

Pas de Haricots

Matériel:

- 1 jeu de tarot (dont on a retiré les atouts du 5 à l'excuse).
- 1 pion haricot
- 1 bloc de papier pour noter les scores
- 1 règle du jeu

Idée du jeu:

A chaque tour, chaque joueur pose l'une de ses cartes face visible et doit prendre une carte à l'un de ses adversaires.

Il récupère donc des cartes tout au long de la partie qu'il classe devant lui par couleur. A la fin du jeu, chaque série de carte est décomptée. Grâce aux cartes spéciales (voir plus loin), une série peut avoir un score positif ou négatif.

La carte "Pas de Haricots" rend la valeur de la série nulle. A la fin du jeu, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

Les cartes de jeu:

Dans chaque couleur, il y a des cartes simples numérotées de 1 à 10 et trois types de cartes spéciales.

Les cartes spéciales:

- Pas de Haricots: le 1 d'atout=carreau
le 2 d'atout=cœur
le 3 d'atout=pique
le 4 d'atout=trèfle

Cette carte annule toutes les cartes simples et toutes les cartes spéciales d'une série. Les cartes de cette couleur ne rapportent donc aucun point.

- Roi=X2 : Cette carte double la somme de toutes les cartes de la série concernée, qu'elle soit positive ou négative.
- Valet, cavalier et dame=moins : Le nombre de carte "moins" dans une couleur indique si les points de cette série seront comptés positivement ou négativement. Lorsque la première carte "moins" est jouée, la valeur de la série devient négative. Avec la deuxième, elle redevient positive. Si une troisième carte "moins" est jouée, la série sera finalement négative.

Préparation:

Pour noter les points après chaque manche, on utilise le bloc de papier et un stylo. Le joueur le plus âgé prend le bloc et le stylo et mélange les cartes.

- A 3 joueurs, chaque joueur reçoit 20 cartes,
- A 4 joueurs, chaque joueur reçoit 15 cartes,
- A 5 joueurs, chaque joueur reçoit 12 cartes,
- A 6 joueurs, chaque joueur reçoit 10 cartes.

Lorsque la distribution est terminée chaque joueur prend connaissance de ses cartes. Le joueur situé à la gauche du donneur reçoit le pion haricot.

Déroutement:

1. Jouer une carte:

On commence toujours par le joueur qui possède le pion haricot. Ce joueur choisit l'une de ses cartes et la pose **face visible** devant lui. Il pose le pion haricot dessus. Ensuite, tous les joueurs choisissent une carte de leur main et la pose **face cachée** devant eux. Quand tous les joueurs ont choisi leur carte, tous les joueurs **retournent leur carte en même temps**.

2. Prendre des cartes:

Chaque joueur **doit** maintenant prendre l'une des cartes jouées. **Pour l'ordre dans lequel les cartes vont être prises, on utilise les règles suivantes:**

- Le joueur qui possède le pion haricot doit prendre en premier l'une des cartes jouées par l'un de ses adversaires, à l'exception de la carte sur laquelle se trouve le pion haricot. Aucun joueur ne peut récupérer la carte qu'il vient de jouer.
- Le joueur dont la carte est prise joue maintenant. Ce joueur doit prendre l'une des cartes encore disponible, à l'exception de la carte sur laquelle se trouve le pion haricot.
- Le dernier joueur récupère forcément la carte avec le pion haricot.
- Le tour est terminé quand chaque joueur a récupéré une carte.

3. Pose des cartes:

Quand tous les joueurs ont choisi une carte, ils classent leurs cartes devant eux par couleur et face visible par tous les autres joueurs.

■ Exemple:

Claudia possède le "3" et le "5" de Pique ; le "cavalier", le "1" et le "5" de Carreau ; le "Roi" de Cœur et aucune carte en Trèfle.

Les cartes spéciales doivent toujours être placées en haut de la série de couleur. Elles indiquent comment seront calculés les points pour cette série à la fin du jeu. Le moment où les cartes spéciales sont récupérées n'influe pas sur le calcul des points. **Les cartes spéciales ne sont valables que pour leur couleur.**

4. Nouveau tour:

Le joueur qui a récupéré la carte sur laquelle était posé le pion haricot lors du tour précédent, commence le tour suivant en jouant une carte (voir §1. Jouer une carte).

Fin du jeu:

Le jeu s'arrête quand les joueurs n'ont plus de carte en main et que chaque joueur a récupéré et posé devant lui une dernière carte. On détermine alors la valeur de chacune des couleurs des joueurs. Les scores positifs et négatifs et la somme de ces deux scores sont notés sur le bloc, sous le nom des joueurs.

Ensuite, on commence une nouvelle manche. Toutes les cartes sont à nouveau mélangées et distribuées. Le premier joueur est le joueur qui a récupéré le pion haricot lors du dernier tour de la manche précédente.

Le grand vainqueur est le joueur qui après 3 manches a totalisé le plus grand nombre de points.

Comptage:

Les joueurs comptent d'abord les points que leur rapporte chaque couleur.

Attention: Les cartes spéciales influent sur le score d'une série.

- Dans une série où aucune carte spéciale n'a été jouée, on additionne simplement la valeur de chaque carte simple.
- Une série dans laquelle se trouve la carte " Pas de Haricots " ne rapporte aucun point, même s'il y a d'autres cartes spéciales dans cette série.
- Une série dans laquelle se trouvent **0** ou **2** cartes "moins" (valet, cavalier et/ou dame) est comptée positivement.

- Une série dans laquelle se trouvent **1** ou **3** cartes "moins" (valet, cavalier et/ou dame) est comptée négativement.

- Une série dans laquelle se trouve la carte "Roi" voit sa valeur doublée. Si la série est comptée positivement (0 ou 2 cartes "moins"), la série est doublée positivement, si la série est comptée négativement (1 ou 3 cartes "moins"), la série est doublée négativement.

Les joueurs comptent alors les points de leurs séries positives qui sont notés sur la ligne "+" du bloc. Les joueurs comptent ensuite les points de leurs séries négatives qui sont notés sur la ligne "-" du bloc. On fait ensuite la somme des deux (le résultat peut être négatif).

■ Exemple:

La série à **Trèfle** rapporte **+9pts**, la série à **Cœur** rapporte **+28pts**, la série à **Carreau** rapporte **0 pt** et la série à **Pique** rapporte **-13pts**.

Le score positif de ce joueur est donc de **37pts**, son score négatif et de **13pts**. On note cela dans le tableau sur les 2 lignes prévues à cet effet. Son score final est donc de **+24pts**.

Et son adversaire Claudia possède le "3" et le "5" de **Pique** ; le "cavalier", le "1" et le "5" de **Carreau** ; le "Roi" de **Cœur** et le 10, le 2, le valet et le 4 d'atout (Pas de Haricots) en **Trèfle**.

Pique = **+8pts**,

Carreau = **-6pts**,

Cœur = **+0pt**,

Trèfle = **-12pts annulé par l'atout (Pas de Haricots) donc +0pt**.

Donc Claudia termine la partie avec un total de **2pts**.

(Au dos de cette règle vous trouverez une aide de jeu que vous pouvez disposer au centre de la table)



Version commerciale du jeu. Édité chez Amigo

De 3 à 6 joueurs
A partir de 10ans
Environ 30min

Commentaire personnel :

C'est un bon petit jeu qui peut-être joué à partir de 8ans selon moi (bien sur cela diminue la qualité de la stratégie mais les enfants y prennent du plaisir). A 3 joueurs le jeu est très limité, je le conseil donc de 4 à 6 joueurs.



Pas de Haricots

