



40!



Un jeu de cartes « Ne te laisse pas contrarier » de Wolfgang Kramer et Michael Kiesling pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Matériel du jeu

50 cartes chiffrées de 1 à 40 (4x 1 à 10 et 2x 11 à 40)
130 cartes dés (22x 1-4 et 21x 5-6)



Carte chiffrée
= pion

Carte dé
= dé

But du jeu

Tout le monde connaît « T'en fais pas ! », au cours duquel les joueurs essaient d'amener leurs pions le plus rapidement possible sur la case d'arrivée. Il en va de même pour ce jeu de cartes, dans lequel les pions sont tout simplement remplacés par des rangées de chiffres pendant leur parcours. En jouant des cartes dés (qui seront tout simplement appelées « dés » par la suite), chaque joueur rassemble des cartes chiffrées (désignées ensuite par « pions ») et constitue ainsi une rangée de chiffres dans l'ordre croissant, tout en ayant la possibilité de piquer les pions des autres joueurs. Dès qu'un joueur a atteint 40 avec une rangée de pions, il reçoit des points en récompense. Suivant le nombre de joueurs, c'est celui ayant obtenu un nombre de points de récompense défini qui gagne.

Préparatifs



Les pions sont placés, face visible, dans l'ordre croissant au milieu de la table, de manière à constituer 4 rangées de 10 cartes de la même couleur, comme illustré ci-contre. Les **couleurs** des cartes facilitent simplement le tri et **n'ont pas d'autre signification**. Pour une partie à 2, les cartes doubles (1 à 10) sont retirées du jeu et pour une partie à 3 ou 4, les cases 1 à 10 sont doublement affectées (les deux cartes identiques étant posées l'une sur l'autre).

Les cartes dé sont bien mélangées et chaque joueur en prend 2, face cachée, en main. Les dés restants sont empilés, face cachée, et constituent la pioche.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence en posant un dé sur la pile de pioche et en prenant la valeur du pion correspondant, qu'il pose face visible devant lui. Il « fait avancer », pour ainsi dire, son pion du nombre de points correspondant puis tire ensuite 2 dés, de manière à toujours avoir **2 dés en main**. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. Si la pioche est épuisée, la pile de défausse est mélangée et sert de nouvelle pioche.



Constitution de rangées de chiffres

Chaque joueur commence sa **rangée de chiffres** avec son premier pion. Au début d'une rangée (donc à 0), il est **exceptionnellement possible de se servir des deux dés à la fois** (après quoi, 1 seul est permis). Dans ce cas, la somme des deux dés sert de point de départ à la rangée du premier pion.

Exemple : Marie commence sa rangée avec un 2 et un 6. Elle prend le pion de 8 du milieu de la table et la pose devant elle, en tant que première carte de sa rangée.



Dans la suite du jeu, un joueur complète sa rangée en ne jouant qu'**1 seul dé**, dont la valeur est **ajoutée à celle du pion posé en dernier sur la rangée**. Il prend alors la carte correspondant à cette valeur et la pose à droite des pions déjà posés, après quoi il veille à avoir de nouveau 2 dés en main.



Exemple : au tour suivant, Marie joue un 4 et prend le pion de 12 (8 points du tour précédent + 4 = 12). Au tour suivant, elle joue un 3 et prend le pion 15. Le pion 8 de départ plus les deux pions 12 et 15 constituent une rangée.



Un joueur peut également commencer une rangée supplémentaire mais ne doit pas en avoir plus de 3 à la fois. Pour compléter l'une de ses rangées, il ne doit **toujours** jouer qu'**1 seul dé**.

Comment piquer les pions des autres

Si un pion ne se trouve plus au milieu de la table, le joueur peut piquer celui d'un autre joueur et ceci, **peu importe que le pion se trouve à la fin, au milieu ou au début d'une rangée**. Si le pion du milieu d'une rangée est retiré, le joueur pousse ses cartes pour fermer l'espace vide. Si deux joueurs possèdent la carte recherchée (ce qui ne peut être le cas que pour les points 1 à 10), le joueur peut alors choisir la carte qu'il veut piquer. Si le pion recherché se trouve dans l'une de ses propres rangées, le joueur doit également s'en emparer.

Exemple : la rangée de Lucas s'achève par un 9. Il joue un 3. Le pion ne se trouvant pas au milieu de la table, il prend le 12 de Marie et le pose dans sa rangée.



