

THE GAME

FACE TO FACE

Steffen Benndorf et Reinhard Staupe

Joueurs : 2 personnes
Âge : à partir de 8 ans
Duration : env. 20 min.

Si vous connaissez déjà le jeu original „The Game“, vous n'avez besoin de lire que les règles résumées ci-dessous avant de pouvoir commencer à jouer. Pour tous les autres, les règles du jeu sont détaillées par la suite.

Règles résumées

Chaque joueur reçoit les **60 cartes d'une couleur** (or ou argent). Chacun pose devant lui les deux cartes Base, face visible. Mélangez bien (!) vos 58 cartes numérotées et formez-en une pioche que vous posez, face cachée. Chacun prend en main les **6 premières cartes numérotées** de sa propre pioche. On tire au sort pour désigner celui ou celle qui commence.

⇒ Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur dont c'est le tour doit poser **au moins deux** cartes de sa main, ou plus s'il le souhaite (le minimum de 2 cartes s'applique également lorsque la pioche d'un joueur s'épuise au cours de la partie !). Ensuite, le joueur prend des cartes de sa propre pioche (pour savoir combien, voir ci-dessous !), puis c'est à l'autre joueur de jouer.

⇒ Soit on pose ses cartes **uniquement devant soi**, soit on pose **une seule carte** devant l'adversaire et les autres cartes devant soi. On ne peut jamais poser plus d'une carte par tour devant l'adversaire.

⇒ Pour les cartes que l'on pose **devant soi**, ce sont **exactement** les mêmes règles de pose qui s'appliquent que dans le jeu original (descente, ascension, saut en arrière). Pour la carte que l'on pose éventuellement devant l'adversaire, ces règles **ne s'appliquent pas**. En revanche, celle-ci s'applique : la carte que vous posez devant l'adversaire doit arranger celui-ci, c'est-à-dire « **améliorer** » sa pile (à votre guise).

Exemple : Tim veut poser une carte sur la pile ascendante de Sarah. C'est un 29 qui se trouve pour le moment au-dessus de cette pile. Tim doit donc poser une carte inférieure à 29 (d'autant qu'il le souhaite). Il pose un 12 sur la pile et l'a ainsi améliorée pour Sarah.

⇒ Lorsqu'on a **posé des cartes uniquement devant soi**, on prend **deux cartes** de sa propre pioche (quel que soit le nombre de cartes que l'on a posées). Lorsqu'on a posé **une carte devant l'adversaire** (et au minimum une carte devant soi), on prend autant de cartes de sa propre pioche que nécessaire pour avoir de nouveau **6 cartes** en main.

Exemple : Sarah pose 3 cartes, uniquement devant elle. Elle pioche 2 cartes. Tim pose 5 cartes, 4 devant lui et 1 devant Sarah. Tim complète sa main pour avoir de nouveau 6 cartes.

⇒ Le joueur qui a posé en premier la totalité de ses **58 cartes** numérotées est le vainqueur. Si, au cours de la partie, un joueur ne peut pas poser le nombre minimum requis de cartes (soit deux cartes), il a immédiatement perdu.



Règles du jeu détaillées

Chaque joueur reçoit les **60 cartes d'une couleur** (or ou argent). Il pose devant lui, face visible, les deux cartes Base (1-59 et 60-2). Au cours de la partie, les cartes numérotées seront posées à droite de celles-ci.



Chaque joueur mélange bien (!) ses **58 cartes numérotées** et en forme une pile qu'il pose, face cachée, à gauche de ses deux cartes Base : ce sera sa pioche.

Conseil : Pour s'assurer que les cartes soient vraiment bien mélangées, chaque joueur peut mélanger la pile de son adversaire.

Chacun pioche ensuite les 6 premières cartes de sa pile et les prend en main.



Règles de pose : poser des cartes devant soi

Au cours de la partie, chaque joueur pose sans cesse des cartes numérotées devant lui. Pour les cartes que l'on pose **devant soi**, les règles ci-dessous s'appliquent (ce sont exactement les mêmes que dans le jeu original "The Game").

Attention : On peut poser à chaque tour une carte devant l'adversaire. Pour la carte posée devant l'adversaire, ces règles **ne s'appliquent pas** (voir le paragraphe « Poser une carte devant l'adversaire »).

Lorsqu'on pose des cartes dans sa propre **série ascendante de cartes**, les nombres des cartes posées doivent être **de plus en plus grands**. Il peut y avoir plus ou moins d'écart entre les différents nombres, à votre guise ; par ex. : 3, 11, 12, 13, 18, 20, 34, etc.

Important : Pour des raisons de visibilité, on ne pose pas les cartes numérotées les unes à côté des autres, mais les unes sur les autres. C'est donc **une pile** qui se constitue au fil de la partie à côté de chaque carte Base, et seule la première carte numérotée de chaque pile est visible.



Sur sa pile ascendante, Sarah a d'abord posé le 4, puis le 8, puis le 13.

Lorsqu'on pose des cartes dans sa propre **série descendante de cartes**, c'est exactement l'inverse : les nombres des cartes posées doivent être **de plus en plus petits**, par ex. : 54, 50, 48, 41, 40, 37, etc.

