

FR

17

DICIASSETTE

Dans *Diciassette* (17), vous jouez à tour de rôle une carte sur une ligne centrale commune. La valeur de certaines est visible alors que d'autres sont cachées : Assurez-vous de ne pas dépasser un total de 17 quand vous jouez pour éviter de vous faire dénoncer. Bluffez vos adversaires pour ne pas vous faire piéger et pour remporter la victoire.

HEL VETIQ

Auteur :
Munetoshi Harigaya
Illustratrice :
Petra Eriksson



2-6



20'



7-99

MATÉRIEL

70 cartes :

- 15 cartes numérotées de 1 à 5 sur le recto
- 35 cartes numérotées de 1 à 5 recto et verso
- 20 cartes spéciales

24 jetons :

- 14 jetons Victoire
- 10 jetons Pénalité

Important : Pour vous aider, les cartes ont un bord blanc sur le verso et un bord noir sur le recto. Cela vous permet de trier et mélanger plus facilement les cartes en les ayant toutes du même côté.

BUT DU JEU

Soyez le premier à obtenir 3 jetons Victoire ().

MISE EN PLACE

1. Placez les jetons à portée de main.
2. Mélangez les cartes.
3. Distribuez-en 3 à chaque joueur et joueuse.
4. Les cartes restantes forment la pioche (face avec le bord noir).

Pour choisir la personne qui commence, jouez à la courte paille avec des jetons Pénalité parmi lesquels se trouve un jeton Victoire. Celui ou celle qui pioche le jeton Victoire démarre.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs manches jusqu'à ce qu'un joueur ou une joueuse gagne (voir Fin d'une partie).

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, dans l'ordre, vous devez :

- Jouer une carte
- Piocher une carte

Jouer une carte

Vous devez jouer une carte, recto ou verso, sur une ligne centrale commune à la suite des autres. Cela s'applique à toutes les cartes, y compris les cartes spéciales et les 15 cartes numérotées que sur le recto.

Piocher une carte

Après avoir joué une carte, vous en piochez une nouvelle de la pioche. Si celle-ci est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

ANNONCER 17

Si vous pensez que la somme des cartes jouées durant la manche a atteint ou dépasse 17, mettez fin à la manche en annonçant « 17 » ! Faites-le avant qu'un autre joueur ou une autre joueuse ait commencé son tour. Après une telle annonce, retournez toutes les cartes qui étaient face cachée. Puis faites la somme des valeurs des cartes. Les cartes spéciales ont une valeur de 0. Attention à la carte Piège (voir les cartes spéciales ci-dessous).

Important : Si plusieurs personnes ont annoncé « 17 » en même temps, le joueur ou la joueuse le ou la plus proche dans l'ordre du tour de celui ou celle qui vient de jouer la dernière carte a la priorité.



Dans cet exemple, la prochaine joueuse ajoute une nouvelle carte à la suite des autres (un « 1 » dans cet exemple). Si quelqu'un pense que la somme est de 17 ou plus (incluant les 2 cartes cachées), il ou elle annonce « 17 » ! Dans ce cas, retournez les deux cartes face cachée et faites la somme de toutes les cartes.

RÉSOLUTION DE FIN DE MANCHE

Si la somme des cartes est supérieure ou égale à 17



La dernière personne à avoir joué une carte récupère un jeton Pénalité.



La personne qui a annoncé « 17 » récupère un jeton Victoire.

Si la somme des cartes est strictement inférieure à 17



La dernière personne à avoir joué une carte récupère un jeton Victoire.



La personne qui a annoncé « 17 » récupère un jeton Pénalité.

Une fois les jetons distribués, défaussez toutes les cartes sur la table. Chacun-e garde les cartes qu'il ou elle a en main. Faites donc bien attention aux cartes que vous jouez et à celles que vous gardez.

Le joueur ou la joueuse qui a reçu un jeton Victoire entame alors une nouvelle manche.



JETONS PÉNALITÉ

Quand vous obtenez un deuxième jeton Pénalité , défaussez un jeton Victoire (si vous en avez) ainsi que les deux jetons Pénalité .

FIN D'UNE PARTIE

Dès qu'un joueur ou une joueuse obtient son 3^e jeton Victoire () , il ou elle gagne la partie.

Appliquez en premier les jetons Pénalité si vous gagnez en même temps 1 jeton de chaque (voir carte Piège).

En cas d'égalité, le gagnant ou la gagnante est celui ou celle qui a le moins de jetons Pénalité. Si l'égalité persiste, partagez-vous la victoire.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ
ASSOCIATION
OU
MAGASIN
OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quairefadedemesdechets.fr

CARTES SPÉCIALES

Voici les effets des cartes spéciales :



Changement de sens

Quand vous jouez cette carte face visible, l'ordre du tour change de sens.



Poubelle

Quand vous jouez cette carte face visible, défaussez la dernière carte jouée ainsi que cette carte Poubelle. Si la dernière carte jouée est face cachée, gardez la face cachée. Si la dernière carte jouée est un changement de sens, son effet s'applique toujours.



x 2

Quand vous jouez cette carte face visible, la personne suivante doit jouer deux cartes de sa main (et donc piocher deux cartes) au lieu d'une seule.



Piège

L'effet de cette carte ne s'active que si elle est jouée face cachée. Quand elle est révélée à la fin d'une manche, le joueur qui l'a jouée gagne un jeton Victoire et le joueur qui a annoncé « 17 » récupère un jeton Pénalité. Puis l'annonce « 17 » est résolue normalement (voir Résolution de fin de manche).

Note : Il n'est pas possible de gagner plus d'un jeton Victoire lors d'un même tour grâce aux cartes Piège.

À l'exception de la carte Piège, toute carte spéciale jouée face cachée, au centre de la table, n'active aucun effet quand elle est révélée et compte pour 0 dans le décompte.