Comment marquer des points

Il est possible de piquer des dés tant qu'une rangée n'est pas encore terminée. Pour achever une rangée et s'assurer les points de récompense, il faut arriver exactement à 40 en sortant le dé ayant le nombre précis de points voulus. Si les deux dés ne permettent pas d'y arriver, il faut soit compléter une autre rangée, soit en commencer une autre. Il n'est pas permis de laisser tomber des points.

Le joueur ne reçoit des points de récompense **pour une rangée** que lorsqu'il termine cette rangée en posant le pion 40 (et qu'il atteint ainsi l'arrivée). Pour **chaque pion** de cette rangée, le joueur marque **1 point**. Il reçoit **1 point** supplémentaire pour **chaque astérisque** se trouvant sur un pion. Le pion 39 lui permet par ex. de marquer 4 points : 1 pour la carte, plus 3 pour les astérisques. Le nombre de points obtenus par chaque joueur est noté sur une feuille, après quoi les pions de cette rangée sont remis en jeu au milieu de la table. Toutes les autres rangées restent inchangées. Même si un joueur a déjà terminé des rangées et reçu des points de récompense, il ne doit pas posséder plus de 3 rangées de pions.





Exemple : le pion de Marie se trouve sur 38. Elle fait un 2 et prend le pion 40 qui lui permet d'achever sa rangée. Plusieurs pions lui ont été piqués, car il lui serait impossible de passer de 8 à 15 et de 20 à 28. Elle marque 7 points pour le nombre de pions de sa rangée et reçoit 4 points supplémentaires pour les astérisques marqués sur ses cartes. 11 points sont notés sous son nom, après quoi, elle remet les pions au milieu de la table.



Astuce : si un joueur n'a pas le dé voulu pour achever sa rangée, il est préférable qu'il constitue une nouvelle rangée de pions à l'aide de 2 dés. Ceci lui permet de tirer ensuite 2 nouvelles cartes dé et d'accroître ainsi sa chance de pouvoir trouver le dé dont il a besoin pour terminer l'autre rangée.

Fin du jeu

La partie se termine à partir du moment où un joueur obtient

30 points (pour 4 joueurs) ou
35 points (pour 3 joueurs) ou
40 points (pour 2 joueurs)

ou plus et gagne ainsi la manche.





40!



Een plagerig kaartspel van Wolfgang Kramer en Michael Kiesling voor 2-4 spelers vanaf 8 jaar.

Speelmateriaal

50 getallenkaarten van 1-40 (2x 1-10 en 1x 11-40)
130 dobbelkaarten (22x 1-4 en 21x 5-6)



Getallenkaart
= Figuur

Dobbelkaart
= Dobbelsesteen

Kort speloverzicht

De spelers bouwen voortdurend aan series met oplopende getallenkaarten. Deze getallenkaarten win je door het spelen van dobbelkaarten (in de spelregels verder dobbelstenen genoemd). Deze bepalen welke getallenkaarten (verder "figuren" genoemd) je van tafel mag pakken. Maar: bij het ontbreken ervan mag je de kaart ook van een andere speler pakken! Jammer voor hem... Pakt een speler figuur "40", dan scoort hij punten voor de betreffende rij. Wie als eerste 30 punten heeft, wint het spel.

Vorbereitung



Leg de figuren in 4 rijen (oplopende getallenvolgorde) op tafel (zie de afbeelding hiernaast). Van de waarden 1-10 zijn er 2 exemplaren. Leg gelijke figuren op elkaar (**uitzondering: verwijder bij een spel voor 2 spelers 1 exemplaar van elk van de waarden 1-10 uit het spel**). De achtergrondkleuren zijn uitsluitend bedoeld om de kaarten gemakkelijker te kunnen sorteren. Deze hebben verder geen functie.

Schud de dobbelkaarten. Iedere speler krijgt er 2 en neemt deze in de hand. Leg de resterende kaarten als gedekte trekstapel op tafel.

Spelverloop

De jongste speler begint. Hij legt 1 dobbelsteen (of 2, zie verderop) uit zijn hand op de aflegstapel. Hij pakt het figuur dat met de "gedobbelde" waarde overeenkomt van tafel en legt het open voor zich neer. Hij "verplaatst" als het ware zijn figuur het betreffende aantal velden. Vervolgens vult hij zijn hand weer tot 2 dobbelstenen aan door 1 of 2 kaarten van de gedekte stapel te trekken. Daarna is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt. Is de gedekte stapel leeg, schud dan de aflegstapel en gebruik die als nieuwe gedekte stapel.



