

Non Merci !

Non Merci !



pour 3 à 5 joueurs
à partir de 8 ans
durée d'une partie:
environ 20 mn

Contenu

33 cartes avec des valeurs de 3 à 35, 55 jetons.

Principe de jeu

On pose une carte face visible au milieu de la table. Le premier joueur doit décider : soit il prend la carte et la pose, face visible, devant lui (elle lui fera perdre des points), soit il refuse la carte en posant un jeton dessus. C'est ensuite au joueur suivant de prendre une décision : soit prendre la carte (avec les jetons) soit la refuser en posant un jeton dessus, et ainsi de suite. A la fin de la partie, le joueur qui aura le moins de points sera le vainqueur.

Les cartes et les jetons

Chaque carte qu'un joueur aura devant lui, lui fera perdre un nombre de points égal à sa valeur. Un 7 fait perdre sept points, un 15 fait perdre quinze points, un 29 fait perdre vingt-neuf points.



Exemple : si un joueur a les cartes 4, 6, 10 et 21, il a pour le moment 41 points négatifs.

Les suites de chiffres ne font perdre qu'un nombre de points égal à la valeur de la plus petite carte de la suite. Par exemple, si un joueur a le 8 et le 9, il ne perdra que 8 points. Si, par exemple, il a le 17, le 18, le 19 et le 20, ces 4 cartes ne lui feront perdre que 17 points.

Remarque : il est donc plus intéressant de récupérer des suites de cartes plutôt que des cartes seules.



Exemple : Pierre possède les cartes 13, 15 et 16. Il a pour l'instant 28 points négatifs : 13 pour la carte seule et 15 pour la suite. S'il arrive à récupérer le 14, il aura la suite complète entre 13 et 16 et son score ne sera plus que de -13 points !

Pour éviter de prendre une carte, le joueur dont c'est le tour doit poser un jeton sur cette carte. Avoir beaucoup de jetons est donc une bonne chose pour pouvoir refuser des cartes. De plus, chaque jeton qu'un joueur possède à la fin de la partie lui rapporte un point.

Préparation du jeu

Chaque joueur prend 11 jetons. A 3 ou 4 joueurs, les jetons restants ne sont pas utilisés et sont remis dans la boîte. Durant la partie, les joueurs devront cacher leurs jetons en les tenant dans leur main. Les cartes sont mélangées. On compte, sans les regarder, 24 cartes qui forment une pioche face cachée au milieu de la table. Les 9 cartes restantes ne sont pas utilisées. Elles sont remises dans la boîte sans être regardées.

Déroulement du jeu

On détermine qui commence. Ce joueur prend la première carte de la pioche et la pose face visible à côté du paquet.

Maintenant, il doit :

- soit prendre la carte et la poser face visible devant lui,
- soit refuser la carte en posant un jeton dessus.



Si le joueur refuse la carte, c'est au tour du joueur suivant de décider : soit il prend la carte avec les jetons qui sont dessus, soit il la refuse en rajoutant un jeton. Le tour se poursuit de cette manière : soit on prend la carte avec les jetons qui sont dessus, soit on la refuse en rajoutant un jeton.

Lorsqu'un joueur se décide enfin à prendre la carte et les jetons qui sont dessus, il pose cette carte face

visible devant lui et cache les jetons dans sa main. Ensuite, ce joueur doit retourner la première carte de la pioche et procéder de la manière indiquée (soit prendre la carte, soit la refuser en posant un jeton dessus). S'il refuse la carte, c'est au joueur suivant de décider, etc.

Il est possible que tous les joueurs refusent plusieurs fois la même carte : il y aura alors beaucoup de jetons pour celui qui décidera de la prendre.

Exemple :

Pierre retourne la première carte de la pioche, il s'agit du 11. Comme cette carte lui ferait perdre 11 points, Pierre pose un jeton dessus. Sabine refuse aussi la carte en posant un jeton dessus. Lise préfère économiser ses jetons, elle prend donc le 11 et le pose face visible devant elle. De plus, elle récupère les 2 jetons et les prend dans sa main. Lise retourne maintenant la première carte de la pioche, il s'agit du 16. Lise pourrait immédiatement prendre cette carte, mais elle lui ferait perdre 16 points. Elle préfère la refuser en posant un jeton dessus,...

