

# THE GAME

Joue aussi longtemps que tu le peux!



Joueurs: 1 à 5  
Age: env. 8 ans  
Durée: env. 20 minutes

Les joueurs forment quatre séries de cartes au cours de la partie. Deux séries sont en ordre croissant (chiffres 2 à 100), et deux autres en ordre décroissant (chiffres 99 à 1). Tous les joueurs jouent ensemble en équipe et tentent de déposer le plus de cartes possible – les 98 cartes dans l'idéal – dans les quatre séries.

4 cartes destination

98 cartes chiffres



2x croissant (2 à 100) 2x décroissant (99 à 1) numérotées de 2 à 99

**Attention :** le jeu contient l'extension „On Fire“ (6 cartes Feu). Laissez l'extension dans la boîte et ne l'utilisez que lorsque vous vous serez familiarisé avec le jeu original. La règle du jeu se trouve sur une carte séparée.

## Les séries de cartes : règles de pose

Dans une **série croissante**, la valeur des cartes déposées doit toujours devenir **plus grande**. Il peut y avoir des lacunes plus ou moins importantes entre les cartes, par ex. : 3, 11, 12, 13, 18, 20, 34, 35, 51, ou 2, 7, 19, 25, 28, 29, 49, etc. D'un point de vue stratégique, les petites lacunes sont plus intéressantes car les joueurs déposent davantage de cartes.

**Important :** pour garder une bonne vue d'ensemble, les cartes Chiffres ne sont pas posées côte-à-côte, mais les unes sur les autres. Ainsi, au cours de la partie, une pile se forme à côté de chaque carte Série. Seule la dernière carte posée est alors visible sur le dessus de la pile.



**Exemple :** sur cette pile croissante, on a d'abord posé un 4, puis un 8 et enfin un 13.

Dans une **série décroissante**, les cartes sont posées dans le sens inverse car la valeur des cartes posées est **de plus en plus petite**, par ex. : 94, 90, 78, 61, 60, 57, ou encore 98, 97, 88, 83, 81, etc.



## Préparation

Les quatre cartes série sont posées, face visible, en colonne au milieu de la table (cf. illustration ci-contre). **Bien mélanger** les 98 cartes Chiffres. Pour une partie à trois, quatre ou cinq, chaque joueur reçoit 6 cartes qu'il prend en main. Pour une partie à deux, chaque joueur reçoit 7 cartes. Former une pile, face invisible, avec les cartes restantes – c'est la pioche.

**Variante solo :** le joueur solo prend 8 cartes en main.

## Déroulement de la partie

Lorsque tous les joueurs ont consulté leurs cartes, ils décident de qui commence. La partie se poursuit ensuite dans le sens horaire. Le joueur dont c'est le tour doit déposer **au moins 2 cartes** sur une pile de son choix, c'est-à-dire à droite de la carte destination correspondante.

Si le joueur le peut et le souhaite, il peut déposer davantage de cartes, même toutes. Les cartes doivent être déposées les unes après les autres, de façon bien visible. Le joueur est libre de déposer ses cartes sur les piles qu'il souhaite, pour autant qu'il respecte les règles de pose ordre « croissant », respectivement « décroissant ». Il peut déposer toutes ses cartes sur la même pile ou **dans l'ordre qu'il souhaite sur autant de piles** qu'il le veut.

**Exemple :** c'est au tour de Louis. Il dépose une carte sur la première pile « ordre croissant », ensuite il dépose 2 cartes sur l'autre pile « ordre croissant », et enfin une carte sur une pile « ordre décroissant ».

Lorsque le joueur a terminé son action, il tire **autant de cartes** dans la pioche qu'il vient d'en déposer, afin de toujours avoir en main 6 cartes (pour une partie à trois, quatre ou cinq personnes), respectivement 7 cartes (pour une partie à deux personnes) ou 8 pour la variante solo. C'est ensuite au tour du joueur suivant qui

procède de la même manière (déposer des cartes, puis en piocher le même nombre). **Exemple :** Louis a déposé 4 cartes, il termine son tour en piochant 4 nouvelles cartes.

