

## Auf falscher Fährte

Berliner Spielkarten, 2001

Conçu par Jürgen Kraal

Nombre de joueurs: 3-4

A partir de 10 ans

Temps de jeu : 20-30 minutes

Composants : 52 cartes, 4 cartes joker, 2 cartes d'information,

4 cartes couleur d'atout, 8 cartes de règles

## Le but du jeu

Gagne-t-on avec beaucoup ou peu de tours ? C'est exactement la question à laquelle ce jeu répond étape par étape. Avant de débiter le jeu, chaque joueur pose une de ses cartes face cachée au milieu de la table. Ensuite, ces cartes sont retournées tour après tour, jusqu'à ce qu'elles soient toutes retournées après **le cinquième pli/tour**. Si le total de ces cartes dépasse une certaine valeur, il s'agit d'un tour **Plus** (objectif : réaliser le plus grand nombre de plis possible). Si la valeur spécifiée n'est pas dépassée, il s'agit d'un tour **Moins** (objectif : réaliser le moins de plis possible). Au cours des cinq tours, il est possible de connaître les intentions des autres joueurs en observant les cartes qu'ils ont jouées. Les cartes hautes indiquent qu'ils souhaitent un tour **Plus**, tandis que les cartes basses indiquent qu'ils souhaitent un tour **Moins**. Comme chaque joueur ne connaît au départ que la valeur de la carte qu'il a posée, vous devez d'abord spéculer sur les intentions des autres. Mais attention : Le bluff est encouragé !

## Mise en place

Les cartes joker ne sont nécessaires que pour la variante. Elles restent dans la boîte. La carte d'information correspondant au nombre de joueurs est placée face visible au milieu de la table. Le jeton rouge est également placé au milieu de la table (à côté de la carte d'information). Il indique la couleur de l'atout (le rouge est le premier atout à être joué). Les 3 jetons restants sont mis de côté pour le moment.

Les 52 cartes à jouer sont utilisées à 4 joueurs. À 3 joueurs, seules les cartes de valeur 0 à 9 sont utilisées. Les cartes restantes sont séparées et remises dans la boîte.

Les cartes sont mélangées et distribuées. Chaque joueur reçoit **13** cartes pour constituer sa main. Avec 3 joueurs, il reste une carte; elle est brièvement montrée à tout le monde, puis mise de côté (elle ne sera pas utilisée lors de ce tour).

## La première décision

Après avoir trié leurs cartes, les joueurs doivent en choisir une qu'ils placeront face cachée au milieu de la table. Si vous pensez que votre main vous permettra de réaliser de nombreux tours, vous pourriez choisir une carte haute. En revanche, si votre main est faible, il est préférable de choisir une carte basse. Le principe est le suivant :

- Dans un jeu à 3 joueurs, si la valeur totale (somme) de toutes les cartes cachées est inférieure ou égale à **13**, le tour est un tour **Moins**. Un tour Moins est gagné par le joueur qui prend le moins de plis. Dans une partie à 4 joueurs, un tour **Moins** est joué si la valeur totale des cartes cachées est inférieure ou égale à **23**.

- Dans une partie à 3 joueurs, si la valeur totale (somme) de toutes les cartes cachées est supérieure ou égale à **14**, il s'agit d'un tour **Plus**. Un tour **Plus** est remporté par le joueur qui réalise le plus grand nombre de plis. Dans un jeu à 4 joueurs, un tour **Plus** est joué si le total des cartes cachées est égal ou supérieur à **24**.

Une fois que chaque joueur a joué une carte face cachée, ces cartes sont mélangées et placées en pile face cachée au milieu de la table (personne ne pourra donc dire quelle carte a été jouée par quel joueur).

## Déroulement du jeu

Le joueur situé à gauche du donneur commence et joue une carte de son choix face visible. Les autres joueurs font de même, en suivant la couleur s'ils le peuvent. Si un joueur ne peut pas

suivre la couleur, il peut jouer n'importe quelle couleur, y compris l'atout.

L'atout le plus élevé remporte le pli. Si aucun atout n'a été joué, le chiffre le plus élevé de la couleur initialement entamée remporte le pli. (Ceci est vrai pour toutes les plis du jeu). Remarque : un 0 peut remporter un pli.

Le gagnant prend le pli et le place devant lui. Il commence le nouveau pli, en jouant une carte de son choix. Les autres joueurs doivent à nouveau suivre s'ils le peuvent. Le gagnant prend à nouveau le pli, le place devant lui et commence le pli suivant. Toutes les plis se poursuivent de cette manière. Si un joueur remporte plusieurs plis, il doit les placer devant lui de manière à ce que tout le monde puisse facilement savoir combien de plis il a remportés.

**Remarque importante** : dans un jeu à 3 joueurs, après les 3e, 4e et 5e plis, la carte supérieure de la pile de cartes cachées est retournée. Dans une partie à 4 joueurs, cette opération est effectuée après les 2e, 3e, 4e et 5e plis. Vous saurez au plus tard à la fin du cinquième pli s'il s'agit d'un tour **Plus** ou **Moins**.

*Exemple d'un jeu en début de partie (4 joueurs, atout rouge)*

1er pli : Pierre joue un 3 jaune (le jaune est maintenant la couleur à suivre). Sabine joue un 10 jaune. Frank joue un 12 bleu (il n'a pas de jaune). Julia joue un 8 jaune. Comme il n'y a pas d'atout dans le pli, Sabine le gagne avec le 10 jaune. Elle met le pli devant elle.

