

**LA SUITE
INFERNALE**

- REGLES DU JEU -

- PREPARATION DU JEU -

- Un joueur désigné mélange et distribue 8 cartes (6 cartes en équipe de 3) à chaque joueur.
- Le reste des cartes sert de pioche.
- Pendant toute la partie, chaque joueur a toujours 8 cartes en main. (6 cartes en équipe de 3)
- Une fois toutes les cartes jetées, on remélange et reforme la pioche de nouveau.

- BUT DU JEU -

- Finir le premier une suite de cartes allant de 1 à 10 posée devant soi, face visible, dans l'ordre.
- Équipe 4 joueurs (2/2) ou 6 joueurs (3/3) : première équipe qui réalise ses 2 suites, équipe de 2 ou ses 3 suites, équipes de 3 (1 suite par personne).

- CONTENU DU JEU -

- 65 cartes allant de 1 à 10 (9 cartes 1, 9 cartes 2, 8 cartes 3, 7 cartes 4, 7 cartes 5, 6 cartes 6, 6 cartes 7, 5 cartes 8, 4 cartes 9, 4 cartes 10).
- 45 cartes spéciales

- DEROULEMENT PARTIE -



INDIVIDUELLE

- 2 à 4 joueurs -

- Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chaque joueur joue 1 carte (ou 2 en fonction des cartes spéciales) à chaque tour.
- Le joueur, à la gauche du donneur, commence par piocher une carte. Il peut démarrer sa propre suite en commençant par la carte 1 (ou +1) visible sur table, ou jette une carte s'il ne peut pas jouer, et la personne suivante pioche.
- Les joueurs doivent toujours avoir 8 cartes dans les mains.



PAR ÉQUIPE

4 joueurs (2/2) > 8 cartes en mains // 6 joueurs (3/3) > 6 cartes en mains

Même déroulé qu'en individuelle +

- Les joueurs d'une même équipe sont positionnés en alternance.
- On peut jouer dans sa suite ou celle de son (ses) partenaire (s).
- On peut faire changer de place son (ses) partenaire(s).
- Quand un joueur a réalisé sa suite, il ne peut plus changer de place (à 6 joueurs, il jette sa suite dans la défausse).



- CARTES SPECIALES -

Action des cartes spéciales obligatoire !!

JOKER +1 - 8 cartes



Cette carte **remplace n'importe quel nombre** dans votre suite.

Elle peut être utilisée pour démarrer une suite.

JOKER +2 - 5 cartes



Cette carte **remplace 2 nombres d'une suite.**

Elle ne peut pas être utilisée pour démarrer une suite ni après le 9.

RETIRER n'importe quelle carte - 5 cartes



Le joueur **retire n'importe quelle carte de la suite d'un adversaire et la jette.**

Avant de continuer sa suite, **l'adversaire doit obligatoirement combler le trou** dans l'ordre et peut utiliser les jokers.

Exemple : le joueur retire le +2 placé entre le 1 et le 4, l'adversaire doit donc combler d'abord par un 2 puis un 3 ou un autre +2.

RETIRER 2 dernières cartes - 4 cartes



Le joueur **retire les 2 dernières cartes de la suite d'un adversaire** et les jette.

Il faut obligatoirement que les **2 cartes retirées se suivent.**
Exemple : 1 et 2 ou 5 et 6

Si l'adversaire n'a qu'une carte dans sa suite, la carte ne peut pas être jouée.

REJOUER 2 coups - 4 cartes



Le joueur **pioche 2 cartes et joue 2 fois.**

Vous pouvez rejouer la même carte à la suite de l'autre.

ÉCHANGER de jeu avec un adversaire - 2 cartes



Le joueur choisit un adversaire et **échange son jeu avec lui.**

On ne touche pas à la suite posée sur la table.

VOLER la dernière carte d'une suite - 6 cartes



Le joueur **prend la dernière carte dans la suite d'un adversaire.**

La carte volée peut être **utilisée tout de suite** dans sa propre suite **ou conservée** dans son jeu.

Le joueur peut donc jouer ou jeter une autre carte.

VOLER une carte d'une suite - 5 cartes



Le joueur **prend n'importe quelle carte dans la suite d'un adversaire.**

La carte volée peut être **utilisée tout de suite** dans sa propre suite **ou conservée** dans son jeu.

Le joueur peut donc jouer ou jeter une autre carte.

CHANGER de place - 2 cartes



Le joueur **échange de place avec un adversaire** et récupère donc sa suite posée sur la table.

Chaque joueur garde son jeu. La partie continue à la gauche de la personne qui vient de jouer la carte.

On ne peut pas changer de place avec un joueur qui a fini sa suite.

Quand on joue en équipe, **on peut faire changer de place son partenaire.**

BLOQUER 1 carte spéciale - 4 cartes

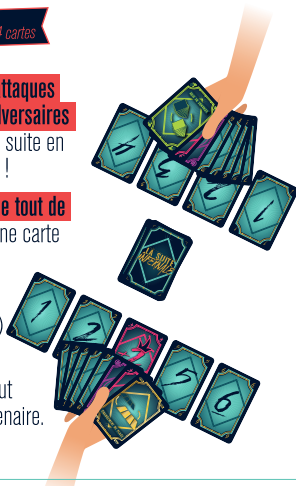


Protégez-vous des attaques ou empêchez vos adversaires d'avancer dans leur suite en utilisant cette carte !

Cette carte est jouée tout de suite pour contrer uniquement une carte spéciale, même un autre STOP.

Elle donne l'obligation de piocher pour retrouver 8 cartes (6 cartes) dans son jeu.

Quand on joue en équipe, elle peut contrer une attaque sur son partenaire.



QUI SERA LE PREMIER A FINIR ?



- BUT DU JEU -

- > Être le premier à finir une suite de cartes de 1 à 10.
- > Tous les coups sont permis !!

CONTENU DU JEU

- > 65 cartes allant de 1 à 10
- > 45 cartes spéciales

Tout peut se jouer sur
LA DERNIERE CARTE !!

An illustration of several playing cards, including a red card with a diamond pattern and a blue card with a diamond pattern, fanned out.

BGI
16 rue des corderies
85100 LES SABLES D'OLONNE

Créateur : ©Bruno GABORIT
Conception graphique : ©Univers'elle