

ESCRIMEMO

RÈGLES JEU BONUS - CARTON NOIR POUR IMPRESSION

JEU BONUS - LE CARTON NOIR

BUT DU JEU

SE DÉBARRASSER DES PAIRES ET NE PAS TERMINER LA PARTIE AVEC LA CARTE CARTON NOIR EN MAINS.

MISE EN PLACE

UTILISEZ 4 PAIRES PAR JOUEUR PRÉSENT. PAR EXEMPLE, POUR UNE PARTIE À 3 JOUEURS, SÉLECTIONNEZ 12 PAIRES (24 CARTES) ET AJOUTEZ LES CARTES CARTON NOIR ET FÊTE DES JEUNES.

MÉLANGEZ ET DISTRIBUEZ TOUTES LES CARTES.

LES JOUEURS REGARDENT SI, DANS LEUR JEU, ILS PEUVENT CONSTITUER DES PAIRES. SI OUI, ILS LES POSENT AU CENTRE DE LA TABLE, FACES DÉCOUVERTES.

DÉSIGNEZ UN **PREMIER JOUEUR** DE LA MANIÈRE DONT VOUS LE SOUHAITEZ ET COMMENCEZ LA PARTIE.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

LA PARTIE SE JOUE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

A SON TOUR, UN **JOUEUR** TIRE UNE CARTE AU HASARD DANS LE JEU DE SON **VOISIN DE DROITE**. SI CETTE NOUVELLE CARTE LUI PERMET DE FORMER UNE PAIRE, IL POSE CELLE-CI AU CENTRE DE LA TABLE ET ANNONCE LE GESTE OU LE CARTON POSÉ. SI CETTE CARTE NE LUI PERMET PAS DE FORMER UNE PAIRE, IL LA GARDE DANS SON JEU.

SI UN JOUEUR OUBLIE D'ANNONCER LES CARTES POSÉES ET QU'UN ADVERSAIRE LE LUI FAIT REMARQUER, LE JOUEUR CONCERNÉ NE POURRA PAS POSER DE PAIRE À SON PROCHAIN TOUR.

LA CARTE FÊTE DES JEUNES EST LA SEULE CARTE QUI PEUT ÊTRE JOUÉE SEULE. LE **JOUEUR** QUI POSE LA CARTE FÊTE DES JEUNES ACTIVE IMMÉDIATEMENT SON POUVOIR : IL TIRE UNE CARTE AU HASARD DANS LE JEU DE SON **VOISIN DE GAUCHE**. SI CETTE NOUVELLE CARTE LUI PERMET DE FORMER UNE PAIRE, IL POSE CELLE-CI AU CENTRE DE LA TABLE ET ANNONCE LE GESTE OU LE CARTON POSÉ. SI CETTE CARTE NE LUI PERMET PAS DE FORMER UNE PAIRE, IL LA GARDE DANS SON JEU. LA PARTIE REPREND DANS LE SENS INVERSE DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

LA PARTIE PREND FIN LORSQUE TOUTES LES PAIRES ONT ÉTÉ POSÉES AU CENTRE DE LA TABLE. LE JOUEUR QUI TERMINE AVEC LA CARTE CARTON NOIR EN MAINS PERD LA PARTIE.

