

QUANDO

Simple pour tout
le monde!

Jannik Walter & Reinhard Staupe



Joueurs : 2 à 6 joueurs

Âge : à partir de 8 ans

Durée : 20 minutes

Matériel et idée de jeu



55 cartes de jeu

Les 55 cartes sont **imprimées en recto verso** et présentent **deux valeurs différentes, de 0 à 10**, au recto et au verso.

Chaque combinaison de valeurs (0-1, 0-2, 0-3, etc.) est unique. Les couleurs des valeurs n'ont aucune signification : elles servent uniquement à mieux les distinguer.

En début de manche, chaque joueur a **7 cartes** en main (**8 cartes** à deux et à trois). Au cours de la partie, chaque joueur s'efforce de réduire son nombre de cartes en obtenant les plus petites valeurs possibles. Le joueur dont la main correspond à **la plus petite somme de valeurs** en fin de manche obtient **0 point** (ce qui est le meilleur résultat !). Tous les autres joueurs reçoivent le nombre de points correspondant à la somme des valeurs de leurs cartes. Le jeu se joue en plusieurs manches. Il prend fin dès qu'un joueur atteint le score de 50 points (ou plus). Le joueur ayant **le moins de points** est déclaré vainqueur !

Préparation du jeu

Les 55 cartes de jeu sont bien mélangées. Il est préférable de commencer à mélanger, puis de retourner quelques cartes et de bien mélanger de nouveau : ainsi, les faces et dos seront bien mélangés !

Chaque joueur reçoit **7 cartes dans sa main** : **8 cartes** dans le jeu à deux et à trois.
Attention : Les cartes doivent être prises en main comme si la face ouverte vers le haut

après la distribution était le dos (comme pour la distribution des cartes de jeu normales).
Très important : Une fois que l'on a ses cartes en main, on ne peut pas regarder le **dos** de ses propres cartes, même plus tard dans le jeu !

Les cartes restantes sont placées au milieu de la table pour former une pile de pioche. Au cours du jeu, une pile de défausse est créée à droite de la pile de pioche.



Déroulement du jeu

Le voisin de gauche du croupier commence. Chacun joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour doit d'abord **jouer des cartes**, puis **piocher exactement une carte** dans la pile de pioche. C'est ensuite au tour du joueur suivant de faire de même. Le joueur dont c'est le tour choisit l'une des manières de jouer ses cartes : **A** ou **B**.

Possibilité A: Jouer une série

Le joueur joue **exactement 3 cartes** (ni plus ni moins) présentant des **valeurs consécutives**, par exemple 0-1-2, 3-4-5 ou 8-9-10. Les cartes restantes sont placées sur la pile de défausse. Le joueur pioche **une carte et une seule** dans la pile de pioche, puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.



Maria joue une série 7, 8 et 9 et pioche une carte dans la pile de pioche.

Possibilité B: Jouer des valeurs identiques

Le joueur joue **autant de cartes de même valeur** qu'il le souhaite : il peut s'agir d'une seule carte, par exemple un 0 ou un 7, ou de deux 4 ou de cinq 6 (pour en savoir plus sur la manœuvre spéciale de la « triplète », voir ci-dessous). Les cartes restantes sont placées sur la pile de défausse. Le joueur pioche **une carte et une seule** dans la pile de pioche, puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.



Attention : Le joueur actif termine **toujours et sans exception** en piochant **une seule et unique carte**. Un joueur ne doit jamais finir son tour sans carte en main. Tous doivent veiller ensemble à ce que le joueur actif n'oublie pas de piocher.

Concernant la pioche dans la pile de pioche (à tout moment du jeu !), les règles sont les suivantes :

Chaque fois que vous piochez une carte dans la pile de pioche et que vous la prenez en main, vous pouvez prendre la **face visible** ou choisir la **face cachée**. Si vous optez pour la face cachée, vous prenez en main la face qui était cachée jusqu'à présent.

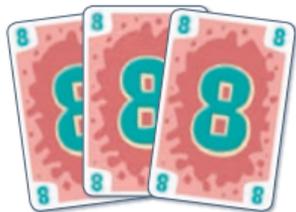
Attention : Si vous optez pour la face cachée, vous devez vous y tenir ! Vous ne pouvez pas regarder la face cachée, puis opter ensuite pour la face visible.

Manœuvre spéciale : Triplette

Il existe un cas particulier **pour la possibilité B** qui ne manquera pas d'énerver un peu les autres joueurs. Si le joueur dont c'est le tour joue exactement **trois cartes** présentant la **même valeur** (quelle qu'elle soit), **après** avoir pioché une seule et unique carte dans la pile de pioche, voilà ce qui se produit pour les **autres joueurs** :

- Celui qui a **un zéro** dans sa main doit **retourner** le zéro. Si un joueur a plusieurs zéros dans sa main, il n'en retourne qu'un, celui de son choix (sans regarder les dos, bien entendu).
- Celui qui n'a **pas de zéro** dans sa main doit tirer **une seule et unique carte** dans la pile de pioche et l'ajouter à sa main.

