

Pig 10

Le jeu où tout tourne autour de 10.
Pour 2 à 8 fins calculateurs à partir de 6 ans
de Ayelet Pnueli



NEUF, ça n'a rien d'exceptionnel. Mais DIX, c'est parfait ! À partir de 11, tout se gâte de nouveau ... À chaque fois que tu poses une carte et que le total au milieu de la table atteint DIX, tu gagnes toutes les cartes jouées ... mais il ne faut pas dépasser d'un cheveu, sinon, tu feras le bonheur du petit malin qui jouait avant toi.

Principe et but du jeu

Le joueur qui joue une carte ajoute sa valeur à celle des cartes déjà posées jusqu'à ce que la somme atteigne ou dépasse DIX. Le joueur qui obtient souvent DIX et gagne le plus de cartes avant la fin remporte la partie.

Contenu et préparation

Bien mélanger toutes les cartes et en distribuer 3 à chacun. Elles constituent sa main. Former **une pioche** avec les cartes restantes et la placer au centre de la table.

Déroulement de la partie

Le joueur qui sait compter jusqu'à 10 le plus vite commence la partie. Jouez à tour de rôle **en suivant le sens des aiguilles d'une montre**. Le joueur dont c'est le tour joue une carte et annonce la **valeur de la pile** à haute voix. Consultez l'encadré à la page 2 pour savoir comment calculer la nouvelle valeur de la pile.

Celui qui atteint DIX crie « PIG 10 » et gagne toutes les cartes jouées. Si la valeur de la pile dépasse DIX, c'est son voisin de droite qui remporte les cartes. Les cartes gagnées sont mises devant soi.



Après avoir joué, chacun pioche une carte pour en avoir de nouveau 3 en main.

Calculer la valeur de la pile :

celui qui place la **première carte** au milieu de la table annonce la valeur de la carte jouée comme valeur de la pile. Le joueur **suivant** additionne simplement le chiffre de sa carte à la valeur précédente.



Udo commence. Il pose un 4 et annonce « 4 ».



Sabine joue ensuite un 3, les ajoute au 4 de Udo et annonce « 7 ».



Léa joue un 2 et annonce « 9 ».



droite, qui gagne toutes les cartes jouées. Si Claudio avait joué un 1, la valeur de la pile aurait atteint exactement DIX et il se serait emparé de toutes les cartes.

Claudio joue un 6 et annonce « 15 ». Comme cette valeur est supérieure à DIX, c'est Léa, sa voisine de

La dernière valeur annoncée est toujours la valeur de la pile actuelle.

Cas particuliers :

La sirène du porc (CINQ)

Le joueur qui pose un 5 peut décider soit de les ajouter, soit de les **retrancher** à la valeur de la pile. La valeur de la pile ne doit cependant jamais devenir négative.



Udo pose un 5 et annonce « 5 ».



Sabine augmente la valeur de la pile à « 6 » en jouant un 1.



Léa joue un 5 et annonce « 1 ».

La grenouille (ZÉRO)

Si un joueur joue une grenouille (ZÉRO), il annonce « ZÉRO », car la valeur de la pile est **toujours** remise à ZÉRO dans ce cas.



Udo joue une grenouille et dit « ZÉRO ».

Même carte, même nombre

Le joueur qui joue **une carte de même valeur que son prédécesseur** ou que **l'actuelle valeur de la pile** a le choix entre : fixer la valeur de la carte jouée comme valeur de la pile ou bien l'ajouter à la valeur de la pile, comme d'habitude.



Claudio joue un 3 et annonce « 3 ».



Udo fait passer la valeur de la pile à « 7 » en jouant un 4.



Maintenant, Sabine joue aussi un 4 et choisit la valeur de sa carte comme valeur de la pile – « 4 » donc.



Puis Léa joue un autre 4. Elle pourrait également laisser la valeur de la pile à « 4 », mais elle choisit de faire passer la valeur de la pile à « 8 » en ajoutant son 4.



Maintenant, Claudio joue un 8 et laisse la valeur de la pile à « 8 ».

Fin de la partie

Lorsque la pioche est épuisée, les joueurs continuent **jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de cartes en main**. Le vainqueur est celui qui a remporté le plus de cartes.

Illustration : Claudia Stöckl, www.claudia-stöckl.de - Mise en page : Victor Boden
Traduction : Eric Bouret; Birgit Irgang - Numéro d'article : 60 112 9900
Distribution Suisse : CARLETO AG - Moosacherstraße 14 - Postfach - CH-8820 Wädenswil - www.carletto.ch

