

8 1/2

Un jeu pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans
Auteur : Shafir, HAIM
Editeur : Amigo

But du jeu

A votre tour jouez une carte de valeur supérieure ou égale à celle sur le sommet de la défausse, si vous ne pouvez pas et si vous n'avez pas de cartes spéciales, vous n'avez plus qu'à récupérer la défausse.

Mise en place

- Distribuez aux joueurs 3 cartes face cachées, 3 cartes face visibles posées au dessus puis 3 cartes qui constituent la pioche personnelle de chaque joueur et enfin 3 cartes qu'ils prennent en main.
- Les 3 cartes visibles et 3 cachées sur la table n'entrent en jeu que lorsque le joueur ne possède pas d'autres cartes.
- Le joueur avec la plus petite carte commence la partie et place sa carte la plus faible au centre de la table. S'il en a plusieurs de valeur la plus basse, il peut toutes les jouer. Il complète ensuite sa main à 3 cartes. Le joueur à sa gauche commence ensuite son tour comme suit.

Règle du jeu

- À son tour un joueur doit jouer une carte de valeur supérieure ou égale à la carte se trouvant au sommet de la défausse et annonce la nouvelle valeur. Mais un joueur peut aussi jouer des cartes spéciales 1/2, 5, 0 ou fantôme. À la fin de son tour un joueur complète sa main à 3 cartes.
- Un joueur ne pouvant pas jouer de cartes récupère la défausse et la pose face cachée devant lui.
- Lorsqu'un joueur annonce une fraction (3 1/2 ou 7 1/2); le joueur suivant peut l'attaquer et ainsi le forcer à récupérer la défausse, en jouant la carte du nombre entier suivant (4 ou 8).
- Lorsque vous n'avez plus de cartes dans votre pioche personnelle, vous jouez jusqu'à ne plus en avoir en main. Après avoir joué la dernière carte de votre main, vous jouez les cartes face visibles devant vous puis terminez par jouer les cartes face cachées au hasard devant vous. Dans ce dernier cas si vous jouez une carte illégale vous récupérez la défausse en main et continuez à jouer ces cartes jusqu'à ne plus en avoir à nouveau. Si vous devez récupérer la défausse lorsque vous jouez des cartes de votre main vous ne les prenez pas en main mais la posez devant vous.

Cartes spéciales

- 1/2 - augmente la valeur de la carte d'un demi, par exemple sur un 4, la valeur de la carte du sommet de la défausse est désormais 4 1/2.
- 0 - peut être jouée sur n'importe quelle carte entière (7, 8)
- 5 - Indique que la carte suivante doit être inférieure à 5 au lieu d'être supérieure.
- fantôme - passe le tour au joueur suivant

Fin du jeu

La partie se termine lorsqu'un joueur joue sa dernière carte sans récupérer la défausse. Chaque carte en votre possession à la fin de la partie équivaut à un point, le joueur avec le moins de points est le gagnant.

Règle avancée

Les règles ci-dessus s'appliquent avec la modification suivante. La carte 8 et la carte 1/2 peuvent être jouées en même temps, la valeur de la défausse est alors de 8 1/2.