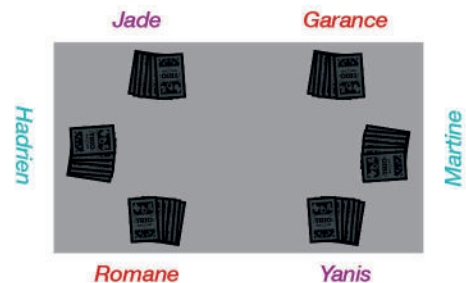


## RÈGLE EN ÉQUIPES : À 4 OU 6 JOUEURS SEULEMENT

Appliquez ces ajustements par rapport à la règle précédente :

### PRÉPARATION :

- Formez des équipes de 2 joueurs : 2 équipes à 4 joueurs ou 3 équipes à 6 joueurs. Asseyez-vous à l'opposé de votre partenaire autour de la table et non côte à côte.



6



- Mélangez et distribuez face cachée **toutes** les cartes. Il n'y en a pas au centre de la table.
- Après avoir trié vos cartes, vous pouvez faire un **échange** avec votre partenaire. Toutes les équipes peuvent le faire en même temps.

**Échange** : si 2 partenaires souhaitent procéder à l'échange, ils choisissent secrètement une de leurs cartes, se les échangent simultanément face cachée et les rangent secrètement au bon endroit dans leur main.

**Communication** : les échanges sont les seules façons de communiquer avec son partenaire. Toute autre forme est interdite (œillades, coups sous la table, montrer l'endroit où l'on range un échange reçu...).

### LE JEU :

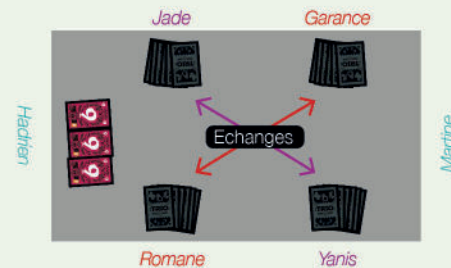
- À chaque fois qu'un trio est gagné par une équipe, la ou les équipes adverses peuvent procéder à un nouvel **échange**.
- 2 partenaires mettent en commun les trios gagnés. Il est conseillé de les regrouper devant l'un des 2 joueurs.

7



Exemple :

**Tour d'Hadrien** : il demande à Jade son plus grand n° (un 9), puis à sa partenaire Martine son plus grand n° (un 8) et dévoile enfin son plus grand n° (un 6). L'équipe bleue gagne donc ce trio et les 2 autres équipes peuvent faire un échange.



### FIN DU JEU :

Une équipe remporte la partie dès qu'elle gagne :

- 3 trios ou 2 trios liés selon le mode choisi (**SIMPLE** ou **PICANTE**)
- OU
- le trio de 7 !

8

Un jeu de Kaya Miyano illustré par Laura Michaud  
De 3 à 6 joueurs - À partir de 7 ans

TOUTE LA RÈGLE  
EN VIDEO



**MATÉRIEL** : 36 cartes et la règle

## RÈGLE EN INDIVIDUEL

### BUT DU JEU :

Gagner des trios (un trio est composé de 3 cartes identiques) avant ses adversaires.

### MODE SIMPLE

→ Soit **3 trios**, n'importe lesquels



→ Soit le **trio de 7**



### MODE PICANTE

→ Soit **2 trios liés** (parmi ses trios gagnés). Les numéros liés sont indiqués dans les coins inférieurs des cartes.

Par exemple, gagner les trios 2 et 5 ou les trios 2 et 9 donne la victoire.

→ Soit le **trio de 7**



## PRÉPARATION :

- Mélangez et distribuez des cartes face cachée à chacun selon ce tableau. Puis placez les cartes restantes au centre de la table, face cachée les unes à côté des autres :

Nombre de joueurs	3	4	5	6
Nombre de cartes par joueur	9	7	6	5
Nombre de cartes au centre	9	8	6	6

- Chacun prend ses cartes en main sans les montrer aux autres et les classe du plus petit numéro au plus grand.
- Choisissez si vous jouez en mode **SIMPLE** ou **PICANTE**.
- Le joueur ayant mangé de l'avocat le plus récemment commence.



2

## LE JEU :

Les joueurs jouent chacun leur tour en sens horaire. À son tour, un joueur dévoile des numéros un par un, en révélant successivement des cartes : il doit s'arrêter dès que 2 numéros sont différents, sinon il continue jusqu'à avoir dévoilé 3 numéros identiques.

Pour chaque numéro, il peut choisir d'en dévoiler un :

### A au centre de la table.

Il retourne face visible la carte de son choix au centre de la table.



ou

### B de la main d'un joueur, lui inclus.

Il dévoile le **plus petit** ou le **plus grand** numéro d'un joueur : soit de sa propre main, soit en demandant à un adversaire. La carte concernée est posée face visible sur la table.



Montre-nous ton plus grand numéro



3

Le tour d'un joueur peut se terminer de deux façons :

- Soit le joueur complète ainsi un trio et le gagne définitivement en prenant les 3 cartes face visible devant lui.
- Soit un numéro dévoilé est différent du précédent, alors tous les numéros dévoilés sont remis en place : faces cachées au centre et/ou rendus à leur(s) propriétaire(s).

Dans les deux cas, on passe au tour du joueur suivant.

### Important :

- On peut effectuer plusieurs fois exactement la même action. Exemple : demander au même adversaire de dévoiler son plus grand numéro, puis à nouveau le plus grand de ses numéros restants.
- Même quand on dévoile un numéro de sa propre main, **c'est forcément son plus petit ou son plus grand** (JAMAIS un numéro du milieu de sa main).
- Si un joueur n'a plus de cartes en main à son tour, il joue quand même (avec les cartes au centre et celles des adversaires).

### Exemples :

**Tour d'Hadrien :** il demande à Yanis son plus petit n° (un 3), puis à Martine son plus petit n° (un 2). Son tour s'arrête alors immédiatement. Les 2 cartes différentes retournent dans les mains de leurs propriétaires et l'on passe au suivant.



4



**Tour de Martine :** elle retourne une carte au milieu (un 2), puis dévoile son plus petit n° (un 2), et dévoile à nouveau son plus petit n° (un 2). Elle gagne donc le trio de 2 et l'on passe au suivant.

### FIN DU JEU :

Un joueur remporte la partie dès qu'il a gagné :

- 3 trios ou 2 trios liés selon le mode choisi (**SIMPLE** ou **PICANTE**)
- OU
- le trio de 7 (qui donne toujours la victoire) !

5