

KEINE? AHNUNG!

Vous ne savez pas à quoi jouer?



Steffen & Florian Benndorf

Joueurs : 2 à 5 joueurs

Âge : à partir de 7 ans

Durée : 20 minutes

MATÉRIEL

102 cartes numérotées



numéros de 1 à 6 dans 6 couleurs
(en nombres différents)

6 prix de consolation



valeurs de 0 à 2
(1x 2★, 4x 1★, 1x 0★)

12 trophées



valeurs de 3 à 5
(3x 5★, 4x 4★, 5x 3★)

Remarque : Pour mieux distinguer les couleurs, le bas des cartes est légèrement différent. Voici un aperçu :



bleu



gris



vert



jaune



rouge



violet

BUT DU JEU

Devant chacun de vous se trouvent 2 rangées de 3 cartes face cachée, que vous souhaitez vous défausser le plus rapidement possible. Les règles sont très simples. Au début, vous n'avez encore « aucune idée » des cartes que vous possédez.

À chaque tour, vous pouvez retourner une carte. Si la valeur ou la couleur de la carte correspond à l'une des piles de défausse, vous pouvez la déposer et continuer à retourner. Si la carte ne correspond pas, elle est replacée face cachée et c'est au joueur suivant de jouer. Celui qui s'est débarrassé de ses 6 cartes remporte un trophée valant 3, 4 ou 5 points. Ensuite, il reçoit à nouveau 6 nouvelles cartes. Lorsque tous les trophées ont été distribués, la partie prend fin.

PRÉPARATION

Prenez les 12 trophées, mélangez-les et formez une pile de trophées face cachée, que vous placez au centre de la table, bien accessible à tous.

Un joueur mélange ensemble les cartes numérotées et les prix de consolation, puis distribue 6 cartes à chaque joueur. Chaque joueur dispose ses cartes face cachée en 2 rangées de 3 cartes devant lui. Personne ne doit regarder ses cartes !



Les cartes restantes forment une pioche face cachée, placée près de la pile de trophées.

Prévoyez également de la place pour plusieurs piles de défausse à côté des piles de trophées et de la pioche. Le joueur le plus jeune commence la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur dont c'est le tour **doit toujours commencer** par retourner une carte de la **pioche** et la placer sur une pile de défausse.

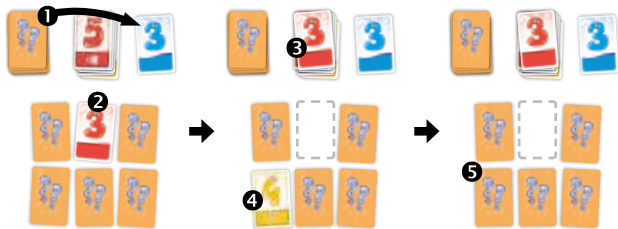
Si la couleur ou le chiffre de cette carte ne correspond à aucune des piles de défausse (ou s'il n'existe pas encore de pile de défausse comme au début de la partie), alors une nouvelle pile de défausse est commencée. **Si un joueur oublie cette action, son tour se termine immédiatement et le joueur suivant joue !**

Si la carte possède une fonction spéciale, celle-ci **doit être exécutée immédiatement** (voir « Les fonctions spéciales des cartes »).

Après avoir posé la carte de la pioche, le joueur commence son véritable tour de jeu. Pour cela, il retourne l'une de ses cartes qui est encore face cachée.

Si cette carte correspond en couleur ou en chiffre à une pile de défausse, elle peut y être placée. Si la carte correspond à plusieurs piles de défausse, le joueur choisit lui-même sur quelle pile la poser.

Si la carte défaussée possède une **fonction spéciale**, celle-ci doit être exécutée **immédiatement** après l'avoir posée. Ce n'est qu'ensuite que le joueur peut retourner une autre de ses cartes et, si elle peut également être placée sur une pile de défausse. Il continue ainsi aussi souvent que possible. Si la carte révélée ne peut être posée sur aucune pile, elle est remplacée **face cachée à la même position**, et le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, prend son tour.



