



CELUI QUI PASSE LE DERNIER,
RIGOLE LE PLUS LONGTEMPS
Steffen & Florian Benndorf



Joueurs : 2-5 Âge : À partir de 8 ans Durée : 15 minutes

CONTENU

100 cartes numérotées, valeurs de 1 à 100 (une carte sur trois est **violette**, les autres **orange**),
20 cartes "**Passer**" (avec un renard faisant un clin d'oeil)



BUT DU JEU

Les cartes sont jouées les unes après les autres **dans l'ordre croissant** au milieu de la table. Les règles sont incroyablement simples : soit jouer une carte avec un nombre plus élevé ou remplacer la dernière carte de la rangée de cartes par une carte avec un nombre plus petit.

Celui qui ne peut pas jouer, doit prendre des cartes de pénalité de la rangée de cartes jusqu'à ce qu'il puisse poser sa carte. Si un saut de 50 est effectué, la menace de prendre toute la rangée de cartes est présente. Chanceux sont ceux qui ont encore un renard pour passer leur tour !

PRÉPARATION

Bien mélanger les 120 cartes ! Enlever ensuite 20 cartes sans les regarder de cette pile de cartes. Ces cartes ne seront pas utilisées pour cette partie. Distribuer **5 cartes** à chaque joueur qui sont ensuite prises en main.

Les cartes restantes sont placées au milieu face cachée comme pioche au bord de la table. Laisser un peu de place à côté pour pouvoir placer plus tard une rangée de cartes. Désigner une personne qui va commencer. Il est le premier joueur actif.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. **Le joueur actif choisit une de ses cartes en main.** Cela peut être une carte numérotée ou une carte Passer. Cette carte est toujours placée comme dernière carte de la rangée de cartes. Les nombres sur les cartes jouées doivent être toujours visibles.



Pour pouvoir poser une carte, il se peut que des cartes qui se situent à la fin de la rangée de cartes doivent être enlevées. Ces cartes sont des cartes de pénalité, qui seront placées face cachée devant soi sur sa **propre pile** de cartes.

Important : Les cartes de pénalité ne sont jamais prises en main. Elles sont toujours placées dans sa propre pile de cartes.

Directement après avoir joué une carte, on pioche une nouvelle carte.

Jouer une carte numérotée

Astuce importante pour les débutants : Poser d'abord la carte choisie devant soi et placer-la ensuite dans la rangée de cartes suivant les règles.

Si la rangée de cartes est vide, place une carte tout simplement à côté de la pioche ce qui va commencer une nouvelle rangée de cartes. Si une rangée de cartes existe, alors il y a trois situations possibles :

- Ta carte a un nombre **plus élevé que la dernière carte** de la rangée de cartes ➔ Pose tout simplement ta carte comme nouvelle dernière carte de la rangée de cartes. C'est tout.



- Ta carte a un nombre **plus élevé que l'avant dernière carte** de la rangée de cartes ➔ Remplace la dernière carte de la rangée de cartes par la tienne. *Voir A : Remplacer la dernière carte de la rangée de cartes.*
- Ta carte a un **nombre trop petit** ➔ Enlève autant de cartes nécessaires de la fin de la rangée de cartes jusqu'à ce que ta carte puisse être posée. *Voir B : Enlever des cartes, pour pouvoir poser.*

A : Remplacer la dernière carte de la rangée de cartes

Si ta carte a un **nombre plus élevé que l'avant dernière carte et plus petit que la dernière carte** de la rangée de cartes, elle peut **remplacer** la dernière carte. Échange ta carte avec la dernière carte de la rangée de cartes.

Exemple : Florian a placé le 77 sur le 70. C'est le tour de Simon. Il joue le 73 qui va remplacer le 77.

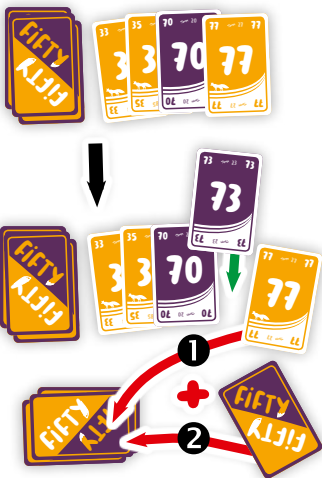
La **carte remplacée** de la rangée de cartes devient maintenant une **carte de pénalité 1**.

- Si elle est **violette**, tu dois la **prendre toi-même**.
- Si par contre elle est **orange**, le joueur qui a posé cette carte doit la prendre. De plus tu as le droit de donner à ce joueur une de tes cartes de pénalité que tu as collectée auparavant **2**!

