

Jacques
Zeilmet

Maudits Criquets



DREI
*
MAGER



ARVI

Contenu

Cartes de Mise



4 Jeux de 4 couleurs à
8 cartes chacun



Cartes Jardin



14
Criquets



13
Maïs



13
Fraises



13
Brocolis



13
Mûres

Jetons Point x25



Maudits Criquets

But du jeu

Les joueurs misent des cartes pour obtenir le plus de cartes Jardin du centre de la table. Si seulement il n'y avait pas tous ces maudits criquets !



Mise en place

Chaque joueur choisit un jeu de cartes de **Mise A** d'une couleur, la totalité des 8 cartes constitue alors sa main. Dans une partie à moins de 4 joueurs, les jeux de cartes restants sont replacés dans la boîte.

Les jetons Point **B** sont posés sur la table en une réserve commune. Les cartes Jardin sont mélangées et forment la pioche. 3 cartes sont alors révélées face visible au centre de la table pour former le Butin.



Important : si des cartes de sortes identiques sont révélées, empilez-les les unes sur les autres en une même colonne.

Déroulement du jeu

Lors de chaque manche, les joueurs jouent **une de leurs cartes de Mise** pour remporter les cartes Jardin du Butin. Après 8 manches, la dernière des 8 cartes de la main a été jouée et le tour se termine avec un décompte intermédiaire.

Lorsque toutes les cartes Jardin ont été épuisées, la partie se termine et le gagnant est déclaré.

Déroulement d'une manche :

Chaque joueur choisit **une de ses cartes de Mise** de sa main et la dépose devant lui **face cachée**. Lorsque chaque joueur a sélectionné une carte devant lui, tous les retournent en même temps face visible. Le joueur avec la carte de Mise **la plus élevée** choisit en premier dans le Butin une sorte de carte Jardin et prend toutes les cartes présentes de cette même sorte. Ensuite, le joueur avec la deuxième valeur de carte Mise la plus élevée fait son choix, etc.

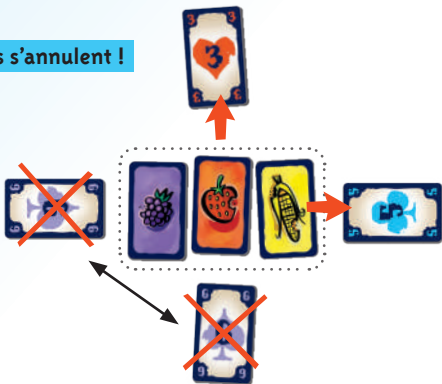
- Les joueurs **ne peuvent pas** renoncer à faire un choix.
- Chaque joueur ne peut se servir qu'**une seule** fois.
- **Les sortes en trop** restent dans le **Butin**.
- S'il n'y a **plus assez** de carte Jardin, les derniers joueurs repartent les mains vides.

Les cartes Jardin éventuellement gagnées sont placées par chaque joueur dans sa réserve personnelle (devant lui) face visible, chaque sorte de carte Jardin formant une colonne. La carte de Mise qui vient d'être jouée est alors momentanément mise de côté, face cachée. Cette carte ne pourra plus être jouée dans cette manche.

Le butin est complété avec des cartes Jardin de la pioche jusqu'à obtenir un nombre **total de 3 cartes**. Là encore, si des cartes de sortes identiques sont découvertes, elles doivent être empilées en une même colonne.

Miser les cartes : les cartes identiques s'annulent !

Lorsque deux joueurs ou plus ont joué des cartes de Mise avec des valeurs identiques, celles-ci s'annulent et ne sont pas prises en compte pour l'ordre de choix du Butin. Ils ne gagnent donc rien lors de cette manche.





As

Lorsqu'un joueur pose son As sans qu'il soit annulé, il obtient la **totalité du Butin** ! Tous les autres joueurs repartent les mains vides.

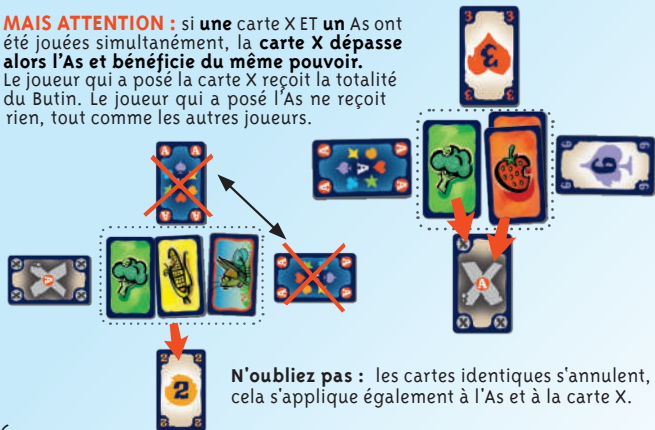


Carte X

Lorsqu'un joueur pose sa carte X, il repart les mains vides et ne prend aucune sorte de cartes Jardin dans le Butin.

