

REMPORTER UNE PILE DE 21

- Le joueur qui atteint exactement 21 points remporte la pile.
- Il garde une carte symbolique de cette pile devant lui (pour compter ses victoires) et place les autres cartes dans la défausse à jouer.
- On retourne une nouvelle carte de la pioche pour démarrer la pile suivante.
- Si la carte de la nouvelle pile contient une étoile, aucune carte ACTION n'est piochée.
- Le joueur qui vient de faire 21 rejoue immédiatement sur la nouvelle pile.

PILE BRÛLÉE

- Si une action ou un coup forcé fait dépasser 21, la pile est brûlée et placée dans la défausse.
- Le tour passe alors au joueur suivant, qui retourne une nouvelle carte de la pioche principale pour recommencer une pile et joue une carte.

Note : Seules les cartes ACTION peuvent faire dépasser 21 et ainsi brûler la pile.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

- Si un joueur n'a plus de cartes mais n'a pas encore obtenu 2 piles de 21, il doit piocher 4 cartes pour continuer à jouer.
- Quand la pioche principale est vide, mélange la défausse pour former une nouvelle pioche.

FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur :

- Possède 2 piles de 21 ET n'a plus de cartes en main.

Ce joueur est déclaré vainqueur !



RÈGLES DU JEU

CONTENU :

62 cartes à jouer, 38 cartes Action, 1 règle du jeu



CE
REF. 75152
Made in China

Lansay
112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr

Lansay

BUT DU JEU

Le premier joueur à remplir les 2 conditions suivantes gagne la partie :

- Posséder 2 piles de 21 ET ne plus avoir de cartes en main.

MISE EN PLACE

Le jeu se compose de 2 types de cartes :

- Les cartes à jouer, utilisées pour atteindre 21.
- Les cartes ACTION, qui déclenchent des effets spéciaux.

Prépare 2 pioches distinctes :

1. La pioche ACTION : mélange toutes les cartes ACTION et place la pile au centre de la table, face cachée.
2. La pioche principale : mélange toutes les cartes à jouer et distribue 7 cartes à chaque joueur. Pose ensuite le reste de ces cartes face cachée à côté de la pioche ACTION : ce tas forme la pioche principale.



DÉMARRER LA PARTIE

- Retourne la première carte de la pioche principale pour démarrer la pile commune (celle sur laquelle on joue pour atteindre 21).
- Le joueur le plus jeune commence, puis la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'un montre.

LES TYPES DE CARTES

CARTES À JOUER

1. Cartes simples : elles comportent une seule valeur.
2. Cartes doubles : elles comportent 2 valeurs.
3. Lorsqu'un joueur pose une carte double, il choisit une seule valeur à utiliser, en glissant la carte sous la précédente pour ne laisser visible que la valeur choisie.



Exemple : Empilez les cartes dans la pile commune comme illustré ici. Si tu poses une carte double, choisis la valeur que tu veux utiliser en recouvrant l'autre moitié avec une nouvelle carte.

Les valeurs visibles sont additionnées.

Note : Les valeurs des cartes peuvent être positives ou négatives.

Dans cet exemple, le total est : $-1 + 7 + 2 = 8$.



4. Cartes étoilées : certaines valeurs comportent une étoile.

Si un joueur joue une valeur étoilée visible, il pioche immédiatement une carte ACTION, sauf si cette carte permet d'atteindre 21 : dans ce cas, il ne pioche pas.

Attention : l'étoile ne concerne qu'une seule valeur par carte, et non toute la carte si elle est double.

Cela signifie que si la valeur étoilée est cachée (non utilisée), aucune carte ACTION n'est piochée.

5. Valeurs spéciales

- L'As vaut 1 ou 11 points, au choix du joueur.
- Les cartes à tête (Valet, Dame et Roi) valent 10 points.

CARTES ACTION

Lorsqu'un joueur pioche une carte ACTION :

- Il applique immédiatement son effet, sauf les cartes vertes, qui peuvent être conservées et utilisées plus tard.
- Une fois l'effet terminé, la carte est placée dans la défausse ACTION.
- Si un joueur ne possède pas une carte demandée par une carte ACTION, il devra piocher une carte et passer son tour.

Les cartes ACTION de couleur verte sont secrètes.

- Elles ne doivent pas être lues à voix haute.
- Le joueur peut les conserver en main et les jouer quand il le souhaite, à son propre tour.
- La carte "Non" permet de contrer n'importe quelle action qui est imposée à un joueur, qu'elle provienne d'un autre joueur ou d'une carte que le joueur vient lui-même de piocher. Cette dernière peut être utilisée à tout moment, même si ce n'est pas son tour.

Note : Les pénalités (comme « pioche 2 cartes ») n'annulent pas le tour : le joueur peut quand même jouer ensuite.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Jouer une carte :

- Si la carte de départ (celle retournée au début) est simple, le joueur suivant peut jouer n'importe quelle carte (simple ou multiple).
- Si la carte de départ est multiple, le joueur suivant doit jouer obligatoirement une carte simple. S'il n'en a pas, il pioche une carte.
- Dès qu'une première carte a été posée sur la carte de départ, les joueurs peuvent ensuite jouer librement n'importe quelle carte (simple ou double), tant que le total ne dépasse pas 21.
- Si un joueur ne peut pas jouer sans dépasser 21, il pioche une carte et passe son tour.

Exemple de pile :

Chaque joueur annonce le total à voix haute en posant sa carte :

$$4 + 6 = \text{« 10 »} \quad 10 + 3 = \text{« 13 »} \quad 13 + 8 = \text{« 21 »}$$

