STICK 'EM

(UN JEU DE KLAUS PALESCH)

Joueurs: 3 à 6 Age: 10+ Durée: approx. 20 min.



BUT DU JEU: Il vous faudra tout d'abord choisir une couleur maudite dans votre main qui représentera la couleur des cartes que vous ne voulez pas gagner. Lorsque vous gagnez des cartes de votre couleur maudite, vous accumulez un nombre de points négatifs égal au nombre indiqué sur chacune de ces cartes. Cependant, les cartes des autres couleurs vous rapportent chacune un point par carte. Soyez prêts à parer tous les sales coups, car vos adversaires feront tout pour vous faire gagner des cartes de votre couleur maudite ! Le joueur ayant le plus haut score en fin de partie l'emporte !

MISE EN PLACE : Les cartes utilisées dépendent du nombre de joueurs. Référez-vous au tableau ci-dessous pour connaître les nombres et couleurs des cartes à utiliser lors de votre partie. Vous n'utiliserez toutes les cartes que lors d'une partie à 6 joueurs.

	Couleurs	Nombres
3 joueurs	Rouge, Jaune, Vert, Bleu, et Violet	0 à 8
4 joueurs	Rouge, Jaune, Vert, Bleu, et Violet	0 à 11
5 joueurs	Rouge, Jaune, Vert, Bleu, et Violet	0 à 14
6 joueurs	Rouge, Jaune, Vert, Bleu, Violet, et Gris	0 à 14

Remettez toutes les cartes non utilisées dans la boite, et distribuez les cartes restantes parmi les joueurs (15 cartes par joueur).



CHOISISSEZ VOTRE COULEUR MAUDITE : Au début de chaque manche, chaque joueur choisit secrètement une de ses 15 cartes et la place devant lui face cachée.

Une fois que tous les joueurs ont choisi une carte, ils la révèlent simultanément. Cette carte représente la couleur maudite de chaque joueur pour cette manche. Il est possible que plusieurs joueurs choisissent la même couleur maudite. Attention : La carte choisie par chaque joueur en début de manche compte aussi dans le décompte des points négatifs en fin de manche. Elle vaut autant de points négatifs que le nombre indiqué sur la carte.



Exemple : Julie a choisi le 2 jaune, donc sa couleur maudite est le jaune. La couleur maudite d'Antoine est le rouge, tandis que Charlotte et Benoit ont choisi le bleu comme couleur maudite. Ces cartes restent face visible tout au long de la manche.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE : Stick 'Em se joue en autant de manches qu' il y a de joueurs. Le plus jeune joueur lance la partie en jouant la première carte. Pour ce faire, il choisit une carte de sa main et la joue face visible au centre de la table. Puis, dans le sens horaire, chaque joueur joue à son tour une carte de son choix, la plaçant face visible au centre de la table.



Important : Il n' y a aucune restriction quant aux cartes que vous pouvez jouer. Vous pouvez jouer n' importe quel nombre ou couleur, et vous n'êtes pas obligé de jouer la couleur avec laquelle le premier joueur a ouvert le pli. Une fois que chaque joueur a joué exactement une carte, vérifiez qui emporte le pli :

-Si toutes les cartes jouées sont de la même couleur que la carte du premier joueur, alors la carte indiquant la plus haute valeur emporte le pli.

-Si une ou plusieurs cartes jouées sont d'une couleur différente de celle du premier joueur, alors c'est la carte indiquant la plus haute valeur parmi ces cartes differentes de la carte du premier joueur qui remporte le pli.

IMPORTANT : Si plusieurs cartes ayant une couleur differente de celle du premier joueur ont également la même valeur, c' est la carte ayant été jouée en premier parmi celles-ci qui remporte le pli.

TRÈS IMPORTANT : Un zéro ne peut JAMAIS emporter un pli. Quelle que soit sa couleur, un zéro est toujours considéré comme neutre et n'est pas pris en compte lors de la vérification de la carte gagnante du pli. Ainsi, même si un zéro est la seule carte jouée qui ne suit pas la couleur de la première carte jouée, il ne remporte pas le pli. Si un zéro est joué comme première carte du pli, il définit tout de même la couleur de base du pli.

