

RÈGLES DU JEU



*Adapté du jeu Pairs de JAMES ERNEST ET
PAUL PETERSON, Illustré par CLÉMENT LEFEVRE*

- BUT DU JEU -

**Être au plus proche des 21 points
lorsque la partie s'arrête.**

- MISE EN PLACE -

- **Mélangez les cartes** pour composer une pioche que vous posez au centre de la table face cachée.
- **Distribuez 1 carte face visible devant** chaque joueur.

- Le joueur qui a reçu **la plus petite carte commence**. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

-DÉROULEMENT-

À votre tour, **choisissez une de ces deux Actions :**

♦ Piochez une carte

Vous la placez dans votre zone de jeu devant vous face visible.

(Si vous n'avez pas de cartes devant vous, vous êtes obligé de faire cette Action.)

- **Si vous faites une paire**, recrutez la carte piochée et défaussez les cartes qui sont devant vous.
- Sinon rien ne se passe.

♦ Recruter 1 carte

Choisir une carte devant un joueur (vous y compris) **et**

recrutez-la. Défaussez toute les cartes placées dans votre zone de jeu. Chaque carte Recrutée apporte autant de points que sa valeur.

Une fois l'Action résolue **c'est au joueur à votre gauche de jouer.**

- Les cartes dans votre zone de jeu ne comptent pas pour atteindre les 21 points.
- Les cartes recrutées sont stockées à part, inclinées et face visible jusqu'à la fin de la partie. Vous pouvez recruter plusieurs cartes de la même valeur.

Dès que la somme des cartes recrutées d'un joueur dépasse **21**, il perd et la partie s'arrête.

Le gagnant est le joueur dont la somme des cartes recrutées a atteint 21, ou qui en est le plus proche sans l'avoir dépassé.

En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de cartes recrutées qui gagne. Si l'égalité persiste, le gagnant est le joueur qui a recruté la plus grande carte.

-Le dilemme magique-

Recruter trop tôt les grandes cartes est risqué, mais si vous recrutez trop prudemment vous n'aurez pas assez de points pour gagner.