

4



4



4



4



5



5



5



5



6



6



6



6



7



7



7



7



Réussite de Noël

Règle du jeu

1 joueur.se
Dès 10 ans
10 minutes

Matériel : 32 cartes (28 cartes Lutin et 4 cartes Père Noël).

But du jeu : Réussir à construire un rectangle entier de 4 colonnes de 8 cartes chacune.

Préparation du jeu : (Prévoir de l'espace sur la table!) Mélanger soigneusement toutes les cartes. Former une pioche face cachée. En piocher 3. Le jeu est prêt à commencer.

Déroulement du jeu : Le tour de jeu est toujours le même : le.la joueur.se pose une carte, puis en pioche une nouvelle. Le principe étant de poser les cartes en les empilant en colonne, du bas vers le haut.

Lors d'un tour, il est possible de :

Débuter une nouvelle colonne en posant une carte, dans la limite de 4 cartes alignées au total ;

OU

Poser une carte au-dessus d'une carte déjà posée en suivant l'une des règles suivantes :

- la valeur de la nouvelle carte doit être strictement supérieure à celle du dessous (les valeurs vont de 1 à 7) et peut importe la couleur ;

OU

- la couleur de la nouvelle carte doit être la même que toutes celles du dessous (et les valeurs importent peu).

Il faut toujours choisir l'une ou l'autre option lorsqu'on bâtit une colonne de cartes.

Important : chaque colonne doit avoir 8 cartes à la fin de la partie, et pas davantage.

Les cartes Père Noël

Ces cartes spéciales peuvent être posées n'importe où. Elles permettent de ramener la valeur de référence à 0. Mais attention !

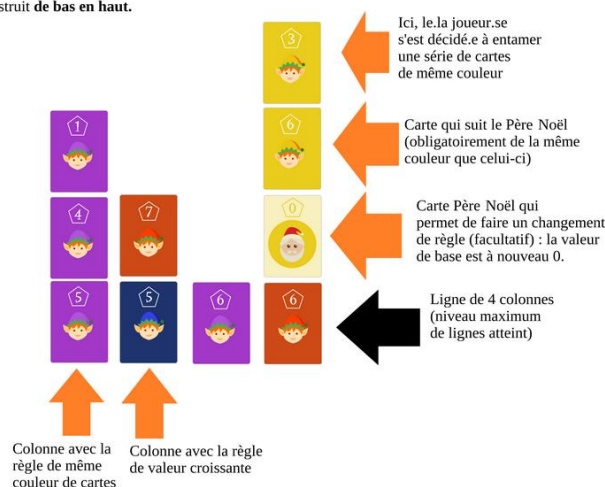
La carte qui suit doit obligatoirement être de la même couleur que le Père Noël ! Cependant, une fois la carte suivante jouée, le.la joueur.se est libre d'adopter soit la règle de valeur croissante, soit la règle de même couleur.

Il vaut mieux faire en sorte de garder en main ces cartes le plus longtemps possible, car elles peuvent réinitialiser une colonne dont la valeur finale est un 6 ou un 7, ou elles peuvent aussi permettre de changer de couleur en cours de colonne.

Les cartes Père Noël annulent la règle qui organise toutes les cartes en dessous. Par exemple, si le.la joueur.se a une colonne avec (dans l'ordre) un 2, un 4, un 6 et un 7, il.elle peut décider de poser son Père Noël à la suite : toutes les cartes qui suivent n'ont plus à obéir à la règle de valeur croissante, et le.la joueur.se peut choisir de ne mettre plus que des cartes de même couleur.

Exemple de jeu en cours

Rappel : le jeu se construit **de bas en haut**.



Fin du jeu : Si le.la joueur.se ne peut plus poser de cartes alors qu'il lui en reste en main ou à piocher, la partie est perdue. Si il.elle termine la pioche, il.elle doit poser toutes les cartes restantes en main. S'il.elle parvient à terminer son rectangle de 4x8 cartes, alors la partie est gagnée !