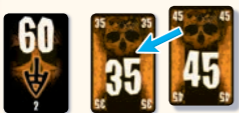
Le saut en arrière : Il n'existe qu'une seule exception qui permette au joueur de reculer sur ses deux piles, en faisant un **saut en arrière** de 10 exactement. Voici comment cela fonctionne :

Le joueur peut poser sur sa **pile ascendante** une carte **exactement inférieure de 10** au nombre de la carte au sommet de cette pile.



Exemple : Normalement, Tim devrait poser sur sa pile ascendante une carte supérieure à 27. Mais Tim a le 17 en main et il a le droit de le poser sur sa pile ascendante, car ce nombre est exactement inférieur de 10 à celui sur le dessus de sa pile.

Le joueur peut poser sur sa **pile descendante** une carte **exactement supérieure de 10** au nombre de la carte au sommet de cette pile.



Exemple : Normalement, Sarah devrait poser sur sa pile descendante une carte inférieure à 35. Mais Sarah a le 45 en main et elle a le droit de le poser sur sa pile descendante, car ce nombre est exactement supérieur de 10 à celui sur le dessus de sa pile.

Remarque : Un joueur est autorisé à utiliser plusieurs fois le saut en arrière sur ses deux piles au cours de son action. Le joueur peut donc, par exemple, poser d'abord une carte normalement, puis utiliser le saut en arrière sur une des piles devant lui, puis jouer à nouveau deux cartes normalement, puis utiliser encore le saut en arrière, etc.

Poser une carte devant l'adversaire

On peut poser **au maximum une carte** par tour devant l'adversaire. Lorsqu'on pose une carte devant l'adversaire, c'est-à-dire à côté d'une carte Base de celui-ci, les règles de pose décrites plus haut **ne s'appliquent pas**. Il n'y a ici qu'une seule chose à prendre en compte : la carte posée doit « améliorer » (autant qu'on le souhaite) la pile de l'adversaire, c'est-à-dire « faire redescendre » autant qu'on le souhaite la pile ascendante de l'adversaire ou « faire remonter » autant qu'on le souhaite la pile descendante de l'adversaire.

Exemple : Sarah voudrait poser une carte sur l'une des deux piles de Tim.

- Sur le dessus de la pile ascendante de Tim, il y a un 18. Sarah doit donc dans ce cas poser une carte inférieure - d'autant qu'elle le souhaite - à 18.
- Sur le dessus de la pile descendante de Tim, il y a un 40. Sarah doit donc dans ce cas poser une carte supérieure - d'autant qu'elle le souhaite - à 40.

Déroulement de la partie

Au début, on tire au sort pour déterminer qui commence. Le joueur dont c'est le tour **doit** poser, de la manière décrite plus haut, **au moins deux cartes** de sa main sur les piles de son choix, c'est-à-dire à droite de la carte Base correspondante. Il peut soit poser ces cartes **uniquement devant lui**, soit poser **une carte devant l'adversaire et les autres devant lui**. On ne peut jamais poser plus d'une carte par tour devant l'adversaire.

Si le joueur le peut et le souhaite, il peut aussi poser plus de deux cartes lors de son tour : autant de cartes qu'il veut, voire même les six. Il doit poser ses cartes les unes après les autres, une à la fois. Le joueur est totalement libre de décider sur quelle pile il pose chaque carte numérotée. Il peut poser toutes les cartes sur une seule de ses deux piles, ou répartir les cartes entre **ses deux piles dans l'ordre de son choix** - en plus de la carte qu'il pose éventuellement sur une pile de son adversaire.

Exemple : C'est le tour de Tim. Il pose une carte sur sa pile ascendante, puis deux cartes sur sa pile descendante, et ensuite une carte sur la pile ascendante de Sarah.

Une fois que le joueur a fini son action, il prend des cartes de sa pioche :

- ⇒ Lorsqu'on a **posé des cartes uniquement devant soi**, on prend ensuite **deux cartes** de sa propre pioche (peu importe combien de cartes on a posé).
- ⇒ Lorsqu'on a **posé une carte devant l'adversaire** (et au minimum une carte devant soi), on prend ensuite autant de cartes de sa propre pioche que nécessaire pour avoir de nouveau **6 cartes** en main.

Exemple : Sarah pose 3 cartes, uniquement devant elle. Elle pioche 2 cartes. Tim pose 5 cartes, 4 devant lui et 1 devant Sarah. Tim complète sa main pour avoir de nouveau 6 cartes.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur a **épuisé sa pioche**, il continue à jouer sans pouvoir piocher de nouvelle carte.

Attention : Le joueur doit continuer, lors de ses tours suivants, à poser deux cartes par tour (ou plus s'il le souhaite) de la manière décrite plus haut.

La partie se termine **immédiatement** lorsqu'un joueur a posé **la totalité** de ses 58 cartes numérotées. Ce joueur est le gagnant. Le jeu peut se terminer prématurément si, au cours de la partie, un joueur ne peut plus poser le nombre minimum requis de cartes (soit deux cartes). Dans ce cas, ce joueur a perdu.

Les connaissez-vous déjà ?

L'original !



Jouez à ce jeu - ou c'est le jeu qui jouera avec vous...

Pour les experts !



Des consignes en plus, pour un nouveau défi !