

8-28

Un jeu de cartes simples
pour 3 à 6 joueurs
audacieux de 8 ans et plus



de David L. Hoyt,
Colin Morgan et
Mike Hirtle

CONTENU

51 cartes



15 pierres rouges
(2 points de victoire)

55 pierres bleues
(1 point de victoire)

PRINCIPE DU JEU

Vous gagnez des pierres précieuses, si vous vous rapprochez le plus possible de 8 en additionnant la valeur de vos cartes, sans dépasser ce nombre. Vous gagnez un trésor identique si vous faites la même chose avec 28. Et si vous réussissez LES DEUX, c'est le jackpot et vous remportez toutes les pierres !

MISE EN PLACE

- ♣ Formez deux réserves séparées de pierres bleues et rouges à proximité de l'aire de jeu.
- ♣ Mélangez toutes les cartes et empilez-les, face cachée.

DÉROULEMENT DU JEU

Au début de chaque manche, chaque joueur pioche **une carte**, la regarde **discrètement** et la **place, face cachée, devant lui**.

Désignez un (premier) **donneur** et passez-lui le paquet de cartes restantes.

Le donneur effectue deux actions :

✦ Action A :

Il place d'abord une pierre bleue de la réserve au centre de la table.

(S'il n'y a plus de pierre bleue, il en place une rouge.)

✦ Action B :

Dans le sens des aiguilles d'une montre, il propose ensuite **à chaque joueur**, à tour de rôle, (puis à lui-même pour finir) **une** carte du paquet, **sans la montrer**.

Chacun est libre **d'accepter ou de refuser** la carte proposée. S'il l'accepte, il la retourne et la pose, **face visible**, à côté de la (des) carte(s) déjà devant lui, en additionnant (de tête) sa valeur à celle de ses autres cartes. **La carte 1/11 peut compter soit comme 1, soit comme 11.**

Si la somme des valeurs des cartes posées **face visible** devant un joueur **atteint ou dépasse 28**, celui-ci est **éliminé** de la manche quoi qu'il arrive. Il rassemble alors ses cartes en paquet.

Une fois les actions A et B effectuées, le donneur passe le paquet à son voisin de gauche. Celui-ci devient le nouveau donneur. Il effectue à son tour les actions A et B.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que, à tour de rôle, plus **aucun joueur** n'accepte de nouvelle carte (y compris le donneur actuel). La **manche est terminée** et le partage des pierres précieuses a lieu.

PARTAGE DES PIERRES PRÉCIEUSES

Les joueurs commencent par dévoiler toutes les cartes face cachée.

Partagez les pierres précieuses au centre de la table en **deux trésors** de valeurs égales. Le moment est venu de procéder à **deux partages** :

- ✦ Le **premier trésor** revient au joueur dont la somme de la valeur des cartes atteint ou se rapproche le plus de 8, sans dépasser ce résultat.
- ✦ Le **second trésor** revient **ensuite** au joueur dont la valeur des cartes atteint ou se rapproche le plus de 28, sans dépasser ce résultat.



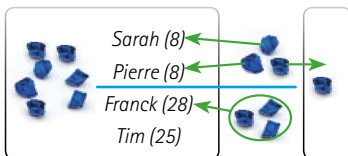
Exemple 1 : Sarah et Pierre atteignent chacun 8. Ils se partagent les pierres du premier trésor. Franck (28) gagne le second trésor. Tim (25) ne gagne rien.



Beispiel 2 : Cette fois-ci, personne n'a atteint 28. Franck remporte le premier trésor avec un total de 6. Pierre (4) ne gagne rien. Personne n'a atteint 28 non plus. Sarah (26) est plus proche de 28 que Tim (23) ; celui repart les mains vides. Sarah gagne le second trésor.

Si **plusieurs** joueurs se partagent le même trésor, ils reçoivent la même valeur en pierres précieuses.

À chaque fois que la valeur des pierres n'est **pas divisible équitablement**, les **pierres qui n'ont pu être partagées** sont mises de côté et resserviront à la **manche suivante**. Il en va de même pour les pierres restées au milieu de la table parce qu'elles n'ont **pas été gagnées**.



Exemple 3 : Partagez les 7 pierres en deux trésors de 3 pierres chacun. Il reste une pierre. Sarah et Pierre se partagent le premier trésor ; il reste de nouveau une pierre. Frank gagne les 3 pierres du second trésor. Les deux pierres non gagnées restent pour la manche suivante.

Un joueur ne peut participer **qu'à l'un des deux partages** (sauf « Jackpot », voir encadré). Si la valeur de ses cartes permet à un joueur de participer **aux deux partages**, il doit choisir **l'un des deux**. Il doit se décider avant le partage du premier trésor.

Si plusieurs joueurs ont cette possibilité, ils doivent décider à tour de rôle, **en commençant par le dernier donneur de la manche**, à quel partage ils participent avec le total obtenu.



Beispiel 4: Tim obtient soit 6, 16 soit 26 en additionnant la valeur de ses cartes. Il doit choisir un de ces deux totaux. Il ne vise le premier trésor que s'il choisit « 6 », sinon, il joue pour le second trésor.

Jackpot : 8 ET 28 !

Le joueur qui, en additionnant la valeur de ses cartes, peut **obtenir à la fois 8 et 28 (exactement)** décroche le **JACKPOT !** Il remporte **toutes** les pierres précieuses au milieu de la table. Dans ce cas particulier, il n'y a pas de second partage. Si **plusieurs** joueurs réalisent le jackpot, ils se partagent les pierres.



Mise en place de la manche suivante

- Placez les pierres restant de la manche précédente au centre de la table.
- Mélangez **toutes** les cartes.
- Le premier donneur de la nouvelle manche est le joueur assis à gauche du dernier donneur de la manche précédente et entame alors l'action A...

FIN DE LA PARTIE

Lorsque vous avez placé la première pierre rouge au milieu de la table, finissez le tour. Si la réserve de pierres rouges est elle aussi épuisée, finissez cette dernière manche, sans ajouter de nouvelle pierre précieuse (ce qui signifie que l'action A est ignorée jusqu'à la fin de la partie).

Chacun compte alors ses pierres précieuses :

- Chaque pierre bleue rapporte 1 point ;
- Chaque pierre rouge rapporte 2 points.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

Auteurs: David L. Hoyt,
Colin Morgan et Mike Hirtle
Traduction: Eric Bouret

© 2015 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

Art.Nr.: 60 110 5092