Getallenrijen vormen

Een speler start met zijn eerste figuur zijn getallenrij. Een speler mag ook 2 dobbelstenen afleggen als hij daarmee een nieuwe rij start. In dit geval telt hij de waarde van beide dobbelstenen op om te bepalen welk figuur hij als startkaart pakt.

Voorbeeld: Pien start haar rij door het spelen van een 2 en een 6. Ze pakt een "8" van tafel en legt deze voor zich neer als eerste kaart van haar nieuwe rij.



Een speler kan in de loop van het spel zijn rijen uitbreiden. Hij speelt in zijn beurt 1 dobbelsteen en telt de waarde ervan bij de waarde van de laatste figuur in de gekozen rij op. Hij pakt het figuur met de corresponderende waarde en legt deze ook in de rij (rechts naast de andere figuren). Daarna vult hij zijn hand weer tot 2 dobbelstenen aan.



Voorbeeld: Pien speelt in haar volgende beurt een 4 en pakt figuur "12" (figuur "8" uit de vorige ronde + 4 = 12). In de ronde daarop speelt ze een 3 en pakt ze figuur "15". Zo vormt ze een rij met startfiguur "8" en de figuren "12" en "15" ernaast.

Een speler mag niet meer dan 3 rijen tegelijk hebben. Je mag geen kaarten midden in je rijen leggen. Je mag geen gelijke kaarten in je rijen leggen.
Let op: het is niet toegestaan om bij het uitbreiden van een rij meer dan 1 dobbelsteen te spelen!

Figuren van andere spelers roven

Ligt het benodigde figuur niet midden op tafel, dan rooft hij het van een andere speler. Het is daarbij niet van belang waar de figuur zich in de rij bevindt. Wordt de figuur uit het midden van een rij gepakt, dan schuift de betreffende speler de kaarten in de rij naar elkaar toe om de ruimte te sluiten. Ligt het figuur bij 2 andere spelers (alleen mogelijk bij figuren "1-10"), dan kiest de speler van wie hij het figuur rooft. Ligt het benodigde figuur in een andere eigen rij, dan moet hij het van daar nemen.



Voorbeeld: de rij van Willem eindigt met een "9". Hij speelt een 3. Omdat de "12" niet in het midden ligt, neemt Willem hem van Pien en legt hem aan de kop van zijn eigen rij.



Puntentelling

Een speler sluit een rij af als hij de "40" eraan legt (hij mag deze alleen pakken als de waarde precies klopt; het is niet toegestaan om ogen van een dobbelsteen te laten vervallen!).

Nu krijgt de speler punten voor deze rij (het figuur bereikt het doel). Elk figuur in de rij is 1 punt waard. Voor elke ster in de rij krijgt hij nog 1 punt.

Voorbeeld: figuur "39" is in totaal 4 punten waard: 1 voor de kaart plus 3 bonuspunten voor de sterren. Houd bij het tellen de score op een vel papier bij.

Leg alle figuren uit de getelde rij weer midden op tafel. Alle andere rijen (van alle spelers) blijven liggen. **Opmerking:** een speler mag ook na een puntentelling 3 getallenrijen hebben.



Voorbeeld: het laatste figuur in de rij van Pien is "38". Ze speelt een 2, waardoor ze de "40" mag pakken en haar rij afsluit. Tijdens het vormen van de rij zijn er figuren van haar geroofd (een stap van 8 naar 15, en van 20 naar 28 zou anders niet mogelijk zijn geweest). Pien krijgt 7 punten voor het aantal kaarten in de rij en 4 bonuspunten voor het aantal sterren. In totaal worden er 11 punten voor haar genoteerd. Ze legt de kaarten uit de rij nu weer midden op tafel.



Tip: mist een speler de dobbelsteen om een rij af te sluiten, dan kan hij er wellicht goed aan doen om met 2 dobbelstenen een nieuwe rij te starten. Omdat hij daarna 2 nieuwe dobbelstenen mag trekken, verhoogt hij de kans dat hij de juiste trekt.

Einde van het spel

Het spel eindigt direct als een speler

30 punten (bij 4 spelers); of
35 punten (bij 3 spelers); of
40 punten (bij 2 spelers)

bereikt of overschrijdt. Deze speler wint.

