

8 ½

Un jeu de Haim Shafir

2 à 5 joueurs – environ 30 minutes

Contenu

38 cartes numériques avec des valeurs de 1 à 4 et 6 à 8

34 cartes spéciales avec les nombres ½, 0, 5, 9 et avec un fantôme

Idée du jeu

Les joueurs doivent défausser les cartes de leur main et les placer dans la pile de défausse. Quand c'est son tour, le joueur doit jouer une carte dont la valeur numérique est égale ou supérieure à celle de la carte du dessus de la pile de défausse. Un joueur qui ne peut pas le faire et qui ne peut pas utiliser une carte spéciale reçoit les cartes de la défausse. Le but du jeu est d'être le premier à se défaire de toutes ses cartes.

Préparation du jeu

Un joueur mélange les cartes et les répartit entre tous les joueurs : chaque joueur reçoit d'abord trois cartes faces cachées (cartes aveugles) puis trois cartes face visible (cartes ouvertes). Ces cartes sont disposées en trois piles sur la table de jeu, en bas les cartes aveugles et en haut les cartes ouvertes. Ensuite, chaque joueur reçoit trois cartes en main. Le reste des cartes est réparti équitablement entre tous les joueurs. Celles-ci sont placées en pioche fermée, à côté des trois autres piles. Si un ou deux joueurs reçoivent une carte supplémentaire, ce n'est pas un problème.

Attention : Chaque joueur joue d'abord uniquement avec ses cartes en main et sa pioche. Les cartes aveugles et ouvertes ne sont pas utilisées tant qu'il y a d'autres cartes disponibles.

Déroulement du jeu

Le jeu commence avec le joueur avec le cartes jaune la plus basse en main. Tous les joueurs mentionnent leur plus petite carte jaune. Le joueur avec la carte jaune la plus basse la place au milieu de la table et commence la défausse. Le joueur prend ensuite une carte de sa pioche dans sa main. Ensuite, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Trois règles importantes

- Celui dont c'est le tour doit jouer au moins une carte.
- Les cartes jouées doivent être de même valeur ou plus hautes que la carte du dessus de la pile de défausse, ou une carte spéciale doit être jouée (voir aussi « Cartes spéciales »). Si un joueur a plusieurs cartes de même valeur en main, il peut toutes les jouer à son tour.
- Le joueur pioche ensuite un nombre égal de cartes de sa pioche. Un joueur a donc toujours trois cartes en main.

Exemple : si la première carte de la pile de défausse est un 6, vous pouvez jouer un 6, un 7, un 8 ou un 9.

Un joueur ne peut pas poser de carte

La pile de défausse s'agrandit continuellement. Si un joueur ne peut pas jouer de carte, il doit prendre toutes les cartes de la défausse et les placer face visible. Ces cartes sont hors jeu et ne sont

importantes que lors du score.

Le voisin de gauche du joueur qui devait jouer sur la défausse prend immédiatement son tour. Il peut jouer n'importe quelle carte de sa main et créer une nouvelle pile de défausse.

Cartes spéciales

Au lieu d'une carte jaune, un joueur peut également jouer une carte spéciale. Les cartes spéciales aident le joueur qui ne peut pas jouer de carte jaune.

La carte fantôme noire

La carte fantôme n'a aucune valeur numérique. Le dernier numéro reste valable lorsque cette carte spéciale est jouée. Si un joueur place un fantôme sur un 4, il dit « Quatre ». Le joueur suivant place alors au moins un 4 ou un fantôme.

La carte lilas avec $\frac{1}{2}$

Cette carte augmente la valeur de $\frac{1}{2}$. Si un joueur place cette carte, par ex. sur un 6, il dit « Six et demi ». Le joueur suivant peut également placer $\frac{1}{2}$ et ensuite dire « Sept ». Plusieurs $\frac{1}{2}$ cartes peuvent également être défaussées en un seul tour. Le décompte continue comme d'habitude. Par exemple, si on joue un 5 puis trois cartes $\frac{1}{2}$, on dit alors « Six et demi ».

Attention : Ce n'est qu'après $8 \frac{1}{2}$ qu'une nouvelle carte $\frac{1}{2}$ ne peut pas être placée.

La carte verte 0

Cette carte peut toujours être jouée si le joueur précédent a mentionné un nombre entier. Si, par exemple, on en est à $6 \frac{1}{2}$, alors aucun 0 ne peut être joué.

Si un 0 est joué, la pile de défausse recommence à 0.