Astuce : On remplace les cartes violettes seulement si on ne peut pas faire autre chose. **On essaie toujours de remplacer les cartes oranges**, car dans ce cas on peut se débarrasser en plus d'une de ses cartes de pénalité.

B : Enlever des cartes, pour pouvoir poser

Si ta carte ne peut pas être posée à la fin de la rangée de cartes, tu dois enlever autant de cartes nécessaires jusqu'à ce que tu puisses poser ta carte. Tu dois prendre toutes les cartes enlevées comme cartes de pénalité. Si ta carte a un nombre plus petit que toutes les cartes de la rangée de cartes, tu dois enlever **toutes** les cartes pour que tu puisses poser ta carte. Tu commences ainsi une nouvelle rangée de cartes.



Exemple : Simon n'a pas de cartes avec un nombre élevé ou de carte Passer qu'il pourrait jouer. Il joue le 62. Pour qu'il puisse poser cette carte, il doit enlever toutes cartes après le 59 et les prendre comme cartes de pénalité dans sa propre pile de cartes.



Jouer une carte Passer

Au lieu de jouer une carte numérotée, il est toujours possible de jouer une carte Passer à la fin de la rangée de cartes.



Si une carte Passer se trouve à la fin de la rangée tu peux :

- soit poser aussi une carte Passer et c'est le tour du joueur suivant,



- soit poser une carte numérotée. Tu dois ensuite enlever la (ou les) carte(s) Passer et si nécessaire des cartes numérotées ❶ jusqu'à que ta carte numérotée puisse être posée **comme dernière carte** ❷. Tu dois prendre toutes les cartes enlevées comme cartes de pénalité ❸ !



→ **Ne pas oublier :** Après avoir posé une carte, il faut piocher une carte pour avoir de nouveau 5 cartes en main.

Faire un saut de 50

Il est recommandé à tous les joueurs de toujours bien suivre les cartes qui sont jouées. En effet si un joueur a une carte dans la main avec un nombre qui est **exactement 50 de plus ou de moins**, il a le droit de jouer cette carte même si ce n'est pas son tour.

Exemples de sauts : 1 ↔ 51, 23 ↔ 73, 86 ↔ 36, 100 ↔ 50 etc.



Le joueur qui fait un saut de 50 doit l'annoncer **CLAIREMENT** et pose ensuite sa carte À CÔTÉ de la rangée de cartes.

Le joueur qui a posé la dernière carte numérotée poursuit le jeu.

Après un saut de 50 on peut **seulement** jouer une **carte Passer**. Le premier joueur qui ne peut ou ne veut pas jouer une carte Passer (qui peut être le joueur qui a fait le saut de 50) doit prendre **toutes les cartes** (rangée de cartes numérotées + cartes Passer). Une nouvelle rangée de cartes va pouvoir commencer.



Exemple : Barbara a joué un 73. Florian a un 23 dans la main (saut de 50), qu'il joue tout de suite. Il dit : « Saut de 50 » et pioche une carte. Barbara doit poursuivre ensuite le jeu. Seulement des cartes Passer peuvent être maintenant jouées. Barbara pose une carte Passer et pioche une carte. C'est le tour de Simon. Comme il ne peut pas jouer une carte Passer, il doit prendre la rangée complète de cartes ainsi que les cartes Passer comme pénalité. Simon joue ensuite un 13 et commence une nouvelle rangée de cartes.

La chance de faire un saut de 50 est passé, dès que le joueur actif a posé sa carte. On n'a pas le droit de faire **un saut de 50 si on a posé soit-même la carte précédente !**

FIN DU JEU ET DÉCOMPTE DES POINTS

Si la pioche est vide, on ne pioche plus de cartes et le jeu se poursuit normalement. Le jeu se termine à partir de maintenant dans les deux cas suivants :

- Un joueur doit prendre la **rangée complète de cartes comme cartes de pénalité.**
- C'est le tour d'un joueur qui **n'a plus qu'une seule carte en main. Tous les joueurs montrent leur(s) carte(s) en main.** Les joueurs qui ont encore **une carte Passer dans les mains** ont **perdu** automatiquement. Parmi les joueurs restants celui qui a **une carte avec le nombre le plus petit** doit prendre la **rangée complète de cartes comme cartes de pénalité.**

Dans les deux cas, il récupère aussi toutes les cartes dans les mains de tous les autres joueurs comme pénalité.

ATTENTION : *Tant qu'il y a au moins une carte dans la pioche, on peut toujours commencer une nouvelle rangée de cartes après avoir récupéré toutes les cartes de la rangée et le jeu se poursuit normalement.*

Comparer ensuite le nombre de cartes de pénalité de chacun. Le gagnant est bien sûr celui qui en a le moins.

