



Ligretto[®]

3

2

1





Ligretto est un jeu de cartes rapide et amusant qui plaira à tous ceux et toutes celles qui aiment l'animation.

Age/Nombre de joueurs : Pour 2 à 4 joueurs a partir de 8 ans si vous utilisez une seule boîte. Jouez avec 8 joueurs avec deux boîtes différentes ou jouez avec 12 joueurs si vous prenez la boîte bleue, verte et rouge !

Matériel : 4 jeux de 40 cartes, dont le dos porte une couleur et un motif différent (bille, pyramide, dé, cristaux). La face avant comprend des valeurs de 1 à 10 en 4 couleurs.

But du jeu : Poser au milieu autant de cartes de la même couleur que possible, en ordre croissant (de 1 à 10) et être le premier à éliminer tout son Ligretto.

L'important est d'être rapide et de réagir vite ! L'animation vient du fait que tous les joueurs jouent en même temps. Personne n'attend, personne ne s'impatiente !

Préparation : "Avant la première partie, trie les cartes en fonction de leur dos (côté de l'inscription "Ligretto")." Chaque joueur reçoit un jeu de 40 cartes, comprenant le même motif (soit bille, pyramide, dé, cristaux). Il mélange ses cartes motifs vers le haut, puis les pose devant lui (voir figure page suivante). Chaque joueur constitue ensuite :

Le Ligretto : Chaque joueur tire 10 cartes, à l'envers, et les empile devant lui, chiffres vers le haut.

La série : Il tire 3 autres cartes et les pose côte à côte devant lui, chiffres vers le haut, à droite du Ligretto. A deux joueurs, on pose 5 cartes; à trois, on en pose 4.

La main : Chaque joueur garde dans la main les cartes restantes, motif vers le haut. Le jeu peut commencer.

Déroulement de la partie : Un joueur donne le signal du départ : «Ligretto !» Tous les joueurs qui ont un 1 le posent vite au milieu. Tout le monde joue en même temps et pose, s'il le peut, des cartes au milieu. Les joueurs se servent des cartes du Ligretto, de la série ou de la main.

Le joueur qui n'a pas de 1 sur son Ligretto ou dans sa série en a peut-être un dans la **main** ?

Il tire rapidement 3 cartes de la **main**, à l'envers, et les empile chiffres vers le haut. Toujours pas de 1 ? Il recommence ...

Dès qu'il a un 1 (quelque soit sa couleur ou la pile d'où il le tire), il le pose au milieu. Chaque joueur essaie d'empiler un 2 puis un 3, etc. de la même couleur sur ce 1 ou un autre 1, déposé par un autre joueur.

Une fois arrivée à 10, la pile est complète.

Autrement dit :

Chaque joueur peut empiler des cartes au milieu. Le mieux est de se servir des cartes du **Ligretto**, car le premier joueur qui a vidé son Ligretto arrête le jeu en annonçant «Ligretto stop».

Les joueurs peuvent également alimenter les piles du milieu avec les cartes de leur **série**. Mais ils doivent immédiatement combler le «trou» par une carte du **Ligretto**.

Parallèlement, chaque joueur tire régulièrement trois cartes de sa **main** et les empile devant lui sur la table, chiffres vers le haut, de manière à ce qu'on ne voie que la première carte. Dès qu'il le peut, il pose celle-ci au milieu. Lorsque toutes les cartes de la **main** sont épuisées, on reprend la pile retournée et on recommence à tirer les cartes 3 par 3.

Attention : Toujours tenir les cartes de la **main** dans la même main, poser les cartes au milieu avec l'autre main !

En résumé, il faut garder un œil sur le **Ligretto**, la **série**, la **main** et les piles du milieu tout en tirant ses propres cartes. Tous les joueurs sont logés à la même enseigne !

C'est le plus rapide qui l' emporte !

Le gagnant : Le premier joueur qui a vidé son **Ligretto** annonce «Ligretto stop».

La partie est terminée. Plus aucune carte ne peut être posée.

Comptage des points : les joueurs trient les cartes du milieu par motif. Chaque joueur compte les cartes présentant son motif. Les cartes posées au milieu comptent un **point positif** chacune (quelque soit le chiffre de la carte). Les cartes restant dans le Ligretto comptent 2 points négatifs chacune.

Les cartes restant dans la **série** ou dans la **main** ne sont pas comptées.

Le résultat est transmis au joueur chargé de noter.

