



Njet!

Un jeu de Stefan Dorra, édité par Goldsieber

Un jeu de plis pour 3 ou 4 joueurs à partir de 10 ans.

Résumé

On joue des cartes pour remporter des plis, on fait équipe avec un partenaire avec lequel on ne peut pas communiquer. Les équipes peuvent changer après chaque manche. Avant de commencer à faire des plis, tous les joueurs exercent leur influence pour déterminer les règles du jeu pour la manche. Par exemple, un joueur qui n'a pas de cartes rouges pose une pierre Njet en disant "Njet!, rouge n'est pas atout."

Matériel

1 plateau de jeu, 4 cartes joueurs, 40 cartes réparties en 4 couleurs comme ceci: 2 fois 1 et 1 fois de 2 à 9, 15 pierres Njet et 1 feuille de score.

Le jeu à 4 joueurs

Préparation

- Chaque joueur choisit une carte joueur et la pose face visible devant lui.
- Le plateau de jeu est placé au centre de la table et les pierres Njet y sont placées à côté.
- Le joueur le plus âgé mélange les cartes et en distribue 10 à chacun. Le joueur à la gauche du donneur commence la 1^{ère} phase et commencera ensuite l'autre phase.
- Un joueur prend la feuille de score et un stylo. Il écrit les noms des joueurs au dessus des images représentant les joueurs et notera plus tard les scores de chacun.

Le plateau de jeu

Les lignes individuelles du plateau de jeu déterminent, selon les cases gris clair de libres, les conditions suivantes:

1^{er} joueur

Le joueur avec la carte joueur correspondante est le 1^{er} joueur et **doit** donc choisir un partenaire. Le reste des joueurs devient l'équipe adverse.

Défausse

Avant le jeu de plis, chaque joueur doit mettre 1 ou 2 cartes de côté. Les cartes sont placées face cachée dans un des camps et ne peuvent être utilisées (elles ne sont pas non plus considérées comme plis). S'il ne reste que la case Njet de libre, les joueurs ne se défaussent pas.

Atout

Soit le rouge, soit le bleu, soit le noir, soit le vert.

Super-atout

Savoir quelle est la carte super-atout. S'il ne reste que la case Njet de libre, il n'y a pas de super-atout. Tous les "1" qui ne sont pas super-atout sont les plus basses cartes de la suite.

Valeur du point (Par plis / par carte "Loot")

Les cartes ne valent pas ce qu'elles indiquent mais on compte 1, 2, 3, ou 4 points par plis ou carte

"Loot".

Déroutement du jeu

La partie se déroule en plusieurs manches. Chaque manche est composée de 2 phases: la phase Njet et le jeu de plis. Dans la phase Njet, on détermine les conditions pour remporter un pli (couleur de l'atout, etc.).

La phase Njet

Les joueurs regardent leurs cartes et décident avec les pierres Njet des conditions de victoire du pli qui va suivre. Le joueur dont c'est le tour prend une pierre et la place sur une case gris clair de libre. Il dit par exemple "Njet! Bleu n'est pas atout." et pose la pierre sur la case "bleu atout" du plateau. Cette case n'est alors plus accessible aux autres joueurs. Les joueurs continuent cette phase jusqu'à ce que les 15 pierres soient posées. Note: il doit rester **1 case gris clair de libre** dans chaque rang.

Exemple: Le faucon est le 1^{er} joueur. Il choisit un partenaire. Tous les joueurs doivent se défausser d'une carte. Les cartes bleues sont les atouts et les "1" noirs sont les deux super-atouts. A la fin de la manche, chaque pli devant soi et chaque carte "Loot" marquent 3 points.

Le jeu de plis

Après que les partenaires aient choisi leur défausse, le 1^{er} joueur joue une carte de son choix au centre de la table. Les autres joueurs jouent ensuite tour à tour une carte. Tous les joueurs doivent suivre la suite. Celui qui ne peut le faire peut jouer un atout ou un super-atout. Lorsque la première carte jouée est un atout ou un super-atout, les autres joueurs doivent suivre avec un atout ou un super-atout. Un joueur peut jouer une carte pas atout seulement s'il ne peut suivre la suite et s'il n'a pas d'atout. Une fois que tous les joueurs ont joué leur carte, le pli est remporté selon les conditions suivantes:

- Le pli est remporté par la plus haute carte de la suite demandée, sauf si un atout a été joué.
- Si un ou plusieurs atout sont joués, c'est l'atout le plus haut qui remporte le pli.
- Si un super-atout est joué, il remporte le pli.
- Si 2 super-atouts sont joués, c'est le second super-atout qui remporte le pli.

Le joueur ayant remporté le pli prend les cartes et les place faces cachées devant lui. C'est ce même joueur qui posera la première carte du pli suivant.

Cartes "Loot"

Toutes les cartes "1", en incluant le super-atout, comptent comme cartes "Loot" pour l'équipe. Lorsqu'une carte "1" est remportée, elle est placée face visible à côté des plis gagnés. Il est possible de remporter plusieurs cartes "Loot" dans un même pli. Si un pli n'est composé que de cartes "Loot", il faudra se rappeler que ce pli existe et marquer les points de celui-ci.

Marquage du score

Une fois que les joueurs ont joué toutes leurs cartes, on calcule les scores. Les deux équipes comptent leurs points en fonction de leurs plis et de leurs cartes "Loot". Ceci est multiplié par la valeur du point sur le plateau de jeu. Les scores sont ensuite retranscrits sur la feuille de score.

Exemple: Léon et Biloud ont 3 plis et 1 carte "Loot", Chris et Dan ont 5 plis et 2 cartes "Loot". La valeur du point pour la manche est de 3. Léon et Biloud marquent donc 12 points et Chris et Dan marquent 21 points.

A la fin d'une manche, toutes les pierres Njet sont enlevées du plateau. Le joueur à la gauche du

donneur devient le nouveau donneur. Une nouvelle manche commence avec la phase Njet et le jeu de plis.

Fin de la partie

Après 8 manches, le jeu s'arrête. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie.

Le jeu à 3 joueurs

Les règles sont les mêmes que dans le jeu à 4 joueurs, excepté les différences suivantes:

- Seulement 3 cartes joueurs sont utilisées. Une pierre Njet est directement placé dans le rang "Startplayer" sur la case correspondante à la carte joueur mise de côté et ce pour le reste de la partie.
- Les cartes "2" sont mises de côté et les 36 cartes restantes sont distribuées aux joueurs (12 à chacun).
- Le 1^{er} joueur peut choisir de jouer seul ou avec un partenaire.
- Le joueur qui joue seul double son score à la fin de la manche.

Traduction de Daniel Beaujon