

A



B



Otter Nonsense

3 / 14

A game by Eric Hanuise

A card game with otters ? That's Otter Nonsense! Use your mischievous otters to block the next player and he will have to give you points. The first player with 7 points wins the game!

Setup

Illustration A: Place the play direction card on the table, with the clockwise arrow face up (it has a curved arrow on both sides).

The deck contains 2 special cards and 4 series of otter cards numbered 1-13. For 5-6 players, use the whole deck of cards. For 3-4 players, remove one set of cards numbered 1-13 from the game before playing.

Shuffle the deck and place three random otter cards face up on the table, side by side, to form three columns of one card. (if you draw special cards, replace them with an otter card and put them back in the deck.)

Deal the rest of the cards face down to all

players, so each player has the same number of cards and set the remaining cards aside for this round, face down. (with 3/4/5/6 players, deal 12/9/10/8 cards to each player and set 2/2/1/3 aside.)

The Game

On his turn, a player must perform one of the following actions :

- play a card
- collect a column
- play his last card

Play a card

The player chooses a card from his hand and places it at the bottom of one of the three columns on the table.

Once there are cards of different values in a column, it is said to have a direction : ascending (1 to 13) or descending (13 to 1). Once a column has a direction, the cards played on the bottom of that column must

either be equal to the last card played or must follow that column's direction and be higher or lower than the previous one.

Example: (Illu. B left) 11-10-10-6-4 only a 4 or lower may be played in this column. (mid) 2-2-11-12 only a 12 or 13 may be played in this column.

Collect a column

If the player cannot or does not wish to play a card, he must collect all cards from a column. The player takes all cards from a single column and gives one of these cards to the previous player. That card is placed in front of the previous player, may not be played again, and is now only valued as points: 1-3 points according to the number of otter heads on the middle of the card's top. A special card can never be scored in this way. The collecting player then adds all the remaining cards from the column to his hand and places a card from his new hand in the column he emptied.

Last card

6 /14

When a player plays the last card from his hand, he follows the usual card play rules to place that card on the bottom of one of the columns. He must then immediately collect cards, except this time he must take the column with the most cards (he can choose if tied) and he will score himself a card of his choice from the column instead of giving it to the previous player. If all columns have 2 or less cards when this happens, the player wins immediately.

Special cards

The two special cards are always equal in value to the last played card (=), and therefore can always be played. Further cards can be played on the special cards. Example : (Illu. B right) 12-8-5--3-2 (the special card counts as a 5). When a special card is played, the player immediately applies the effect on the card, and play then continues with the next player in turn order.



- Change play direction (circular arrow): this special card changes the turn order. Flip the play direction card to indicate the new play direction. Play resumes with the previous player.



- Choose next player (X arrow): the player playing this card chooses the next player. He can not choose himself. Play continues from that player, in turn order.

Please note that if the next player after a special card was played chooses to or must collect cards he will give points to the player who just played the special card, which may or may not be his neighbour as the turn order was disrupted by the special card.

As soon as a player gets his 7th point, the game is over and he wins the game.

If a player must collect cards because he emptied his hand and all columns have 2 cards or less, he wins immediately.

Credits

Author : Eric Hanuise. Illustrations : Elisabeth Hanchir.

Special Thanks to Hervé Marly and Aurélie for the special cards!

Playtesting : Esprits Joueurs, Sajou.be, Repos du guerrier, Belgoludique, Bonne Société.

©Flatlined Games 2015, all rights reserved.

Les loutres, ça poutre!

Un jeu de Eric Hanuise

Un jeu avec des loutres, ça poutre! Utilisez vos loutres pour bloquer le joueur suivant et le forcer à vous donner des points. Le premier joueur à 7 points gagne la partie!

Mise en place

Placez la carte de direction sur la table, sens horaire visible (elle a une flèche courbe sur chaque côté).

Le paquet contient 2 cartes spéciales et 4 séries de cartes loutres numérotées 1-13. Pour 5-6 joueurs, toutes les cartes sont utilisées. Pour 3-4 joueurs, retirez du jeu une série de cartes loutres 1-13 avant de jouer.