Attention : Les joueurs s'exécutent (en retournant un zéro ou en piochant une carte) les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre.



Vient le tour de Tim : il joue une triplète (trois 8) et pioche une carte dans la pile de pioche. À tour de rôle, les autres doivent à présent « s'acquitter de leur gage ». Sarah a deux zéros dans sa main : elle retourne l'un d'eux. Maria n'a pas de zéro dans sa main. Par conséquent, elle pioche une carte dans la pile de pioche. Linus n'a pas non plus de zéro et pioche lui aussi une carte dans la pile de pioche. Le jeu se poursuit alors normalement. C'est au tour de Sarah.

Conseil : Celui qui joue une triplète doit l'annoncer à **haute et intelligible voix**, afin d'en informer les autres joueurs : « Triplète : retournez un zéro ou piochez une carte ! »

Le jeu se poursuit de la manière suivante jusqu'à la fin de la manche.

Attention : Une fois que **toutes les cartes de la pile de pioche ont été distribuées**, la pile de défausse est retournée complètement (autrement dit à 180°) sans être mélangée. Elle est simplement tassée et posée en tant que nouvelle pile de pioche.

Fin de la manche

Une manche peut se terminer de **deux manières** : **1.)** Main uniquement composée de zéros. **2.)** Frapper.

1.) Si, **après** avoir joué des cartes, puis pioché une carte, un joueur n'a **plus que des zéros** dans sa main (peu importe le nombre !), la manche prend fin **immédiatement** :

aucune action n'est effectuée (cela peut se produire à tout moment du jeu, même au dernier tour, si un autre joueur a frappé) !

C'est au tour de Maria. Elle a quatre cartes dans sa main, trois 9 et un 0. Elle joue les trois 9 et pioche une seule et unique carte dans la pile de pioche. La carte piochée est également un 0. Marie n'a donc que des zéros dans sa main après avoir pioché : elle les montre et la manche prend fin immédiatement (aucun « gage » n'est imposé pour la triplette).

2.) Lorsque c'est le tour d'un joueur, **au lieu de** jouer des cartes et d'en piocher une seule et unique, il peut frapper sur la table et annoncer « dernier tour ». À présent, **tous les autres joueurs** jouent **un seul tour**, puis la manche se termine. Le joueur ayant frappé sur la table n'obtient pas de tour supplémentaire. Si l'un des joueurs suivants ne souhaite plus jouer de cartes lors du dernier tour, il annonce simplement « je passe » et s'abstient.

Attention : Avant de pouvoir frapper, chaque joueur doit avoir joué au moins **deux fois** des cartes.

Très important : Lors du dernier tour (après qu'un joueur a frappé), il est totalement possible qu'un joueur dont c'est le tour joue encore une triplette. Le gage qui accompagne la triplette (retourner un zéro ou piocher une carte) s'applique également au joueur qui a frappé. En frappant, il prend donc le risque d'écoper de 5 points de pénalité. Voir « Noter le score ».

Par ailleurs : Pour les joueurs, le dilemme consiste toujours à savoir frapper au bon moment. D'où le nom du jeu : en effet, « quando » se traduit par « quand ».

Noter le score

Une fois la manche terminée, chaque joueur additionne les valeurs numériques de toutes les cartes de sa main (uniquement les faces visibles). Les points (somme des valeurs) sont notés.

Attention : Le joueur avec **le plus petit total de valeurs** obtient **0 point** (en tant que vainqueur de la manche). Si plusieurs joueurs possèdent le plus petit nombre total, ils reçoivent tous 0 point.

Linus a frappé. Une fois que Tim, Sarah et Maria ont joué, la manche se termine. Linus a 2 points dans sa main, Tim 11, Sarah 6 et Maria 4. Linus obtient (en tant que vainqueur de la manche) 0 point, Tim 11, Sarah 6 et Maria 4.

Attention, très important : Lorsqu'un joueur a terminé son tour en frappant, il doit être le **seul** à atteindre le plus petit total de valeurs. Si tel n'est pas le cas, il reçoit **5 points de pénalité en plus** du total des valeurs des cartes de sa main.

Sarah a frappé. Une fois que Maria, Linus et Tim ont joué, la manche se termine. Sarah a 4 points dans sa main, Maria 12, Linus 7 et Tim également 4. Comme Sarah a frappé mais n'est pas la seule à avoir obtenu le plus petit total de valeurs, elle reçoit 5 points de pénalité en plus des 4 points de sa main, soit un total de 9 points ($4+5=9$). Tim reçoit 0 point, Maria, 12 et Linus, 7.

Fin du jeu

Les manches s'enchaînent de la manière décrite. Après chaque manche, le croupier change dans le sens des aiguilles d'une montre. Le jeu prend fin dès qu'un joueur atteint le score de **50 points** (ou plus). Le joueur ayant **le moins de points** est déclaré vainqueur. En cas d'égalité de points, les vainqueurs sont plusieurs.

Note : Si l'on joue à deux, on fixera éventuellement la fin du jeu à un nombre inférieur de points, par exemple 40.

