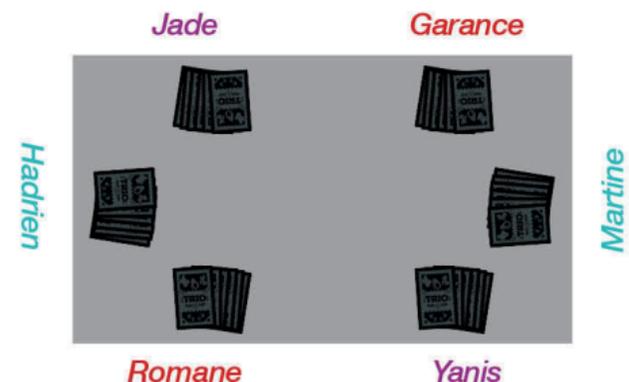


RÈGLE EN ÉQUIPES : À 4 OU 6 JOUEURS SEULEMENT

Appliquez ces ajustements par rapport à la règle précédente :

PRÉPARATION :

- Formez des équipes de 2 joueurs : 2 équipes à 4 joueurs ou 3 équipes à 6 joueurs. Asseyez-vous à l'opposé de votre partenaire autour de la table et non côte à côte.



6



- Mélangez et distribuez face cachée **toutes** les cartes. Il n'y en a pas au centre de la table.
- Après avoir trié vos cartes, vous pouvez faire un **échange** avec votre partenaire. Toutes les équipes peuvent le faire en même temps.

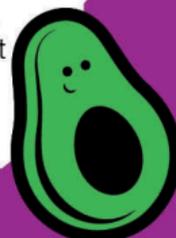
Échange : si 2 partenaires souhaitent procéder à l'échange, ils choisissent secrètement une de leurs cartes, se les échangent simultanément face cachée et les rangent secrètement au bon endroit dans leur main.

Communication : les échanges sont les seules façons de communiquer avec son partenaire. Toute autre forme est interdite (œillades, coups sous la table, montrer l'endroit où l'on range un échange reçu...).

LE JEU :

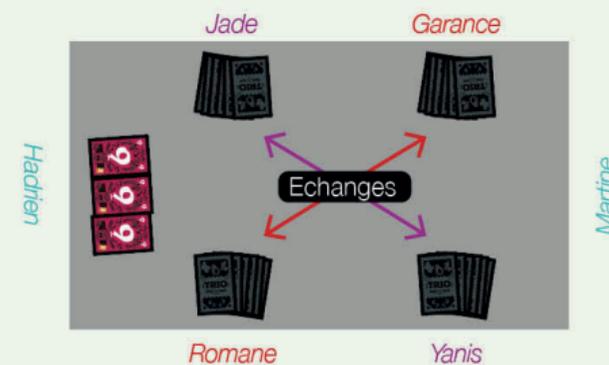
- À chaque fois qu'un trio est gagné par une équipe, la ou les équipes adverses peuvent procéder à un nouvel **échange**.
- 2 partenaires mettent en commun les trios gagnés. Il est conseillé de les regrouper devant l'un des 2 joueurs.

7



Exemple :

Tour d'Hadrien : il demande à Jade son plus grand n° (un 9), puis à sa partenaire Martine son plus grand n° (un 9) et dévoile enfin son plus grand n° (un 9). L'équipe bleue gagne donc ce trio et les 2 autres équipes peuvent faire un échange.



FIN DU JEU :

Une équipe remporte la partie dès qu'elle gagne :

- 3 trios ou 2 trios liés selon le mode choisi (**SIMPLE** ou **PICANTE**)
- OU
- le trio de 7 !

8

Un jeu de Kaya Miyano illustré par Laura Michaud
De 3 à 6 joueurs - À partir de 7 ans



MATÉRIEL : 36 cartes et la règle

RÈGLE EN INDIVIDUEL

BUT DU JEU :

Gagner des trios (un trio est composé de 3 cartes identiques) avant ses adversaires.