Exemple : Au début de son tour, Sara retourne d'abord une carte de la pioche : un 3 bleu. Comme elle ne peut pas être placée sur le 5 rouge, elle commence une nouvelle pile de défausse ❶. Ensuite, Sara retourne l'une de ses cartes ❷ : un 3 rouge. Cette carte peut être placée sur les deux piles de défausse. Elle choisit de la poser sur la pile de gauche ❸ avec le 5 rouge. Puis elle retourne une autre de ses cartes ❹ : un 4 jaune (avec fonction spéciale). Cette carte ne peut pas être posée sur aucune pile, donc la fonction spéciale n'est pas activée. Elle la remplace face cachée à sa position initiale ❺, et c'est au tour du joueur suivant.

Si la pioche est vide, mélangez les cartes retirées du jeu (suite à la fonction spéciale « Retirer les autres piles ») et formez ainsi une nouvelle pioche.

Tout est débarrassé ?

Dès qu'un joueur a pu se défausser de sa dernière carte devant lui, la partie est brièvement interrompue. D'abord, le joueur prend la carte du dessus de la pile des trophées. Les trophées gagnés peuvent être gardés secrets jusqu'à la fin de la partie.

Ensuite, il prend 6 cartes de la pioche et les dispose face cachée en 2 rangées de 3 cartes chacune. Après cela, c'est dans tous les cas au **joueur suivant** de jouer.



Les prix de consolation

Si tu retournes un **prix de consolation**, que ce soit depuis la pioche ou depuis ton propre jeu, ton **tour s'arrête immédiatement !** Place le prix de consolation avec tes trophées. Ensuite, c'est au joueur suivant de jouer.

Si le prix de consolation était ta dernière carte dans ton jeu, celui-ci est considéré comme entièrement débarrassé. (Voir « Tout est débarrassé ? »)

Tu crois que rien ne correspond ?

Si, au début ou pendant ton tour, il ne te reste plus que **3 cartes au maximum** posées devant toi, tu peux, **au lieu de retourner une (nouvelle) carte**, annoncer qu'aucune de tes cartes ne peut être placée sur une pile de défausse à ce moment-là. **Mais tu dois le faire avant de retourner la carte suivante !**



Tu dis simplement : « Rien ne correspond ! ». Ensuite, retourne tes cartes restantes **une par une** :

- **Si tu as raison** et que chaque carte révélée ne peut pas être posée, tu continues jusqu'à ce que toutes les cartes soient retournées. Si aucune de tes cartes ne correspond, tu gagnes immédiatement un trophée de la pile des trophées.
- **Si toutefois tu t'es trompé** et qu'une de tes cartes pourrait être posée, ou si tu révèle un prix de consolation, tu n'as pas de chance. Tu ne reçois **aucun trophée** et tu **n'as plus le droit de retourner d'autres cartes**.

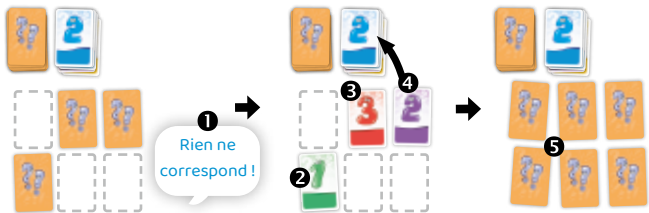
Peu importe que tu aies obtenu un trophée ou non, tu remets ensuite **toutes tes cartes** face cachée. Un prix de consolation, en revanche, ne doit pas être remis face cachée : tu le places avec tes trophées. Puis, complète ton jeu à 6 cartes en les disposant à nouveau face cachée. Ensuite, c'est au joueur suivant de jouer.



Remarque : Annoncer « Rien ne correspond ! » est une action volontaire. Dans certaines situations de jeu, cela peut valoir la peine de tenter le coup, même au hasard.



Exemple : Il y a 2 piles de défausse (un 3 violet et un 6 vert). Sara a encore 2 cartes face cachée. Elle en retourne une (un 6 gris) et la pose ❶. Sara pense maintenant que la dernière carte ne correspond à aucune des deux piles de défausse. Elle dit « Rien ne correspond ! » ❷ et retourne la carte. Elle ne correspond effectivement pas ❸ ! Elle prend alors un trophée ❹. Ensuite, elle remet la carte face cachée (sans utiliser la fonction spéciale), prend 5 autres cartes de la pioche ❺ et c'est au joueur suivant de jouer.



