

STUPIDE VAUTOUR®

8+

2
5

15
20 min

CONTENU



Cartes Séries

75 cartes (5 séries de 15 cartes)



5 cartes Vautour (points négatifs)



10 cartes Suricate (points positifs)

Cartes Points

PRINCIPE DE JEU

Au départ, les joueurs ont tous les mêmes cartes en main. Chacun tente de gagner des cartes Suricate (valeurs positives) en évitant les cartes Vautour (valeurs négatives). Pour éviter les rapaces, il faut un peu de mémoire, un soupçon de clairvoyance et un brin de stratégie. Celui qui obtient le plus de points après 15 manches remporte la partie.

PRÉPARATION

Chaque joueur reçoit une série de la couleur de son choix composée de 15 cartes de valeur «1» à «15», et la prend en main. À moins de cinq joueurs, les séries inutilisées retournent dans la boîte. Les cartes Suricate et Vautour (cartes Points) sont mélangées et empilées, faces cachées, au centre de la table ; elles forment la pioche.



Alex



Chloé



Camille



Cartes Points



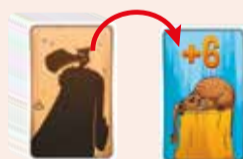
Léo

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Au début de la manche, une carte Points est révélée. Les joueurs jouent ensuite simultanément une carte de leur série, puis on attribue la carte Points à un joueur.

1. Révéler une carte Points

Au début de chaque manche une carte Points de la pioche est révélée : c'est une carte Suricate ou une carte Vautour d'une certaine valeur.



Une carte Suricate de valeur 6 est révélée pour cette manche.

2. Jouer une carte

Chaque joueur choisit ensuite une carte de sa main et la pose face cachée devant lui. Dès que tous les joueurs ont une carte devant eux, ils la révèlent en même temps.



Alex



Chloé

Chaque joueur révèle sa carte.



Camille



Léo

3. Attribution de la carte Points

Après avoir révélé les cartes, on détermine quel joueur va récupérer la carte Points. Le joueur qui la remporte la placera devant lui, face cachée.

Cartes Suricate

Une carte Suricate est une carte Points positive, elle est remportée par le joueur qui a posé la carte de la valeur la plus élevée.



Alex



Chloé



Camille



Léo

Léo a joué le 14, qui est la carte la plus élevée pour cette manche. Il reçoit donc la carte Suricate de valeur 6.

Cartes Vautour

Une carte Vautour est une carte Points négative, elle est remportée par le joueur qui a posé la carte de la valeur la plus faible.



Alex a joué la carte la plus faible avec le 5 et doit prendre la carte Vautour de valeur -2.

En cas d'égalité !

Si deux joueurs (ou plus) ont joué chacun la carte la plus élevée dans le cas d'une carte Suricate, ou la plus faible dans le cas d'une carte Vautour, ces 2 cartes ne sont plus prises en compte. La carte Points revient alors au joueur qui a posé la deuxième carte la plus élevée ou la deuxième carte la plus faible.



Les deux cartes 14 d'Alex et de Camille ne sont pas prises en compte, puisqu'elles sont à égalité pour le score le plus élevé. Ainsi, Chloé remporte la carte Suricate de valeur 7 avec son 12.

Que se passe-t-il s'il y a encore égalité ?

S'il y a encore égalité au score, la carte Points ne peut pas être attribuée. Lors de la manche suivante, une seconde carte Points est révélée et posée à côté de la première. Les valeurs des deux cartes Points sont additionnées. Si la somme totale est égale à zéro ou plus, on joue pour les deux cartes comme pour une carte Suricate. Si la somme totale est inférieure à zéro, on joue comme pour une carte Vautour. Le joueur qui remporte la manche reçoit les deux cartes.



La carte Suricate ne peut pas être attribuée car il y a double égalité.

Lors de la manche suivante on joue donc pour deux Cartes Points. Ici la somme totale est de «4-1=3», on joue alors comme pour une carte Suricate. Les deux Cartes Points 4 et -1 seront attribuées au joueur qui posera la carte la plus élevée.



Attention : s'il y a égalité lors de la 15^e et dernière manche, la carte Points pour laquelle on jouait n'est pas attribuée.

4. Fin de la manche

À la fin de la manche, chaque joueur empile devant lui, face visible, la carte Séries qu'il vient d'utiliser. Ainsi tous les joueurs peuvent voir les dernières cartes Séries jouées. Puis on entame la manche suivante par la révélation d'une nouvelle carte Points.

Attention : si une carte Points n'est pas attribuée en raison d'une égalité, les joueurs placent quand même devant eux la carte Séries utilisée pour cette manche.

FIN DE LA PARTIE

Après 15 manches, la pioche est vide et les joueurs n'ont plus aucune carte en main. La partie est alors terminée et chaque joueur compte le total des cartes Points récupérées durant la partie : les cartes Suricate comptent comme points positifs et les cartes Vautour comme points négatifs. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité à la première place, c'est le joueur avec le deuxième meilleur score qui l'emporte.

Auteur : Alex Randolph
Illustrations : Marek Blaha



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach, MMX
www.amigo-spiele.de



Adaptation et distribution
pour la France et la Belgique :



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com