

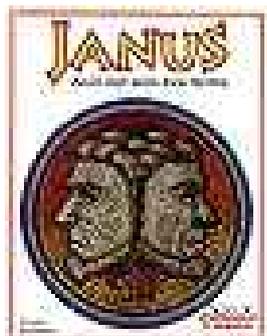
JANUS

3 à 6 joueurs

+ 8 ans

20 mn

CONTENU



Matériel :

66 cartes
avec des symboles
des 2 côtés

Lothar Hannappel • 1996 • Amigo | traduction "Etienne Grignou" 1.0



Chaque joueur tente de rassembler le maximum de triplettes devant lui. Une triplette est composée de trois cartes portant le même symbole. Les joueurs obtiennent les cartes nécessaires pour former une triplette en prenant des cartes de la pioche ou des mains des autres joueurs. Le gagnant est le joueur avec le plus de triplettes à la fin du jeu.

Préparation

Mélangez bien toutes les cartes et distribuez deux cartes à chaque joueur. Les cartes restantes forment une pioche, placée à portée de tous les joueurs.

Note : Chaque joueur tient les cartes dans sa main de telle façon que les symboles au dos de chaque carte sont clairement visible de ses adversaires.

Le jeu

Pendant le jeu, on ne connaît qu'un côté des cartes de chaque joueur. Un joueur ne peut pas regarder les symboles au dos de ses cartes, sauf en début de partie en recevant ses 2 premières cartes. Chaque joueur peut avoir au maximum 4 cartes en main.

Le donneur commence le jeu, qui se déroule ensuite en sens horaire. Le joueur doit, à son tour, piocher ou se défausser de une ou deux cartes, comme décrit ci-dessous.

Piocher

Un joueur peut prendre des cartes de la pioche ou des mains d'autres joueurs. Le joueur peut prendre 2 cartes de la même source ou une carte de 2 sources différentes : par exemple, il peut prendre une carte de la pioche, puis une carte dans la main d'un joueur de son choix.

Quand un joueur prend des cartes, de la pioche ou des mains adverses, elles sont ajoutées à sa propre main de telle manière que le symbole qui lui était visible reste uniquement visible de lui. Autrement dit, le côté de la carte qui lui était cachée... lui reste cachée mais devient visible pour tous les autres joueurs .



Un joueur qui a quatre cartes dans sa main ne peut plus piocher de cartes supplémentaires. Un joueur sans aucune carte en main peut uniquement piocher 1 ou 2 cartes de la pioche.

Se défausser

Un joueur peut se défausser à son tour de 1 ou 2 cartes : il n'y a aucune pile créée pour les cartes défaussées, celles-ci étant systématiquement replacées sous la pioche principale. La carte doit être placée de telle manière que la face visible soit celle qui était visible du joueur qui se défause.

Triplettes

Si le joueur actif forme une triplette (trois cartes ayant le même symbole) dans sa main après avoir pioché, il la pose devant lui. Le symbole de la triplette doit apparaître face visible afin que tous les joueurs puissent vérifier que la triplette est valable. Après qu'une triplette ait été posée, le tour du joueur actif est terminé.

Fin de Jeu

Le jeu finit quand tous les joueurs sont d'avis qu'il n'est plus possible de former des triplettes avec les cartes de tous les joueurs et de la pioche restante. Si, après coup, on découvre qu'il y avait encore des triplettes possibles, aucun joueur ne peut les revendiquer. Chacun compte le nombre de triplettes devant lui. Celui qui a le plus gros score remporte la partie.

Traduction par Etienne Grignou - juillet 2003

D'après la traduction anglaise de Norman Petry et la règle originale allemande

Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.

<http://clube.free.fr>