Exemple : Il n'y a qu'une seule pile de défausse. Simon a encore 3 cartes face cachée devant lui. Comme il pense qu'aucune d'entre elles ne peut être posée, il annonce : « Rien ne correspond ! » ❶. Il retourne alors ses cartes **une par une**. La carte 1 verte, puis la carte 3 rouge, ne correspondent effectivement pas ❷ ❸. En revanche, la dernière carte, le 2 violet, pourrait être posée ❹ ! Simon n'a pas de chance et ne reçoit aucun trophée. Il remet alors ses 3 cartes face cachée, pioche en plus 3 cartes de la pioche ❺, et c'est au joueur suivant de jouer.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

La partie se termine dès qu'un joueur a remporté le dernier trophée.

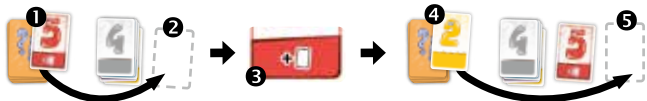
Comptez ensuite les points de vos trophées et prix de consolation. Le joueur ayant le plus de points gagne bien sûr la partie. En cas d'égalité, celui qui possède au total le plus de trophées et de prix de consolation l'emporte.

LES FONCTIONS SPÉCIALES DES CARTES NUMÉROTÉES

Une partie des cartes possède, en plus de leur chiffre et de leur couleur, l'une des trois fonctions spéciales. La fonction spéciale n'est déclenchée que lorsque la carte est défaussée. **Peu importe qu'elle provienne de ton jeu ou de la pioche.**

Tous les joueurs doivent toujours veiller ensemble à ce que l'exécution des fonctions spéciales ne soit pas oubliée !

+  **Retourner une carte de la pioche**
Après avoir posé cette carte, tu retournes **immédiatement** une autre carte **de la pioche** et la places sur une pile de défausse. Si elle ne correspond ni en couleur ni en chiffre, tu commences simplement une nouvelle pile de défausse avec cette carte. Si la carte révélée possède une fonction spéciale, celle-ci est également exécutée après avoir été posée !



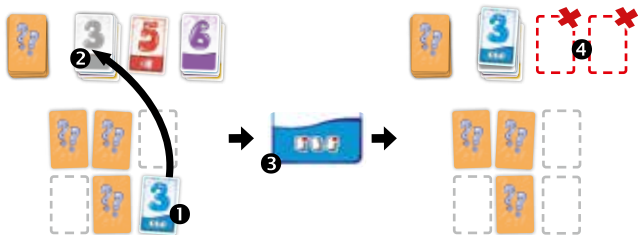
Exemple : Il n'y a qu'une seule pile de défausse. Simon révèle pendant sa première action une carte 5 rouge avec cette fonction spéciale de la pioche ❶. Comme la carte ne correspond pas, il commence une nouvelle pile de défausse ❷. Ensuite, il exécute la fonction spéciale ❸ en révélant une autre carte (un 2 jaune) de la pioche ❹. Comme celle-ci ne correspond pas non plus, il commence une autre pile de défausse ❺. Simon poursuit ensuite son tour de jeu normal.



Retirer les autres piles

Après avoir posé cette carte, tu retires **toutes les autres piles de défausse**, de sorte qu'il ne reste que la pile avec ta carte « Retirer les autres piles ». Place les cartes retirées face visible à côté. Elles seront réutilisées plus tard comme pioche, dès que celle-ci sera épuisée.

En résumé : Si tu poses une carte « Retirer les autres piles », tu te débarrasses certes de cette carte, mais il ne reste ensuite qu'une seule pile de défausse. Selon la situation de jeu, cela peut être avantageux ou désavantageux.



Exemple : Il y a 3 piles de défausse. Simon révèle l'une de ses cartes, un 3 bleu avec cette fonction spéciale ①. Simon place la carte sur le 3 gris ②. Ensuite, il exécute la fonction spéciale ③ : il retire les deux autres piles ④ et poursuit ensuite la partie.



Compléter à 3 cartes



Après avoir posé cette carte, **tous tes adversaires** qui ont moins de 3 cartes devant eux doivent compléter leur jeu pour en avoir de nouveau 3 (bien sûr ce n'est pas valable pour toi !). Les joueurs qui ont déjà **3 cartes ou plus** devant eux ne sont **pas concernés** par cette action.