Mélangez le paquet et placez trois cartes loutre au hasard face visible sur la table, côte à côte. (Si vous tirez des cartes spéciales, remplacez-les et remettes-les dans le paquet.)

Distribuez le reste des cartes face cachée aux joueurs, de manière à ce que chaque joueur

ait le même nombre de cartes, et mettez de côté les cartes restantes pour cette partie. (Avec 3/4/5 joueurs, distribuez 12/9/10/8 cartes et mettez-en 2/2/1/3 de côté.)

10 /14

Le jeu

A son tour, un joueur doit effectuer une des actions suivantes:

- Jouer une carte
- Prendre une colonne
- Jouer sa dernière carte

Jouer une carte

Le joueur choisit une carte de sa main et la joue en bas d'une des trois colonnes au centre de la table.

Une fois qu'une colonne comporte des cartes de valeurs différentes, elle a une direction: ascendante (1 à 13) ou descendante (13 à 1). Une fois qu'une colonne a une direction, les cartes jouées en bas de cette colonne doivent être égales à la dernière carte jouée sur la

colonne ou suivre cette direction et être plus petite ou grande que la précédente.

Exemple: (Gauche) 11-10-10-6-4 seul un 4 ou moins peut être joué sur cette colonne.

(Milieu) 2-2-11-12 seul un 12 ou 13 peut être joué sur cette colonne.

Prendre une colonne

Si le joueur ne peut ou ne veut pas jouer une carte, il doit prendre toutes les cartes d'une colonne. Le joueur prend les cartes d'une colonne et donne une de ces cartes au joueur précédent. Cette carte est placée devant le joueur précédent, ne peut plus être jouée, et indique dorénavant ses points: 1-3 points suivant le nombre de têtes de loutres au milieu du haut de la carte. Une carte spéciale ne peut jamais être donnée de cette manière. Le joueur prend ensuite les cartes restantes de la colonne, les ajoute à sa main et place une des carte de sa nouvelle main, de son choix, sur la table dans la colonne qu'il avait vidée.

Quand un joueur joue la dernière carte de sa main, il suit les règles habituelles pour placer cette carte au bas d'une colonne. Il doit ensuite immédiatement prendre une colonne mais cette fois il doit prendre la colonne avec le plus de cartes (il peut choisir s'il y en a plusieurs avec le même nombre de cartes) et il marque lui-même les points d'une carte de la colonne plutôt que de la donner au joueur précédent. Si toutes les colonnes ont deux cartes ou moins quand il joue sa dernière carte, il gagne immédiatement.

Cartes spéciales

Les deux cartes spéciales ont toujours une valeur égale à la dernière carte jouée sur la colonne (=), et sont dès lors toujours jouables. D'autres cartes peuvent être jouées sur les cartes spéciales lors des tours suivants. Exemple: (droite) 12-8-5-=-3-2 (La carte spéciale compte comme un 5). Quand une carte spéciale est jouée, le joueur applique son effet, et le tour continue.



- Changement de direction (flèche circulaire): Cette carte spéciale change l'ordre du tour. Retournez la carte de direction pour indiquer le nouveau sens de jeu. Le tour continue avec le joueur précédent.



- Choix du suivant (flèche en X): Le joueur jouant cette carte désigne le joueur suivant. Il ne peut pas se choisir lui-même. Le tour continue avec ce joueur, dans la direction courante.

Notez bien que si le joueur suivant après qu'une carte spéciale ait été jouée choisit de ou doit prendre une colonne, il donnera les points au joueur qui a joué la carte spéciale, qui peut ou non être son voisin vu que l'ordre de jeu a été perturbé par la carte spéciale.

Dès qu'un joueur obtient son septième point, la partie se termine sur sa victoire.

Si un joueur doit prendre des cartes car il joue sa dernière carte et que toutes les colonnes ont deux cartes ou moins, il gagne immédiatement.

Remerciements

Un jeu de Eric Hanuise. Illustrations: Elisabeth Hanchir.

Un grand merci à Hervé Marly et Aurélie pour les cartes spéciales!

Playtesting: Esprits Joueurs, Sajou.be, Repos du guerrier, Belgoludique, Bonne Société.