Le vainqueur du pli ramasse les cartes au centre de la table et les place devant lui, face cachée. Le vainqueur du pli ouvre alors le pli suivant en jouant une carte de sa main au centre de la table.





Exemple : Julie ouvre le pli avec un 3 bleu (la couleur de base du pli). Antoine joue un 10 bleu, Charlotte joue un 0 jaune et Benoit joue un 7 bleu.

Puisque le 0 jaune est neutre et ne peut pas remporter le pli, seules les cartes de la couleur de base sont prises en compte. C'est donc le 10 bleu d'Antoine (la valeur la plus haute) qui l'emporte. Antoine remporte le pli, ramasse les 4 cartes, et les place face cachée devant lui.



Exemple : Antoine ouvre le second pli avec 9 jaune (la couleur de base du pli). Charlotte joue un 5 vert, Benoit un 6 rouge, et Julie un 4 bleu. Benoit a joué la valeur la plus élevée d'une autre couleur que la couleur de base. Benoit remporte donc le pli. Il prend les 4 cartes au centre de la table et les place face cachée devant lui.



Exemple : Benoît ouvre le troisième pli avec un 11 vert (la couleur de base du pli). Julie joue un 5 rouge, Antoine un 5 jaune, et Charlotte un 8 vert. Julie et Antoine ont tous les deux joué la plus haute valeur dans une couleur qui n' est pas la couleur de base du pli. Puisque Julie a joué son 5 rouge avant le 5 jaune d'Antoine, elle remporte le pli et place les 4 cartes du centre de la table devant elle.

CAS SPÉCIAL : Bien que rare, il est possible que tous les joueurs jouent une carte 0. Dans ce cas, personne ne remporte le pli. Les cartes sont mises de côté, et le joueur ayant ouvert ce pli ouvre le prochain pli.



La partie se déroule jusqu'à ce que les joueurs aient joué toutes les cartes qu'ils avaient en main. La manche est alors terminée, et les joueurs calculent leur score.

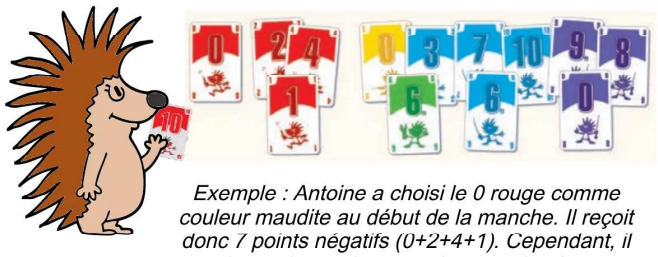
CALCUL DES SCORES ET MANCHES SUIVANTES : Chaque joueur révèle les cartes collectées au cour de la manche et compte ses point de la manière suivante:

-Chaque carte de la couleur maudite choisie par un joueur en début de manche lui rapporte un nombre de points négatifs égal à la valeur indiquée sur la carte. N'oubliez pas de compter la valeur de la carte que vous avez choisie en début de manche pour annoncer votre couleur maudite.

-Les cartes des autres couleurs que la couleur maudite du joueur lui rapportent chacune un point, quelque soit la valeur indiquée sur la carte.



Exemple : Julie a choisi le 2 jaune comme couleur maudite au début de la manche. Elle reçoit donc 11 points négatifs (2+5+4). Cependant, elle reçoit aussi un point pour chacune des 6 cartes restantes, donc 6 points positifs. Ainsi, le total de points de Julie est de -5.



Exemple : Antoine a choisi le 0 rouge comme couleur maudite au début de la manche. Il reçoit donc 7 points négatifs (0+2+4+1). Cependant, il reçoit aussi un point pour chacune des 9 cartes restantes, donc 9 points positifs. Ainsi, le total de points d'Antoine est de +2.

Prenez note du score de chaque joueur à l'issue de la manche. Il est possible que certains joueurs obtiennent un score négatif. Jouez autant de manches qu'il y a de joueurs dans la partie, afin que chaque joueur ait l'opportunité d'ouvrir le premier pli d'une manche. Une fois toutes les manches terminées, additionnez les points accumulés lors de chaque manche. Le joueur ayant remporté le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, partagez la victoire.

