



**Matériel :** 108 cartes <sup>1</sup>

**Pour commencer la partie :**

Mélanger les cartes.

Piocher 4 cartes et les placer au centre de la table, faces visibles, pour former 4 têtes de séries.

Chaque joueur prend 10 cartes en main qu'il peut consulter secrètement, et éventuellement ranger dans l'ordre croissant.

**Le tour de jeu**

**Phase 1: Choix d'une carte**

Tous les joueurs préparent une carte qu'ils placent devant eux, face cachée.

Tous les joueurs révèlent leur carte simultanément.

**Phase 2: Placement de la carte**

Les joueurs jouent ensuite l'un après l'autre dans l'ordre déterminé par les cartes, de la plus petite à la plus grande.



**Matériel :** 108 cartes <sup>1</sup>

**Pour commencer la partie :**

Mélanger les cartes.

Piocher 4 cartes et les placer au centre de la table, faces visibles, pour former 4 têtes de séries.

Chaque joueur prend 10 cartes en main qu'il peut consulter secrètement, et éventuellement ranger dans l'ordre croissant.

**Le tour de jeu**

**Phase 1: Choix d'une carte**

Tous les joueurs préparent une carte qu'ils placent devant eux, face cachée.

Tous les joueurs révèlent leur carte simultanément.

**Phase 2: Placement de la carte**

Les joueurs jouent ensuite l'un après l'autre dans l'ordre déterminé par les cartes, de la plus petite à la plus grande.

Chaque joueur:

- Détermine la série qu'il doit prolonger en respectant les contraintes suivantes:
  - **Valeurs croissantes:** la nouvelle carte doit être plus grande que la dernière carte de la série.
  - **Plus petite différence:** la nouvelle carte doit prolonger la série dont la dernière carte a l'écart le plus faible avec la nouvelle carte.
- Place sa carte dans le prolongement de la série.
- Si la série prolongée atteint 6 cartes, le joueur est pénalisé: il doit prendre les 5 premières cartes de la série et les garder près de lui. La nouvelle carte posée devient la tête d'une nouvelle série.
- Si la carte du joueur ne peut prolonger aucune série parce qu'elle a une valeur trop petite (et ne peut donc respecter la règle des valeurs croissantes), alors le joueur est aussi pénalisé: il doit prendre une série complète de son choix et la garder près de lui. La nouvelle carte devient une nouvelle tête de série.

## Fin de la partie

La manche prend fin lorsque toutes les cartes sont jouées. Les joueurs additionnent le nombre de smileys se trouvant sur leurs cartes de pénalité. Le vainqueur est le joueur qui totalise le moins de smileys.

<sup>1</sup> Ce jeu est inspiré du jeu « 6 qui prend! » (éditeur Gigamic)



Chaque joueur:

- Détermine la série qu'il doit prolonger en respectant les contraintes suivantes:
  - **Valeurs croissantes:** la nouvelle carte doit être plus grande que la dernière carte de la série.
  - **Plus petite différence:** la nouvelle carte doit prolonger la série dont la dernière carte a l'écart le plus faible avec la nouvelle carte.
- Place sa carte dans le prolongement de la série.
- Si la série prolongée atteint 6 cartes, le joueur est pénalisé: il doit prendre les 5 premières cartes de la série et les garder près de lui. La nouvelle carte posée devient la tête d'une nouvelle série.
- Si la carte du joueur ne peut prolonger aucune série parce qu'elle a une valeur trop petite (et ne peut donc respecter la règle des valeurs croissantes), alors le joueur est aussi pénalisé: il doit prendre une série complète de son choix et la garder près de lui. La nouvelle carte devient une nouvelle tête de série.

## Fin de la partie

La manche prend fin lorsque toutes les cartes sont jouées. Les joueurs additionnent le nombre de smileys se trouvant sur leurs cartes de pénalité. Le vainqueur est le joueur qui totalise le moins de smileys.

<sup>1</sup> Ce jeu est inspiré du jeu « 6 qui prend! » (éditeur Gigamic)