## Les piles augmentent : faites marche arrière !

Au cours de la partie, il y a de plus en plus de cartes sur les quatre piles. Il convient de toujours respecter les règles de pose décrites ci-dessus. Il existe une seule exception permettant au joueur dont c'est le tour de faire marche arrière, mais exclusivement de 10 points ! Voici comment cela fonctionne :

- Sur une pile « **ordre croissant** », le joueur dont c'est le tour peut déposer une carte d'une valeur **inférieure de dix points exactement** par rapport à la dernière carte posée.



**Exemple :** normalement, sur cette pile « ordre croissant », le joueur doit poser une carte d'une valeur supérieure à 47. C'est au tour de Tim. Il a un 37 en main et peut le déposer sur la pile car la valeur de cette carte est exactement inférieure de 10 points par rapport au 47.

- Sur une pile « **ordre décroissant** », le joueur dont c'est le tour peut déposer une carte d'une valeur **supérieure de dix points exactement** par rapport à la dernière carte posée.



**Exemple :** normalement, sur cette pile « ordre décroissant », le joueur doit poser une carte d'une valeur inférieure à 65. C'est au tour de Sarah. Elle a un 75 en main et peut le déposer sur la pile car la valeur de cette carte est exactement supérieure de 10 points par rapport au 65.

**Remarque :** il est tout à fait possible qu'un seul et même joueur utilise plusieurs fois l'astuce « marche arrière » au cours de son tour de jeu, aussi sur différentes piles. Dans ce sens, le joueur peut, par exemple, poser une carte selon les règles de pose normales, puis il peut poser une deuxième carte pour faire « marche arrière », ensuite une troisième carte, etc.

## Communication autorisée

Au cours de la partie, les joueurs ne peuvent **jamais** demander des cartes chiffres concrètes ou dévoiler leurs propres cartes. **Il est absolument interdit de communiquer quoi que ce soit sur les cartes chiffres !** Toutes les autres informations sont cependant autorisées, par exemple: « Ne posez rien sur la dernière pile SVP ! » ou « Evitez de laisser une trop grande lacune entre les cartes chiffres de cette pile ».

## Fin de la partie

Lorsqu'il n'y a **plus de cartes dans la pioche**, le jeu se poursuit mais sans que les joueurs ne tirent des cartes pour compléter le nombre de cartes qu'ils ont en main. **Attention :** dès maintenant, chaque joueur peut poser **une seule carte** (au lieu de deux cartes en début de partie) ou plusieurs pendant son tour de jeu. Si un joueur peut déposer toutes ses cartes, les autres continuent la partie sans lui. La partie se termine **immédiatement** lorsque le joueur dont c'est le tour ne peut plus déposer le nombre de cartes minimum : deux cartes tant qu'il y a encore des cartes dans la pioche, une carte quand il n'y a plus de cartes à piocher.

**Etes-vous une bonne équipe ?** Lorsque la partie est terminée, on compte le nombre total de cartes qui n'ont pas été déposées (les cartes que les joueurs ont en main et les éventuelles cartes de la pioche). Les résultats en-dessous de dix cartes sont excellents. Si les 98 cartes ont été posées, vous êtes des champions. Vous êtes alors prêts pour la variante Experts !

## Variante Experts

Les règles décrites ci-dessus restent inchangées. Nouveauté : chaque joueur doit déposer 3 (au lieu de 2) cartes par tour de jeu. Et si vous souhaitez encore augmenter la difficulté, vous pouvez réduire d'une carte le nombre de cartes en main. Trois, quatre, cinq joueurs ne reçoivent alors que 5 cartes en début de partie, deux joueurs en reçoivent 6 et le joueur solo commence avec 7 cartes au lieu de 8.



Distribution: Carletto AG, 8820 Wädenswil, www.carletto.ch, www.gamefactory-spiele.com