Attention : De façon à mieux voir les cartes faisant partie d'une suite, il faudra faire chevaucher ces cartes afin de bien les différencier des cartes seules. La valeur de chaque carte doit être lisible.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la pioche soit épuisée. Le jeu est alors terminé et on procède au décompte.

Fin du jeu et décompte

Lorsque les 24 cartes ont été récupérées par les joueurs, ces derniers déterminent leur score final.

Chacun additionne les valeurs de ses cartes seules et les valeurs des plus petites cartes de ses suites (voir «Les cartes et les jetons»). A cette somme, il retire le nombre de jetons qu'il possède. Le chiffre obtenu indique le nombre de points perdus par le joueur.



Exemple :

Lise possède les cartes indiquées sur l'illustration. Elle possède 3 cartes seules et 2 suites. Cela lui fait perdre 59 points (3+7+10+14+25 = 59). De plus, elle possède 8 jetons, elle a donc perdu 51 points au cours de cette partie (59-8 = 51).



Le joueur qui a perdu le moins de points est le vainqueur.

Il est bien sûr possible de jouer plusieurs manches en cumulant les points.

Conseils tactiques

• A un moment ou à un autre, chaque joueur devra prendre une carte (au plus tard, lorsqu'il n'aura plus de jeton). Il ne faut donc pas hésiter, même dès le début de la partie, à prendre une carte sur laquelle il y a peu de jetons. Par exemple, un 15 sur lequel il y a 3 ou 4 jetons peut être intéressant à récupérer.

• Un bon moyen de récupérer beaucoup de jetons réside dans une carte qui ne vous pose pas de problème (parce qu'elle ferait partie d'une suite) mais qui serait mauvaise pour vos adversaires (car elle leur ferait perdre beaucoup de points). Cette carte peut alors être refusée pendant plusieurs tours.

Exemple :

Sabine a déjà le 34 devant elle. La nouvelle carte piochée est le 35. Sabine peut sans problème récupérer le 35, qui formerait une suite avec son 34. Par contre, les autres joueurs ne voudraient en aucun cas récupérer cette carte qui leur ferait perdre 35 points. Sabine ne prendra donc pas immédiatement le 35, elle attendra qu'il y ait des jetons dessus, ce sera alors bien plus intéressant.

Attention : une carte de valeur élevée peut être refusée pendant plusieurs tours, mais il faut aussi penser qu'un joueur peut être obligé de la prendre s'il n'a plus de jeton. Si une carte ne vous gêne pas, il faut donc choisir le bon moment pour la prendre si vous voulez récupérer les jetons qui sont dessus.

• Comme on retire 9 cartes du jeu en début de partie, il restera toujours des «trous» entre certaines cartes. Les joueurs doivent «spéculer» en récupérant 2 cartes au milieu desquelles il y a un «trou» (par exemple le 22 et le 24) : le hasard fait aussi partie du jeu. Par contre, si vous avez un «grand trou» entre deux cartes, par exemple avec le 30 et le 35, vous prenez un très gros risque car vous aurez du mal à récupérer les 31, 32, 33 et 34 dont certaines pourraient de plus avoir été retirées du jeu.

Variante tactique

Chaque joueur ne prend que 10 jetons en début de partie. Les 3 cartes 10, 20 et 30 sont remises dans la boîte. On mélange les autres cartes et on en compte 24 qui formeront la pioche. Les 6 cartes restantes ne seront plus utilisées et sont remises dans la boîte sans être regardées. Le jeu se déroule ensuite normalement.

Auteur :

Thorsten Gimmler



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH

Download
international
rules on:
www.gigamic.com



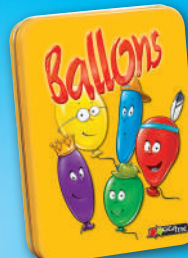
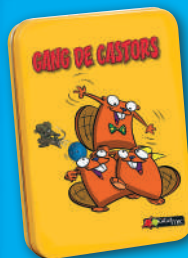
Adaptation et
distribution française :
BP 30 - F 62930
Wimereux



ATTENTION !

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver.
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

Une gamme complète de jeux pour enfants.



www.gigamic.com

Une fantastique collection de jeux très exclusifs.



www.gigamic.com