L'attaque

Chaque fois qu'un joueur ne forme pas de nombre entier en jouant une carte $\frac{1}{2}$ ou un fantôme (par exemple $3 \frac{1}{2}$ ou $7 \frac{1}{2}$) et que le joueur suivant peut jouer le numéro immédiatement suivant (par exemple 4 ou 8), le résultat est une attaque. Le joueur qui a annoncé la dernière moitié du numéro doit prendre la pile. Il n'y a aucune défense contre cela. L'attaquant commence alors une nouvelle pile de défausse.

Exemple : Alfred pose une carte $\frac{1}{2}$ sur un 6 et dit « Six et demi ». Christiane joue un 7 et dit « Attaque avec un sept ». Alfred doit prendre la pile et Christiane commence une nouvelle pile de défausse.

Remarque : un joueur n'est pas obligé de lancer une attaque. Vous pouvez également jouer n'importe quelle autre carte appropriée (par exemple un 5 après $3 \frac{1}{2}$ ou un 9 après $7 \frac{1}{2}$). Si une carte $\frac{1}{2}$ est rejouée, il n'y a pas d'attaque (par exemple $4 \frac{1}{2} + \frac{1}{2} = 5$). Dans tous ces cas, le jeu continue normalement.

Deux règles spéciales avec $8 \frac{1}{2}$

Un joueur qui a en main les cartes 8 et $\frac{1}{2}$ ensemble peut les jouer ensemble (8 puis $\frac{1}{2}$). Les gens disent alors « Huit et demi ».

Une fois que $8 \frac{1}{2}$ a été posé, le joueur suivant ne peut plus jouer $\frac{1}{2}$ ou 0. On ne peut jouer qu'un fantôme, une combinaison de 8 et $\frac{1}{2}$ et bien sûr aussi un 9. Ce 9 est alors la carte d'attaque contre le joueur qui a placé $8 \frac{1}{2}$ en dernier.

Le 5 bleu

Lorsqu'un 5 a été posé, le joueur suivant doit défausser une carte inférieure, ou un autre 5. Un 5 ne peut être placé que sur un 5 ou un nombre inférieur.

Remarque : Si la dernière carte était 5 et que le joueur suivant joue $\frac{1}{2}$, il ne dit pas « Une moitié », mais « Cinq et demi » et le joueur suivant doit jouer une carte plus élevée.

Le 9 rouge

Cette carte est le numéro de tour le plus élevé du jeu. Au-dessus, vous ne pouvez placer que $\frac{1}{2}$, un 0, un fantôme et bien sûr un 9.

Cartes cachées et cartes ouvertes

Une fois qu'un joueur a pris la dernière carte de sa pioche dans sa main, il ne peut plus piocher de carte. Lorsque le joueur manque également de cartes en main, ses cartes aveugles et face visible entrent en jeu.

Tout d'abord, il faut jouer ses trois cartes face visible. La carte que l'on joue reste un choix libre. La carte choisie doit simplement avoir sa place sur la pile de défausse.

Si l'on n'a pas la possibilité de jouer une carte ouverte, on doit prendre la défausse. Mais ces cartes ne sont pas mises de côté. Ils sont pris en main. Ce n'est que lorsque ces cartes ont été jouées que d'autres cartes ouvertes peuvent être jouées.

Lorsque toutes les cartes face visible ont été jouées, vous pouvez jouer les trois cartes face cachée. Lorsque vous jouez une carte cachée, vous n'êtes pas autorisé à la regarder. Il faut donc choisir aveuglément une carte et la jouer.

Si la carte jouée est correcte, c'est au tour du joueur suivant. Si la carte jouée est fausse, le joueur doit prendre la défausse dans sa main.

Principe de base : Dès qu'un joueur a la possibilité de jouer des cartes face visible, il ne peut plus défausser les cartes de la défausse, mais doit prendre la défausse dans sa main. Dans ce cas, on peut également conserver plus de trois cartes en main. Vous devez ensuite d'abord jouer les cartes de votre main avant de pouvoir utiliser d'autres cartes ouvertes ou cachées.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur a joué sa dernière carte cachée et n'a pas à prendre la défausse et que le joueur suivant ne peut pas attaquer, la partie est terminée.

Ce joueur a gagné la partie. Parmi les autres joueurs, celui qui possède le plus de cartes est le dernier. Pour ce faire, les cartes restantes et les cartes défaussées sont additionnées.

Lors de la partie suivante, le gagnant peut échanger une de ses cartes face visible avec une du perdant.

Répartition des points : le vainqueur du jeu reçoit deux points. Le joueur avec le moins de cartes marque 1 point. Si le gagnant possède le moins de cartes, il obtient 3 points. Les points sont notés sur le bloc de score.

S'ensuit alors un deuxième jeu. Après six parties, les points de chaque joueur sont comptés. Le joueur avec le plus de points remporte la partie.