MODE SIMPLE

→ Soit **3 trios**, n'importe lesquels



→ Soit le **trio de 7**



MODE PICANTE

→ Soit **2 trios liés** (parmi ses trios gagnés). Les numéros liés sont indiqués dans les coins inférieurs des cartes.

Par exemple, gagner les trios 2 et 5 ou les trios 2 et 9 donne la victoire.

→ Soit le **trio de 7**

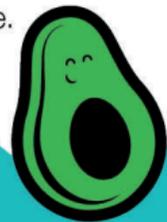


PRÉPARATION :

- Mélangez et distribuez des cartes face cachée à chacun selon ce tableau. Puis placez les cartes restantes au centre de la table, face cachée les unes à côté des autres :

Nombre de joueurs	3	4	5	6
Nombre de cartes par joueur	9	7	6	5
Nombre de cartes au centre	9	8	6	6

- Chacun prend ses cartes en main sans les montrer aux autres et les classe du plus petit numéro au plus grand.
- Choisissez si vous jouez en mode **SIMPLE** ou **PICANTE**.
- Le joueur ayant mangé de l'avocat le plus récemment commence.



2

LE JEU :

Les joueurs jouent chacun leur tour en sens horaire. À son tour, un joueur dévoile des numéros un par un, en révélant successivement des cartes : il doit s'arrêter dès que 2 numéros sont différents, sinon il continue jusqu'à avoir dévoilé 3 numéros identiques.

Pour chaque numéro, il peut choisir d'en dévoiler un :

A au centre de la table.

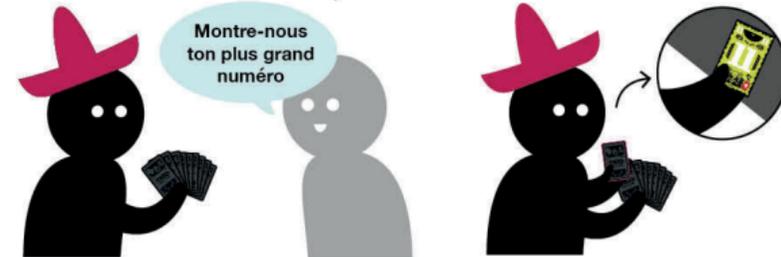
Il retourne face visible la carte de son choix au centre de la table.



ou

B de la main d'un joueur, lui inclus.

Il dévoile le **plus petit** ou le **plus grand** numéro d'un joueur : soit de sa propre main, soit en demandant à un adversaire. La carte concernée est posée face visible sur la table.



3

Le tour d'un joueur peut se terminer de deux façons :

- Soit le joueur complète ainsi un trio et le gagne définitivement en prenant les 3 cartes face visible devant lui.
- Soit un numéro dévoilé est différent du précédent, alors tous les numéros dévoilés sont remis en place : faces cachées au centre et/ou rendus à leur(s) propriétaire(s).

Dans les deux cas, on passe au tour du joueur suivant.

Important :

- On peut effectuer plusieurs fois exactement la même action. Exemple : demander au même adversaire de dévoiler son plus grand numéro, puis à nouveau le plus grand de ses numéros restants.
- Même quand on dévoile un numéro de sa propre main, **c'est forcément son plus petit ou son plus grand** (JAMAIS un numéro du milieu de sa main).
- Si un joueur n'a plus de cartes en main à son tour, il joue quand même (avec les cartes au centre et celles des adversaires).

Exemples :

Tour d'Hadrien : il demande à Yanis son plus petit n° (un 3), puis à Martine son plus petit n° (un 2). Son tour s'arrête alors immédiatement. Les 2 cartes différentes retournent dans les mains de leurs propriétaires et l'on passe au suivant.



4



Tour de Martine : elle retourne une carte au milieu (un 2), puis dévoile son plus petit n° (un 2), et dévoile à nouveau son plus petit n° (un 2). Elle gagne donc le trio de 2 et l'on passe au suivant.

FIN DU JEU :

- Un joueur remporte la partie dès qu'il a gagné :
- 3 trios ou 2 trios liés selon le mode choisi (**SIMPLE** ou **PICANTE**)
 - OU
 - le trio de 7 (qui donne toujours la victoire) !

5