

EX & HOP

Un jeu de cartes au cours duquel il est permis
d'être «légèrement ignoble»!

Jeu Ravensburger® n° 27112 2

Auteur: Rüdiger Dorn · Illustration: K. Wilinski · Design: Ravensburger

Pour 2 à 6 joueurs de 8 à 99 ans

Matériel

72 cartes de chiffres (valeurs 1-12 en 6 couleurs)



6 cartes de couleur (recto et verso identiques)



6 petites cartes de points rouges



12 petites cartes de points noirs



Principe du jeu

Le principe du jeu consiste à amasser le plus de points positifs en laissant si possible les points négatifs aux autres joueurs. La victoire revient au premier qui réussit à atteindre le score maximum.

Préparatifs

Cartes de couleur

Sortir les cartes de couleur du jeu et en remettre une à chaque joueur que celui-ci pose à l'endroit devant lui sur la table. Sortir les cartes non utilisées du jeu. Les cartes de couleur restent sur la table pendant toute la durée du jeu, afin que chaque joueur puisse se rappeler sa couleur.



Cartes de chiffres

Eliminer du jeu et remettre dans la boîte les cartes de chiffres dont les couleurs ne participent pas au jeu (à savoir celles dont les cartes de couleur ont déjà été mises de côté). Elles ne seront pas utilisées pour cette partie. Mélanger ensuite soigneusement toutes les cartes de chiffres restantes et en distribuer 4 à chaque joueur. Déposer à l'envers, au milieu de la table, les cartes de chiffres non distribuées pour former le talon.





Petites cartes de points

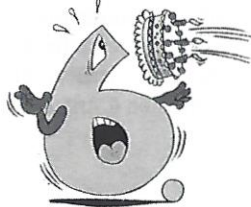
Avant la toute première partie de jeu, dégager les petites cartes de points des planches préperforées et les mélanger à l'envers.



Tirer 4 cartes et les aligner verticalement à l'endroit. Empiler les petites cartes de points restantes. Elles serviront dans le courant du jeu.



Chaque petite carte de points ainsi déposée constitue le début d'une rangée de cartes de chiffres. La petite carte de points indique le nombre de cartes de chiffres qui, dans le courant de la partie, devra être aligné à côté d'elle et par la même occasion la valeur de la rangée de cartes lors du décompte. Au moment de compter les points, il faut savoir que les petites cartes noires représentent des points positifs et les rouges des points négatifs.



Ouverture de la partie

C'est le joueur ayant l'habitude de boire son verre de lait d'une seule traite qui ouvre la partie. Il dépose une de ses cartes de chiffres ou tente l'échange de cartes.

Dépôt de cartes

Celui à qui c'est le tour de jouer peut déposer une des cartes de chiffres qu'il tient en main à côté de la petite carte de points de son choix ou d'une carte déjà jouée. Il pioche ensuite immédiatement dans le talon, afin d'avoir toujours 4 cartes en main. Puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans le courant de la partie, on voit ainsi apparaître 4 rangées de cartes de chiffres.

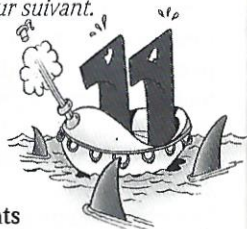
La carte de chiffre déposée appartient toujours au joueur dont c'est la couleur. Aussi chacun essaie-t-il d'amasser un maximum de points de sa propre couleur et d'abandonner le moins de points possible aux autres joueurs. Chaque joueur ayant la même idée, le jeu se complique d'autant plus.

Echange de cartes

Celui à qui c'est le tour de jouer peut également, au lieu de déposer une carte de chiffre, essayer d'échanger celle-

ci avec un autre joueur. Pour cela, il annonce uniquement la couleur et non la valeur de la carte de chiffre qu'il désire échanger.

Exemple: «échange rouge contre vert». Si l'offre convient à un joueur, les cartes sont échangées à l'envers. Puis c'est au tour du joueur suivant. Si aucun participant n'a envie d'échanger une de ses cartes, tant pis pour l'annonceur. C'est au tour du joueur suivant.



Décompte d'une rangée de points

Dès qu'une rangée de cartes de chiffres est complète, à savoir qu'il y a autant de cartes dans la rangée à côté d'une petite carte de points que de points indiqués sur celle-ci, on procède au décompte. Additionner les valeurs de toutes les cartes de chiffres de même couleur dans cette rangée. Le joueur qui alors atteint le score maximum obtient la petite carte de points qu'il dépose devant lui. N'oubliez pas que les petites cartes de points noires représentent des points positifs et les rouges des points négatifs.



Exemple: à côté d'une petite carte noire de 5 points se trouvent les 5 cartes de chiffres suivantes: jaune 3, vert 7, rouge 12, bleu 1, vert 6. Le joueur ayant la couleur verte réalise, avec deux cartes de chiffres, le score maximum, à savoir 13 points. Il obtient donc la petite carte de 5 points positifs.



Exemple: à côté d'une petite carte rouge de 4 points se trouvent les 4 cartes de chiffres suivantes: vert 8, rouge 4, jaune 11, rouge 5. Le joueur ayant la couleur jaune obtient, avec une seule carte de chiffre, le score maximum, à savoir 11 points, et donc malheureusement la petite carte de 4 points négatifs.

Après le décompte, les cartes de chiffres de cette rangée sont empilées et mises de côté. Une nouvelle petite carte de points est retournée et mise à la place de la précédente.

Joueurs ex-aequo

Lorsqu'une rangée de cartes de chiffres est complète et que deux ou davantage de joueurs atteignent un score maximum ex-aequo, aucun d'eux n'obtiendra la petite carte de points. Elle reste tout simplement dans le jeu. Quant aux cartes de chiffres de la rangée, elles sont mises sur la pile des cartes éliminées du jeu. Une nouvelle rangée peut ainsi se constituer.

Epuisement du talon

Dès épuisement du talon, mélanger la pile de cartes éliminées du jeu qui ainsi devient le nouveau talon.

Tout a une fin

Le jeu s'achève dès distribution de toutes les petites cartes de points. A présent, chaque joueur additionne ses points positifs et soustrait les points négatifs. La victoire revient à celui qui a réussi à amasser le maximum de points.



Sincères félicitations!

© 1996 Ravensburger Spieleverlag

Editions Ravensburger
24 rue de Paris · F-68220 Attenschwiller



Ravensburger