

GANG DE CASTORS



**pour 2 à 6 joueurs
à partir de 6 ans
durée d'une partie:
environ 20 mn**

GANG DE CASTORS



Matériel

- 66 Cartes
- 1 Bloc de score
- 1 Règle du jeu

Principe du jeu

Les cartes indiquent soit des valeurs de 0 à 9, soit des actions à effectuer. Chaque joueur a quatre cartes cachées alignées devant lui et essaye d'obtenir les cartes avec les faibles valeurs tout en évitant les cartes élevées. Il faut mémoriser les valeurs des cartes, ce qui n'est pas simple car les cartes changent de place. À la fin d'une manche, chaque joueur découvre ses quatre cartes et additionne leurs valeurs. On note les points et après plusieurs manches, le joueur qui en a le moins est le gagnant.

Préparation

Chaque joueur reçoit **quatre** cartes qu'il pose en rang, faces cachées, devant lui. On n'a pas le droit de regarder ses cartes.



Les cartes restantes forment la **pioche** au milieu de la table. La carte supérieure de la pioche est retirée et mise face visible à côté de la pioche pour former la **défausse**.

Chaque joueur peut regarder brièvement et secrètement les **deux cartes aux extrémités** de sa rangée. Il replace ensuite les cartes aux mêmes emplacements.
Attention : il peut y avoir, parmi ces quatre cartes, des cartes action. Cela peut arriver aussi au cours du jeu et à la fin.

Déroulement

Le joueur à la gauche du donneur commence, puis le jeu se fait dans le sens horaire. Le joueur dont c'est le tour **doit** faire une **des deux** actions suivantes (A ou B) :

Action A

Le joueur prend la 1ère carte de la **défausse**. Il **doit** échanger cette carte contre une de ses quatre cartes. Il choisit la carte à échanger **mais ne la regarde pas**. La carte échangée va, **face visible**, sur la défausse.



Sarah prend la 1ère carte (valeur 2) de la défausse et l'échange contre l'une de ses quatre cartes (la 2e à partir de la gauche). La carte échangée est alors posée face visible sur la défausse. Après cet échange, Sarah a devant elle à nouveau quatre cartes masquées les unes à côté des autres.

Attention : si la 1ère carte de la défausse est une carte action, on n'a pas le droit de la prendre, le joueur doit faire l'action B.

Action B

Le joueur prend la 1ère carte de la pioche. Maintenant, **deux possibilités** s'offrent à lui :

- ➔ la carte tirée est une carte valeur, le joueur peut échanger la carte contre une de ses quatre cartes couvertes ou la défausser. La carte échangée va à la défausse, face visible.
- ➔ la carte tirée est une carte action, il peut la défausser ou la jouer. Une carte action défaussée n'a pas d'effet.

Quand le joueur a fait son action, c'est au tour du prochain joueur. Si la pioche est épuisée, on reprend les cartes défaussées pour refaire une pioche en gardant la dernière carte visible sur la défausse.

Cartes « Action »

Quand un joueur tire une carte action de la pioche par l'action B, il peut effectuer cette action. Ensuite la carte action est défaussée.



Échange

Le joueur échange une de ses quatre cartes couvertes contre n'importe quelle carte d'un joueur adverse. Les deux cartes ne peuvent pas être regardées.



Regarder

Le joueur peut regarder secrètement une de ses quatre cartes avant de la remettre à sa place.



Piocher

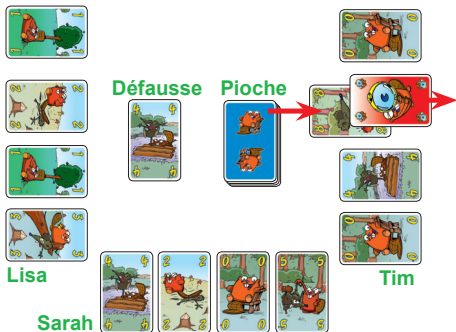
Le joueur prend la carte suivante de la pioche. Si elle lui convient, il l'utilise comme décrit dans l'action B. Si la carte ne lui convient pas, il la défausse et prend une nouvelle carte de la pioche. Le joueur doit alors utiliser cette carte, comme décrit dans l'action B.

Important : les cartes action n'ont pas de valeur de point spécifique. À la fin d'une manche, si une carte action se trouve parmi les quatre cartes d'un joueur, il doit remplacer cette carte par la 1ère carte de la pioche. S'il s'agit de nouveau d'une carte action, le joueur pioche jusqu'à ce qu'il obtienne une carte avec une valeur. Si un joueur a plusieurs cartes action, il doit remplacer chacune de ces cartes.

Fin d'une manche

Après le premier tour (quand chacun a joué une fois), un joueur peut décider de mettre fin à la manche en tapant sur la table et en disant «dernier tour» après avoir effectué son action.

Après avoir tapé, tous les autres joueurs (sauf celui qui a tapé) jouent encore une fois et la manche est terminée. Chaque joueur découvre alors ses quatre cartes et additionne leurs valeurs. Les cartes action doivent être mises de côté et échangées contre des cartes de la pioche. Si plusieurs joueurs doivent échanger des cartes action, on commence par le joueur qui a mis fin à la manche.



Sarah a onze points (4+2+0+5). Lisa a 7 points (1+2+1+3). Tim dispose d'une carte action ; il la met de côté et tire en lieu et place la 1ère carte de la pioche (valeur 8). Tim totalise ainsi douze points (0+4+8+0).

Fin du jeu

Les points de chaque joueur sont notés sur le bloc. Ensuite, toutes les cartes sont mélangées et à nouveau distribuées. On joue autant de manches qu'il y a de joueurs (à deux joueurs, on fait quatre manches). Après toutes les manches, le joueur qui a le moins de points a gagné.

Auteurs :
Monty & Ann Stambler



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



Download
international
rules on:

www.gigamic.com

Adaptation et
distribution française :



BP 30 - F 62930
Wimereux

