur peut faire une offre sur une carte d'un des autres joueurs. Si celle-ci est protégée par une fiche, l'offre doit être de minimum une fiche. Les autres joueurs peuvent surenchérir dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que plus personne ne veuille plus surenchérir. Le joueur avec la plus haute offre paie les fiches à celui qui a la carte pour laquelle il a fait une offre et la reçoit en échange de sa propre carte. Les fiches de protection qui se trouvaient sur l'ancienne carte sont placées sur la nouvelle carte obtenue. Si les fiches de protection sur une carte sont au nombre de deux, l'offre d'ouverture doit être de minimum deux fiches. Si la carte n'est recouverte d'aucune fiche, un joueur peut l'échanger contre sa propre carte en payant une fiche au pot (au milieu de la table). Chaque joueur peut, lorsque c'est son tour, ouvrir une seule fois une offre sur une carte. Par contre, vous pouvez surenchérir plusieurs fois quand un autre joueur a ouvert une offre. Une offre sur sa propre carte n'est pas possible. Il n'est pas obligatoire d'offrir. Quand vous avez reçu une nouvelle carte, vous pouvez augmenter la protection de votre carte jusqu'à maximum deux fiches, mais jamais la diminuer.

Phase 4 : La deuxième carte ouverte

Après la phase d'offre, toutes les fiches de protection mises pendant ce tour sont déposées dans le pot (au milieu de la table). Maintenant, les joueurs décident tour à tour s'ils souhaitent découvrir leur première carte. Si un joueur ne découvre pas sa première carte, il ne peut pas déposer une deuxième et son tour est terminé.

Un joueur avec une carte découverte, peut déposer une deuxième carte de sa main et la retourner. Les valeurs des deux cartes sont additionnées. Vous pouvez essayer d'obtenir une valeur qui se rapproche le plus possible du 10, mais le total ne peut jamais être supérieur à 10.

Phase 5 : Points de pénalité et fiches

Toutes les cartes sont déposées sur la table et face découverte. Si plusieurs joueurs ont la même valeur, le joueur qui a la valeur la plus élevée avec une seule carte gagne. En cas d'égalité, le joueur qui a son tour avant l'autre gagne. Le joueur avec la valeur la plus basse perd. En cas d'égalité, le joueur qui a son tour après perd. Le perdant doit reprendre toutes les cartes de ce tour-ci. Chaque carte compte pour minimum un point de pénalité, mais peut également en compter jusqu'à 10. La carte ronde revient également au perdant de ce tour. Le gagnant reçoit toutes les fiches du pot. Les joueurs reprennent quatre cartes qu'ils prélèvent, chacun à leur tour, de la pile retournée face cachée. Le gagnant du tour détermine qui commence le tour suivant. Ensuite, on recommence à la phase 1.

Fin du jeu

Le jeu est terminé quand le 10ème tour est fini (il n'y a plus de cartes rondes) ou si un des joueurs ne peut plus compléter sa main. Chaque joueur ajoute les cartes de sa main à la pile de cartes qu'il a dû prendre lors des tours précédents qu'il a perdus. Si le jeu est terminé avant le 10ème tour, le perdant du dernier tour reçoit également les cartes rondes restantes.

Le gagnant

Les joueurs additionnent leurs points de pénalité et le nombre de fiches qu'ils ont conservées. Chaque fiche vaut deux points. Décomptez ces points de vos points de pénalités pour calculer votre score final. Le joueur dont le score final est le plus bas gagne la partie. Cette valeur peut également être négative.

Visitez notre site Internet :

www.thegamemaster.nl

Concept du jeu : Hans van Tol

Concept graphique : Yvon-Cheryl Scholten

© 2006, The Game Master