MAIS ATTENTION : si **une** carte X **ET** un As ont été joués simultanément, la **carte X dépasse alors l'As et bénéficie du même pouvoir.**

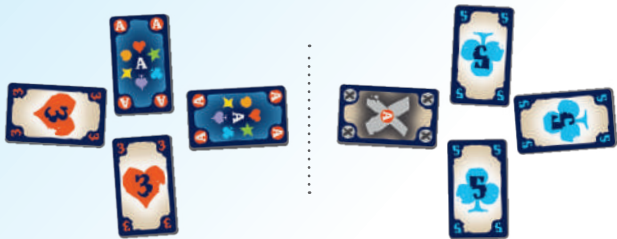
Le joueur qui a posé la carte X reçoit la totalité du Butin. Le joueur qui a posé l'As ne reçoit rien, tout comme les autres joueurs.



N'oubliez pas : les cartes identiques s'annulent, cela s'applique également à l'As et à la carte X.

Impasse

Si **aucun joueur** n'a pu récupérer de cartes Jardin dans le Butin du fait que seules des cartes identiques et / ou des cartes X ont été jouées, on aboutit à une **Impasse** :



Dans ce cas, **une** carte Jardin de la pioche est **ajoutée** au Butin (le cas échéant, elle sera ajoutée à la colonne d'une sorte déjà présente) et les joueurs choisissent de nouveau simultanément une nouvelle carte de Mise de leur main afin de jouer pour le nouveau Butin.

Si **deux** situations d'**Impasse** surviennent **consécutivement**, les **4** cartes du Butin sont alors défaussées. 3 nouvelles cartes Jardin sont prélevées de la pioche pour constituer un nouveau Butin et un nouveau tour commence.

Réserve personnelle

Les cartes Jardin gagnées par un joueur sont placées dans sa réserve personnelle en étant triées par sortes. Les fruits et légumes sont disposés en colonnes verticales, les criquets en une rangée horizontale :

Récolte = 1 jeton Point

Dès qu'un joueur a récupéré **3 fruits ou légumes de la même sorte** dans sa réserve personnelle, il les récolte et échange les 3 cartes contre **1 jeton Point**.

Les 3 cartes sont alors défaussées.

Remarque : les fruits ou légumes excédentaires restent dans la réserve personnelle.



Invasion de criquets

Si **3 criquets ou plus** atterrissent dans une réserve personnelle, les criquets dévorent **tout le butin !**

Toutes les cartes Jardin, y compris tous les criquets, sont défaussées. Lorsqu'un joueur récupère en même temps des fruits et légumes, et des criquets qui provoquent une invasion, les cartes gagnées sont elles aussi défaussées.



Fin de manche et décompte intermédiaire

Lorsque tous les joueurs ont joué la totalité de leurs 8 cartes de Mise, une manche se termine. Les éventuelles cartes Jardin encore présentes dans le Butin restent en place. Le joueur possédant le **plus grand nombre de fruits et légumes** dans sa réserve personnelle (les criquets ne sont pas pris en compte) reçoit **1 jeton Point**. En cas d'égalité, chaque joueur concerné reçoit 1 jeton Point. Les joueurs reprennent en main leurs 8 cartes de Mise qui avaient été jouées et le Butin est complété jusqu'à obtenir à nouveau 3 cartes. Une nouvelle manche commence.

Fin de partie

La partie prend fin lorsque toutes les cartes Jardin ont été utilisées. Un dernier décompte intermédiaire est effectué. Le joueur qui possède alors le plus de jetons Point est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins de criquets dans sa réserve personnelle qui gagne. S'il y a toujours égalité, plusieurs vainqueurs sont déclarés.

Mode 2 joueurs

Dans une partie à 2 joueurs, les règles de base s'appliquent avec le changement suivant : s'il y a un seul gagnant lors d'un tour, le joueur doit récupérer la totalité du Butin

Variante pour débutants

Pour simplifier le jeu, le pouvoir spécial de la carte X peut être ignoré. La carte est alors tout simplement la carte la plus faible du jeu qui permet de passer son tour, et elle ne peut pas battre l'As.





Adaptation et distribution
françaises



ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux - France
www.gigamic.com



Jacques Zeimet



Fabriqué en Europe pour
© DREI MAGIER SPIELE
par Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de



ATTENTION ! Ne convient pas aux
enfants de moins de 3 ans. Présence
de petits éléments susceptibles
d'être ingérés.



Données et adresse à conserver. 01-2023



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



ASSOCIATION

MAGASIN

DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr