

# DIE SIEBEN SIEGEL

Stefan Dorra • 2003 • Abacus | traduction "Ludo and co"

1.1

3 à 5 joueurs

+ 10 ans

30 mn

CONTENU



Matériel :

75 cartes

27 jetons "sceau"

1 figurine "saboteur"

*Chaque joueur reçoit 15 cartes, et doit prévoir le nombre et la couleur des plis qu'il peut remporter. Si Franck pense, par exemple, qu'il fera 3 plis jaunes et 2 bleus, il doit prendre 3 sceaux jaunes et 2 bleus du stock et les placer devant lui. Le but du jeu est de se débarrasser de ses sceaux.*

*Si Franck, au cours du jeu, remporte un pli jaune, il remet un de ses sceaux jaunes dans le stock au centre de la table. S'il remporte un pli bleu, il remet un jeton bleu. Mais si, par exemple, il remporte un pli vert et qu'il ne possède pas de jeton vert, il prend un jeton noir de pénalité. Chaque jeton noir vaut, à la fin d'une manche, 3 points de pénalité. De plus, il y a également des points de pénalité pour chaque jeton blanc ou de couleur que chaque joueur possède encore à la fin d'une manche.*

*La prévision du nombre et de la couleur des plis n'est pas aussi facile puisqu'il y a un saboteur qui est là pour détruire le jeu des autres joueurs et qu'il fera tout pour que ces joueurs ne remplissent pas leurs contrats.*

*Le joueur qui, après plusieurs manches, a le moins de points de pénalité, gagne.*

## Préparation

Selon le nombre de joueurs, les cartes suivantes sont nécessaires :

- 3 Joueurs : dans chaque couleur les valeurs 1 - 9 (= 45 cartes)
- 4 joueurs : dans chaque couleur les valeurs 1 - 12 (= 60 cartes)
- 5 joueurs : les 75 cartes

Les cartes non utilisées sont écartées.

Les cartes sont mélangées et distribuées de manière égale aux joueurs. Chacun obtient 15 cartes qu'il prend et trie selon les couleurs.



Le saboteur est placé dans le milieu de table. Les 27 sceaux sont placés à côté et forment le stock.



## La prévision

Après la distribution et le tri des cartes, le voisin à gauche du donneur commence. Il doit soit :

- faire une prévision de pli
- prendre le saboteur.

Ensuite le jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur, à son tour de jeu, doit : soit faire une prévision de pli, soit prendre le saboteur..

**Attention :** *Le saboteur ne peut être pris que par un joueur. Si un joueur choisit de prendre le saboteur, les joueurs suivants doivent faire une prévision de pli. Il se peut également que personne ne prenne le saboteur.*

**Franck commence** et choisit de faire une prévision de pli. Il veut faire un pli rouge, 2 plis bleus et 1 pli vert. Il prend alors 1 jeton rouge, deux bleus et 1 vert qu'il place devant lui.

**Sabine** fait également une prévision de pli. Elle veut faire 2 plis violets, 1 bleu et 3 rouges. Elle prend donc 2 sceaux violets, 1 bleu et 3 rouges.

### Le saboteur :

Au lieu de faire une prévision de pli et prendre des sceaux, un joueur peut choisir de prendre le saboteur. La fonction du saboteur consiste durant la manche à agir de telle sorte que le jeu se passe mal pour le plus possible de joueurs et de telle sorte que ceux-ci ne doivent pas se débarrasser de leurs sceaux. Le saboteur ne reçoit jamais de sceaux, et peu importe la façon dont il joue et le nombre de plis qu'il fait. Le saboteur reçoit au maximum 4 points de pénalité à la fin d'une manche. Voire "déroulement du jeu" et "valeur d'un pli".

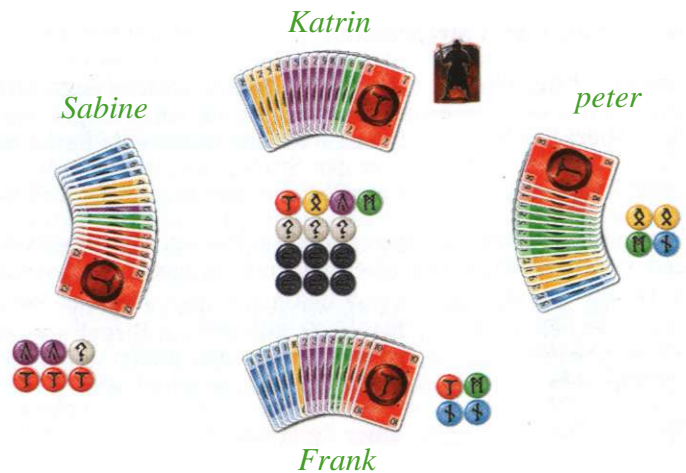
**Katrin** ne fait pas de prévision de pli mais décide de prendre le saboteur. Elle prend le saboteur et le place devant elle.

### Sceaux blanc (Joker) :

Les sceaux blancs ne sont utilisés que lorsqu'il n'y a plus de sceaux d'une certaine couleur. Si un joueur voulait prendre par exemple un jeton jaune alors qu'il n'y en a plus dans le stock, il doit prendre le jeton souhaité de n'importe quel autre joueur. Celui-ci reçoit immédiatement en guise de remplacement un jeton blanc pris dans le stock. On peut utiliser pour ainsi dire les joints blancs dans le cours du jeu comme Joker. Voir "déroulement du jeu" et "valeur d'un pli".

C'est le tour de **Peter**.

Puisque **Katrin** a déjà pris le saboteur, **Peter** doit faire une prévision de pli. Il veut faire deux plis jaunes, 1 vert et 1 bleu. Il prend d'abord 2 sceaux jaunes et 1 vert du stock. n'y a plus dans le stock de sceaux bleus, il prend celui de **Sabine**. **Sabine** reçoit un jeton blanc à la place.



### Déroulement du jeu

Le joueur à gauche du donneur commence, en jouant une carte de son choix au milieu de la table. Chacun doit également, à tour de rôle, jouer une carte de la couleur demandée, si c'est possible. Celui qui ne peut pas jouer la couleur demandée, doit jouer une carte d'une couleur quelconque ou couper avec un rouge. L'atout est toujours rouge. Maintenant, on regarde qui remporte et ramasse le pli.

L'atout le plus élevé (carte rouge) fait le pli. Si aucune carte d'atout (ainsi pas de rouge) n'a été jouée, le nombre le plus élevé dans la couleur demandée gagne le pli. Le gagnant du pli prend toutes les cartes du milieu de table et les dépose, faces cachées, devant lui. Ensuite, le joueur doit donner un jeton de la couleur du pli gagné et le remet dans le stock au milieu de la table. Ensuite, ce joueur ouvre le prochain pli dans une couleur qu'il choisit.

Si un joueur gagne un pli et s'il ne possède aucun jeton de la couleur correspondante, il doit prendre un jeton noir, jeton de pénalité. Chaque jeton noir vaut 3 points de pénalité à la fin du tour.

---

**Très important** : Si la couleur demandée est rouge, le gagnant de ce pli doit donner un jeton rouge. Mais : Si quelqu'un coupe la couleur demandée avec un rouge, il peut, s'il gagne le pli, donner soit un jeton de la couleur demandée, soit un jeton rouge.

Les sceaux blancs sont pour ainsi dire des Joker. Ils peuvent être donnés, si le joueur en question gagne un pli quelconque.

---

**Attention** : *Le saboteur peut gagner, comme chaque autre joueur aussi, des plis, mais il ne reçoit jamais de sceaux. Il met de côté le pli gagné et ouvre le prochain pli dans une couleur de son choix.*

### Exemple de début d'un tour de jeu :

Franck commence et joue un violet valeur 2. Sabine joue un violet 12 et ensuite Katrin un violet 7. Peter n'a pas de violet et joue un vert de valeur 3.

Etant donné qu'aucune carte d'atout rouge n'a été jouée, Sabine remporte le pli avec son violet 12. Sabine met le pli de côté, cartes faces cachées, et remet un de ses sceaux violets dans le stock.

Sabine ouvre le prochain pli et joue un 4 jaune. Katrin joue un 2 jaune, Peter un 9 jaune et Franck un 10 jaune. Franck remporte et met le pli de côté. Puisque Franck ne possède pas de jeton jaune, il doit prendre dans le stock un jeton de pénalité noir.

Franck ouvre le prochain pli et joue un 8 violet. Sabine n'a pas de violet et coupe avec un 3 rouge. Katrin joue un 1 violet. Peter n'a pas de violet et joue un 8 vert. Sabine remporte le pli. Puisqu'elle a coupé avec rouge, elle peut remettre dans le stock soit un jeton rouge, soit un jeton violet.

### Valeur d'un pli et comptage des points

La première manche prend fin, dès que les 15 cartes ont été jouées.

- Chaque joueur qui n'a plus de sceaux devant lui gagne 0 point.
- Chaque jeton de couleur (rouge, jaune, vert, bleu, violet) qui se trouve encore devant un joueur, vaut 2 points de pénalité.
- Chaque jeton noir vaut 3 points de pénalité.
- Chaque jeton blanc vaut 4 points de pénalité.

Le saboteur n'obtient jamais plus de 4 points de pénalité. Ces 4 points de pénalités se réduisent toutefois de 1 point pour chaque jeton noir qu'un autre joueur possède. Par exemple, les autres joueurs ont au total 3 sceaux noirs, le saboteur n'a donc plus qu'un point de pénalité ( $4-3=1$ )

Si le saboteur avait tout fait pour que les autres joueurs ne remplissent pas leurs contrats et que ceux-ci, au total, remportent 4 sceaux noirs, il aurait pu avoir 0 point ( $4-4=0$ ). Le saboteur ne peut obtenir meilleur résultat qu'en faisant 0 point.

### Exemple de comptage des points :

Sabine : 4 pts

Katrin : 2 pts

Peter : 5 pts

Frank : 3 pts



Les points sont notés. Tous les sceaux et le saboteur sont replacés au centre de la table. Le voisin à gauche du premier donneur mélange toutes les cartes et distribue de nouveau 15 cartes à chaque joueur et une nouvelle manche commence.

### Fin du jeu

Le nombre de manches est libre. Celui qui à la fin du jeu a le moins de points de pénalité gagne.

## Conseils :

- Pas plus de 6 sceaux de pénalité donnés lors d'une manche. Si un joueur doit prendre un jeton de pénalité et qu'il n'y en a plus dans le stock, il a beaucoup de chance et n'obtient pas de points de pénalité.
- On devrait prendre le saboteur que lorsqu'on ne possède que très peu de cartes ou pas du tout dans une ou plusieurs couleurs.

*Note : A 3 joueurs, le saboteur est très convoité. Pour compliquer un peu le jeu, vous pouvez décider de fixer le nombre de points de pénalité du saboteur à 5 (voire 6) au lieu de 4.*

---

*Traduction par la boutique en ligne Ludo and Co - 2004*

---



[www.ludoandco.com](http://www.ludoandco.com)