2ème pli : Sabine a gagné le pli précédent et joue un 12 vert (le vert est maintenant la couleur à suivre). Frank joue un 2 vert, Julia un 5 vert. Pierre n'a pas de vert et joue un 0 rouge. Pierre remporte le pli avec cette carte et la place devant lui. La carte supérieure de la pile de cartes cachées est retournée. C'est un 1 rouge. C'est plutôt bas - peut-être est-ce un indice qu'il s'agit d'un tour Minus ? Frank a un sourire suggestif. Pierre commence maintenant le pli suivant, etc.

## Changement de la couleur de l'atout

La couleur de l'atout peut être changée 4 fois avant la fin de la manche (c'est-à-dire que tout le monde a encore 4 cartes en main). Bien que la couleur de l'atout puisse être changée, ce n'est pas obligatoire.

Le joueur le moins bien placé dans la manche en cours (c'est-à-dire le joueur qui a remporté le moins de plis dans une manche Plus ou le plus de plis dans un tour Moins) peut (s'il le souhaite) prendre le jeton d'atout au milieu de la table et le remplacer par l'un des autres jetons d'atout.

*Exemple de changement d'atout (4 joueurs, tour Plus, le rouge est l'atout)*

Après le 8e pli, alors qu'il reste 4 plis, la situation est la suivante : Pierre a 3 plis, Sabine et Frank ont chacun 2 plis et Julia a 1 pli. C'est Julia qui s'en sort le moins bien dans ce tour. Elle décide de faire un changement d'atout : elle prend le jeton rouge au milieu de la table et le remplace par un jeton bleu - désormais l'atout est bleu. Le reste de la manche se déroule normalement. Le joueur qui a remporté le 8e commence maintenant le 9e pli, etc.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la plus mauvaise performance dans le tour en cours lorsque l'occasion de changer d'atout se présente, aucun d'entre eux ne peut le faire et l'occasion est sautée.

## Scorer une manche après le dernier pli

A 4 joueurs : Le joueur qui a le plus de plis dans un tour **Plus** obtient 4 points, le deuxième plus obtient 3 points, le troisième plus obtient 2 points et le joueur qui a le moins de plis obtient 0 point. L'inverse est vrai dans un tour **Moins** : le joueur qui a le moins de plis obtient 4 points, le deuxième moins obtient 3 points, le troisième moins obtient 2 points, et le joueur qui a le plus de plis obtient 0 point.

A 3 joueurs : Répartition des points : 3 - 2 - 0 points (tour moins et tour plus).

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la même place, ils reçoivent tous les points correspondant à cette place.

*Remarque* : si plusieurs joueurs sont à égalité pour la dernière place, ils obtiennent tous 0 point ! Ainsi, si tous les joueurs réalisent exactement 3 levées, ils n'obtiennent aucun point.

*2 exemples (4 joueurs) :*

Tour plus : Pierre a 6 plis, Julia a 4 plis, Sabine et Frank ont chacun 1 pli. Pierre obtient 4 points, Julia 3 points, Sabine et Frank 0 point chacun.

Tour moins : Sabine et Julia ont chacune 2 plis, Frank a 3 plis et Pierre a 5 plis. Sabine et Julia obtiennent chacune 4 points, Frank obtient 2 points, Pierre n'obtient rien.

Les points de chaque joueur sont notés. Le joueur de départ du tour précédent devient le nouveau premier joueur. Le jeton d'atout du tour précédent reste au milieu de la table et indique la couleur d'atout du nouveau tour. **Jouez deux fois plus de tours que le nombre de joueurs**. Le joueur qui obtient le score total le plus élevé est le gagnant.

## Variante

À 3 joueurs, ajoutez 3 jokers ; à 4 joueurs, ajoutez les 4 jokers. Les jokers sont mélangés avec les autres cartes (voir Mise en place). Chaque joueur a 14 cartes en main. Le jeu se déroule comme décrit précédemment. Les joueurs jouent d'abord une carte face cachée (pas de jokers !), puis le tour commence. Les jokers peuvent être joués à tout moment à la place d'une carte de couleur (même si vous pouvez suivre la couleur). Les jokers n'ont aucune valeur pour l'obtention des plis et ne peuvent jamais gagner un pli. Un deuxième joker ne peut pas être joué dans le même pli (à l'exception du dernier pli). Si un pli est ouverte avec un joker, le joueur suivant doit jouer une carte de couleur de son choix, qui deviendra la couleur à suivre.

*Remarque importante* : le joueur qui a joué le joker peut changer la couleur de l'atout à la fin du pli (il n'est cependant pas obligé de le faire).

*Exemple (4 joueurs, atout bleu) :*

Julia joue un 9 rouge (le rouge est maintenant la couleur à suivre), Pierre joue un 6 rouge. Pierre joue un 6 rouge. Bien que Sabine ait des cartes rouges en main, elle décide de jouer un joker. Frank joue un 2 rouge et le 9 rouge de Julia remporte le pli. Après que Julia a pris le pli et l'a placé devant elle, Sabine change la couleur de l'atout. Elle remplace le jeton bleu au milieu de la table par un jeton jaune. Désormais, l'atout est jaune.

Le changement d'atout ne se fait plus qu'en jouant un joker et non plus lorsqu'il ne reste plus que 4 plis à jouer, comme avec les règles standart !

*Remarque importante* : seuls les deux premiers jokers joués dans une manche peuvent être utilisés pour changer l'atout. Le troisième et (à quatre joueurs) le quatrième joker joué ne peuvent pas être utilisés pour changer d'atout. Une fois le dernier pli joué, les scores sont comptabilisés comme normalement.