



Le Jeu des Chiffres et des Couleurs

Règle du jeu



But du jeu

Le but du jeu consiste à rassembler un nombre maximal de séries (au moins 2 cartes de la même couleur ou portant le même chiffre).



Préparation du jeu

Battez les cartes et distribuez-en 5 à chaque joueur (face cachée). Le reste des cartes est placé en tas (face cachée) au centre de la table et constitue la pioche.

Après la distribution des cartes, les joueurs qui auront déjà en main plusieurs cartes d'une même série pourront les placer tout de suite sur la table (avec 5 cartes, cela fait donc un maximum de 2 séries).



Ça y est, on joue !

- C'est le plus jeune joueur (joueur A) qui commence en demandant un chiffre ou une couleur à un joueur de son choix (joueur B). Le chiffre ou la couleur doivent correspondre à au moins une des cartes du joueur A.
- Si le joueur A demande un chiffre au joueur B, le joueur B doit lui donner toutes les cartes qu'il a en main qui portent le chiffre demandé. Le joueur A doit alors étaler sur la table les cartes qu'il a reçues de B et au moins une carte de son propre jeu portant le même chiffre. Une série a donc été constituée.
- Si A demande une couleur au joueur B, B doit lui donner une carte de cette couleur. Le joueur A doit alors poser sur la table les cartes qu'il vient de recevoir de B et une carte de la

- même couleur prélevée sur sa propre main. C'est aussi une série.
- Si le joueur B ne possède pas la carte demandée, A prend une carte de la pioche. Si c'est la carte demandée par le joueur A, il peut la poser sur la table en lui ajoutant au moins une carte de sa propre main (série). Si la carte de la pioche ne correspond pas à celle qu'il avait demandée, il ajoute la carte à celles qu'il a en main. Si ce même joueur peut alors former une série avec cette carte ou avec d'autres cartes de sa propre main, il peut encore les étaler pendant qu'il a la main. Mais lorsqu'il les aura étalées, la main passera au joueur suivant : en effet, le joueur aura bien formé une série, mais pas avec la carte qu'il avait demandée.
 - Un joueur conserve la main tant qu'il reçoit la carte qu'il demande – même si cette carte provient de la pioche !
 - Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - On peut se servir d'un joker pour former une série, mais uniquement si l'on utilise le chiffre ou la couleur demandés.
 - Si les joueurs n'ont plus de cartes en main, ils prennent 5 nouvelles cartes de la pioche (ou le nombre de cartes encore disponible).
 - Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche ou lorsqu'il n'est plus possible de former des séries.



Le gagnant

Le gagnant sera le joueur qui aura formé le plus de séries.



©2007 TCFC

University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L.), Pays-Bas.

E-mail : info@ug.nl

www.universitygames.fr