Le résultat final devrait être égal à la différence entre les moins et les plus. Le premier joueur qui atteint 99 points positifs a gagné. Il ne reste plus qu'à recommencer à zéro. Et que se passe-t-il quand plus personne ne peut fournir parce que toutes les cartes permettant de jouer ce tour se trouvent déjà sur les piles de Ligretto? Dans ce cas, le joueur qui mène le jeu à ce

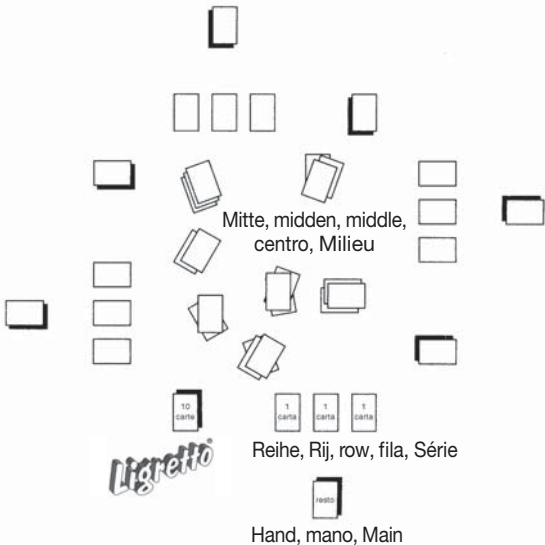
moment-là gagne tout simplement la partie et, si le cœur vous en dit, vous pouvez recommencer une nouvelle partie.

Règles du jeu pour les joueurs avancés : Chaque joueur peut tirer des cartes du **Ligretto** et de la **main** pour les déposer dans la série. Mais seulement en ordre décroissant, c'est-à-dire en posant un 8 sur un 9 ou un 4 sur un 5. Contrairement à ce qui se passe au milieu, les couleurs doivent être **différentes**. Exemple : un 9 turquoise sur un 10 jaune ou un 5 bleu sur un 6 rose. Attention : ne pas placer trop de cartes dans la **série** parce qu'on dépouille le Ligretto. Il est conseillé au joueur qui a un 9 dans son Ligretto de le poser sur un 10 dans la série. Cela lui permet de poser la carte suivante au milieu.

Ça paraît compliqué ? Mais non, c'est simple ! L'important est d'être rapide, plus rapide que les autres joueurs.
Amusez-vous bien !

P.S. . . . et ne trichez pas !

Voulez-vous jouer à Ligretto avec plus de 4 joueurs ? Pas de problème ! Vous pouvez utiliser d'autres couleurs ! Ligretto existe dans des boîtes bleues, vertes et rouges pour chaque fois 3 joueurs supplémentaires (3 boîtes = 12 joueurs !).





Dutch Blitz®

© 2005 Dutch Blitz Game Company. All Rights Reserved.



Idée du jeu

Le jeu est constitué de quatre paquets de 40 cartes chacun. Le jeu peut-être joué à deux, trois ou quatre personnes, et à partir d'environ 8 ans. Chaque paquet de cartes est marqué au dos par un motif différent. La fontaine (verte), le chariot (rouge), le seau (jaune) et la charrue (bleue). Chaque joueur choisit un paquet de cartes et le gardera tout au long de la partie, indépendamment du nombre de manches jouées.

Les faces de ces cartes sont rouges, bleues, vertes et jaunes. Les cartes rouges et bleues portent en motif un petit garçon amish les jaunes et vertes une petite fille amish.

Le **but du jeu** est de poser le plus de cartes sur des piles de couleur au centre du jeu, dans l'ordre croissant, de 1 à 10. Vous devrez utiliser autant de cartes de votre pile de Blitz (voir le paragraphe suivant) que possible. Le premier joueur à avoir vidé sa pile de Blitz prend ses adversaires de vitesse et termine la manche.

Personne n'attend lors du jeu, tout le monde joue en même temps.

Glossaire

La pile de Blitz est la pile la plus importante du jeu. Elle est constituée de 10 cartes posées face visible devant le joueur. Le joueur peut toujours utiliser la carte posée sur le dessus de cette pile.

La série est constituée de trois cartes posées face visible, les unes à côté des autres, à côté de la Pile de Blitz. A trois joueurs, elle est constituée de 4 cartes, et de 5 cartes lors de parties à deux joueurs.

La main du joueur est constituée par les cartes restantes, que chaque joueur garde dans sa main, face cachée.

Préparation du jeu

Chaque joueur mélange son paquet de 40 cartes, face cachée. Ensuite, il place les trois cartes du dessus de son paquet face visible devant lui. Elles forment la série (voir le paragraphe précédent.)

Chaque joueur compte ensuite les 10 cartes suivantes et les place, face visible, à la droite des trois cartes précédentes. Cette pile de 10 cartes forme la pile de Blitz.

Chaque joueur prend le reste de son paquet dans sa main, face cachée. Tous les joueurs sont prêts à commencer la partie.

Le jeu

L'un des joueurs, en général celui qui note le score, donne le départ. Tous les joueurs vont poser leurs cartes en même temps, jusqu'à la fin de la manche. Si l'une des cartes posées devant un joueur est un 1, il la place au centre de la table pour former un début de pile.

Chaque numéro 1 peut commencer une pile. Si l'un des joueurs pose l'une des cartes de sa série, l'espace est comblé par la première carte de sa pile de Blitz. Durant la partie, il ne devrait jamais y avoir moins de cartes dans la série qu'initialement.

