

Dicht dran

Le jeu avec les piments rouges !

Joueurs : 3 à 5 A partir de : 8 ans Durée : env. 20 minutes



Matériel du jeu



100 cartes de nombres (1-100) en vert, orange ou lilas, montrant 1, 2 ou 3 piments rouges

5 cartes de recueil pour les points gagnés

L'idée du jeu

Dans chaque tour il y a une carte cible (p.ex. portant le nombre 60) et un espace (p.ex. de 11 à 46). Le joueur dont la carte de face cachée porte le nombre tout près du nombre de la carte cible, gagne la carte cible (les piments rouges sur la carte sont les points gagnés). Les joueurs dont les cartes ne sont pas les plus près de la carte cible, mais dont les nombres rentrent dans l'espace, peuvent se défausser de leurs cartes (et peuvent ainsi se débarrasser des points négatifs).

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit une **carte de recueil** qu'il dépose de face visible devant soi. Les cartes de recueil en trop sont rentrées dans la boîte. Les deux cartes portant les nombres **1 et 100** sont sorties et posées de face visible au centre de la table. On tire au hasard d'autres quatre cartes et les pose également de face visible au centre de la table. Les six cartes de face visible sont arrangées dans un cercle de la manière à ce que le 1 et le 100 soient vis-à-vis dans le cercle. Les autres 94 cartes sont battues. Chacun reçoit 8 cartes qu'il prend en main. Le reste est mis au bord de la table en tant que **talon de face cachée**.

→ La carte suivant le 1 dans le sens des aiguilles d'une montre est déplacée un peu vers le centre du cercle – alors c'est la **carte cible** (du 1^{er} tour). Dans le cercle il y a maintenant **un espace**.



Talon

Exemple : Dans le sens des aiguilles d'une montre, le 67 suit le 1 et est déplacé un peu vers le centre (= carte cible).

L'espace dans le cercle va maintenant du nombre 1 au nombre 38.

Déroulement de la partie

Les quatre actions suivantes sont exécutées l'une après l'autre :

1ère action : Chaque joueur dépose une carte au choix de son main devant soi de face cachée. Quand tous les joueurs l'ont fait, toutes ces cartes sont retournées.



Exemple : Anna retourne le 4, Paul le 32, Max le 63 et Linus le 70.

2ème action : Le joueur dont le nombre de sa carte est **le plus près** (la moindre différence) **du nombre de la carte cible**, prend la carte cible et la pose de face cachée sur sa carte de recueil – c'est bien car chaque piment rouge se trouvant sur la carte compte à la fin du tour en tant que point gagné. La carte déposée du joueur est mise de face visible dans le centre du cercle (elle remplace la carte cible).

Exemple : Max a mis le 63 et a alors une différence de 4 à la carte cible 67. Avec son 70, Linus a une différence de 3 à la carte cible et est alors le plus près de la carte cible. Il prend la carte cible portant le nombre 67 du centre et la pose de face cachée sur sa carte de recueil. Il dépose son 70 déposé de face visible au centre du cercle.

Cas spécial « nul » : Si deux joueurs ont la même moindre différence à la carte cible, la carte portant le nombre le plus haut a gagné.

3ème action : Toutes les cartes rentrant dans l'espace sont posées sans aucune conséquence de face cachée dans la défausse commune au bord de la table.

Exemple : L'espace va maintenant du nombre 1 au nombre 38. Le 4 de Anna et le 32 de Paul rentrent dans l'espace et sont posées dans la défausse au bord de la table.

4ème action : Chaque joueur qui a encore une carte devant soi doit la poser de face cachée dans la défausse et piocher ensuite tant de cartes que se trouvent des piments rouges sur la carte déposée. Il prend les cartes en main.

Exemple : Le 63 de Max est encore restant – la carte porte deux piments rouges. Max pose la carte dans la défausse et il lui faut ainsi piocher deux cartes et les prendre en main.

Le prochain tour

Puis on joue le prochain tour. La carte du centre du cercle est déplacée vers le cercle. Maintenant la prochaine carte dans le sens des aiguilles d'une montre est déplacée un peu vers le centre (et est ainsi la nouvelle carte cible). Enfin on effectue à nouveau les 4 actions comme décrit.



Talon

Exemple : Le 38 est déplacé un peu vers le centre et est ainsi la nouvelle carte cible du deuxième tour. L'espace dans le cercle va alors du nombre 70 au nombre 100.

De cette manière décrite on joue par la suite tour par tour.

Fin de la partie et décompte

La partie se termine si un joueur n'a plus de carte en main après la 4ème action. La partie s'achève également si le talon est complètement épuisé.

Note : Si le talon est épuisé et un joueur doit encore piocher des cartes, la défausse est battue et le joueur reçoit ainsi les cartes encore manquantes. Puis on compte :

- ➔ Chaque joueur retourne toutes les cartes se trouvant sur sa carte de recueil – chaque piment rouge y visible compte un point.
- ➔ Chaque carte qu'un joueur a encore en main compte des points négatifs selon les piments rouges y visibles.
- ➔ On soustrait les points négatifs des points gagnés. Les résultats des joueurs peuvent être positifs ou négatifs et sont notés sur une fiche de papier.

Exemple : Anna a quatre cartes en main sur lesquelles sont au total 6 piments rouges visibles – ça fait 6 points négatifs. Anna a six cartes sur sa carte de recueil. On y peut voir au total 14 piments rouges, alors 14 points gagnés. Le résultat pour Anna est enfin 8 points ($14 - 6 = 8$).

On joue deux parties. La préparation et le déroulement de la deuxième partie sont exactement comme décrit pour la première partie. Le joueur comptabilisant le plus de points gagne le jeu. Naturellement il est aussi possible de convenir de plus de deux parties complètes.