Lorsque la carte du dessus de la pile de Blitz est utilisée, elle n'est pas remplacée. La carte suivante de la pile devient celle du dessus.

On ne peut jouer que la carte du dessus de la pile de Blitz. Cette pile ne doit pas être mélangée.

Si l'un des joueurs a un 2 de la même couleur qu'un 1 qui vient d'être posé au centre de la table, il peut la jouer en la posant sur le 1. De même avec les cartes numérotées 3, 4 et suivantes jusqu'à 10, toujours jouées sur des piles de la même couleur et dans l'ordre croissant.

Note : On ne peut pas commencer une pile de couleur au centre du jeu avec une autre carte qu'un 1. Aucune carte ne peut être placée sur ces piles si elle n'a pas le numéro directement supérieur à celui du dessus de la pile, ou si elle n'a pas la même couleur.

Si aucune des cartes qu'un joueur a devant lui ne peut être jouée au centre, il compte trois cartes de sa main puis les retourne devant lui, empilées. Si la carte du dessus peut être jouée, celle qui la suit peut être jouée également, et ainsi de suite jusqu'à épuisement de la pile.

S'il ne peut toujours pas jouer, le joueur compte à nouveau trois cartes de sa main et les place au dessus de la pile, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une carte puisse être jouée. Lorsque le paquet de cartes de la main du joueur est épuisée, il reprend toute la pile en main et recommence si nécessaire, sans jamais la mélanger.

Parallèlement, il doit bien garder à l'oeil les cartes de la série, mais surtout de la pile de Blitz, pour pouvoir les jouer dès que possible. En effet, lors du comptage des points à la fin de la manche, les cartes restantes de la pile de Blitz sont un grand désavantage.

Fin de la manche et comptage des points

Lorsqu'un joueur a vidé sa pile de Blitz, il crie **Blitz!** et tous les joueurs s'arrêtent immédiatement. Il est important de ne pas toucher ou ramasser les cartes devant chaque joueur avant le comptage des points.

- Chaque joueur compte le nombre de cartes qui restent dans sa pile de Blitz. **Chaque carte restante dans la pile de Blitz vaut -2 points.**
- Les cartes de la série et les cartes de la main du joueur sont écartées. Elles ne valent aucun point.
- Les joueurs trient l'ensemble des piles de couleur au centre, en fonction du motif présent sur le dos des cartes. Chaque joueur va ensuite compter les cartes qu'il vient de récupérer. **Chaque carte posée au centre lors du jeu vaut 1 point.**

Une fois que les scores sont notés, la manche est terminée et une nouvelle peut commencer.

Fin de la partie

Le premier à atteindre 75 points gagne la partie. Si plusieurs joueurs franchissent la barre des 75 points en même temps, c'est celui qui aura le score le plus haut qui sera déclaré vainqueur.

Règles additionnelles

- Si, dans le feu de l'action, un joueur commet une erreur, celui qui la remarque annonce "**Dutch!**" Tout le monde s'arrête de jouer et personne ne touche aux cartes en jeu. Les cartes mal placées sont ensuite placées là où elles auraient dû être, et la partie continue.
- Un joueur ne peut pas prendre en main plus d'une carte à la fois des piles de cartes devant lui. Les joueurs n'ont pas le droit de jouer avec leurs deux mains en même temps.
- Les cartes doivent être posées sur les piles au centre du jeu et pas lancées.
- Les cartes que le joueur tient dans ses mains ne doivent être retournées que par trois, et depuis le dessus de la pile qu'il tient en main. Ces cartes ne doivent pas être mélangées une fois que la partie a commencé. Si exceptionnellement, le jeu est vraiment bloqué, les joueurs prennent une carte du dessus du paquet formant leur main et la placent en dessous, avant de reprendre la partie tous en même temps. Ceci ne devrait pas arriver souvent.

Variante pour joueurs expérimentés

Les 3 cartes de la série deviennent des piles de cartes. En effet, il est permis de poser des cartes issues de la main ou de la pile de Blitz sur les premières suivant ces règles:

- Les cartes posées dans la série doivent suivre un ordre décroissant : un 7 doit être posé sur un 8 par exemple.
- Les motifs présents sur les cartes doivent être alternés : fille-garçon ou garçon-fille.
- On peut poser autant de carte sur chaque "pile de série" que l'on veut, mais on ne peut jouer que la carte du dessus de chaque pile.
- Les numéros et les couleurs doivent être visibles à tout moment par tous les joueurs lors de l'empilement de cartes sur la série.

Attention

Un joueur ne doit pas hésiter à empiler des cartes dans la série de la manière expliquée précédemment, si il considère que cela l'aide à progresser. Mais il doit être averti que s'il empile trop de cartes, il risque de bloquer des cartes qu'il aurait pu jouer si elles n'avaient pas été recouvertes.

Bon jeu à tous.