

DANGER

3-5

10+

25' min



Ignasi Ferré

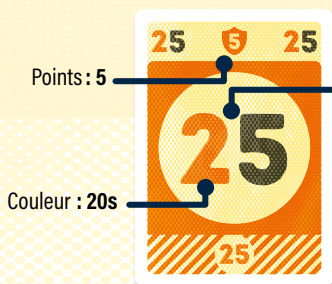


Manu Palau

Dans DANGER, les points sont faciles à gagner, mais le véritable défi consiste à les conserver jusqu'à la fin. Un jeu à haute tension, qui testera votre aptitude à éviter le danger.

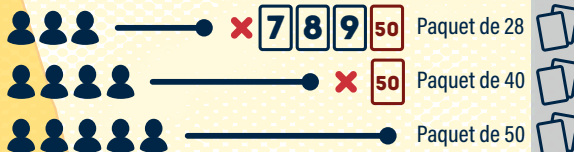
MATÉRIEL

Une règle du jeu, un bloc-note pour compter les points et 50 cartes allant de 10 à 59, réparties en cinq couleurs : 10s, 20s, 30s, 40s et 50s.



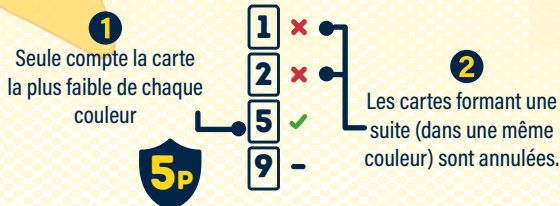
MISE EN PLACE

Pour former le paquet, retirez les 50s (sauf à 5 joueurs), puis retirez les cartes terminant par les chiffres indiqués ci-dessous selon le nombre de joueurs.



BUT DU JEU

Obtenir le meilleur score sachant que :

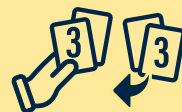


COMMENT ON JOUE ?

DANGER se joue en 3 manches, et chaque manche compte 8 plis.

Au début de chaque manche, vous devez former votre main :

- 1 Mélangez le paquet et distribuez 9 cartes à chaque personne. Placez les cartes restantes dans la boîte, sans les regarder.
- 2 Chaque joueur choisit 3 cartes et passe les 6 autres à la personne de gauche.
- 3 Choisissez 3 nouvelles cartes parmi les 6 reçues, et passez les 3 dernières à votre gauche.



Attention ! Pensez à équilibrer votre main. Vous aurez besoin de cartes fortes pour remporter certains plis, mais également de cartes faibles pour perdre ceux qui ne vous intéressent pas.

Vous possédez maintenant les 9 cartes avec lesquelles vous allez jouer.

DÉBUT DE MANCHE

La dernière personne ayant été en danger ouvre le premier pli. Lors des manches 2 et 3, c'est la personne ayant accumulé le plus de points qui ouvre le premier pli.

En cas d'égalité, piochez une carte au hasard, la plus basse commence. On joue ensuite dans le sens horaire des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que chaque personne ait joué une carte.

TOUR DE JEU

À votre tour, jouez une carte de votre main au choix, face visible, au centre de la table. Vous pouvez jouer une carte appartenant à n'importe quelle couleur.

La personne ayant joué la carte ayant la plus grande force remporte le pli. Puis, elle place toutes les cartes dans sa zone de score (expliquée au verso) et entame le pli suivant.

FIN DE MANCHE

Après avoir joué 8 plis, la manche se termine et on compte les points.

La dernière carte en main
N'est PAS jouée.



ZONE DE SCORE PERSONNELLE

Pendant le jeu, chaque joueur doit exposer les cartes qu'il a gagnées, classées par couleurs.

RÈGLES DE DÉCOMPTE

ZONE SÉCURISÉE:

La carte la plus basse de chaque couleur (ne formant pas de suite avec d'autres cartes). Elle compte. 

ZONE DE DANGER:

Les cartes n'étant pas les plus basses (et n'appartenant pas à une suite). Elles ne comptent pas, mais pourraient finir par le faire. 

ZONE CATASTROPHIQUE:

Les cartes formant une suite dans une même couleur sont annulées et ne comptent pas. 

EXEMPLE À 4 JOUEURS:



ZONE SÉCURISÉE : 13, 39 et 40 sont les cartes les plus basses dans leur couleur. Elles donnent 3, 9 et 0 points.
Total : 12 points.

Vous pouvez marquer les points de 5 cartes par manche au maximum.

ZONE DE DANGER : 15, 18 et 44 ne sont pas les cartes les plus basses de leur couleur, et n'en suivent aucune autre (elles ne donnent pas de points).

ZONE CATASTROPHIQUE : 22, 23 et 24 se suivent, tout comme 47 et 48 (elles ne donnent pas de points).

Les cartes 39 et 40 ne sont pas annulées parce qu'elles appartiennent à 2 couleurs différentes.

INTERACTIONS:

Lorsque vous ajoutez des cartes à votre zone de score personnelle après avoir remporté un pli, tenez compte des interactions entre elles. Il se peut que de nouvelles cartes obligent à en déplacer d'anciennes d'une zone à l'autre.

EXEMPLES

 Entre dans la Zone Sécurisée car c'est la carte la plus basse de sa couleur, et renvoie la carte 13 dans la Zone de Danger. Points : 0

 Entre dans la Zone Sécurisée car c'est la carte la plus basse de sa couleur et elle ne forme pas de suite. Points : 8.

 Forme une suite avec 39, les deux cartes sont placées dans la Zone Catastrophique et la Zone Sécurisée reste vide. Points : 0

 Forme une suite avec 40, les deux cartes sont placées dans la Zone Catastrophique et la carte 44 remonte dans la Zone Sécurisée car c'est la carte la plus basse de la couleur qui ne suit aucune autre carte. Points : 4.

DÉCOMPTE

À la fin d'une manche (8 plis), notez les points des cartes de la Zone Sécurisée de chaque personne sur le bloc-note de décompte et préparez le jeu pour la manche suivante. Si vous avez déjà joué 3 manches, passez à la Fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

Après la 3^e, faites la somme de toutes les manches. La personne ayant réussi à mettre en sécurité le plus de points remporte la partie.

VARIANTES

JEU PAR ÉQUIPE (À 4 JOUEURS)

Jouez à une variante de DANGER en tenant compte des cartes de vos adversaires et celles de votre partenaire.

- Suivez les règles générales du jeu.
- Alternez vos positions (ne vous asseyez pas à côté de votre partenaire).
- Chaque personne comptera ses points individuellement puis les ajoutera à ceux de son partenaire.
- Lors des manches 2 et 3, c'est la personne en tête de l'équipe qui a le plus de points qui commence.
- Après 3 manches, l'équipe ayant remporté le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, rejouez une autre manche ou alors partagez-vous la victoire. Le choix de communiquer librement, mais publiquement, est laissé à votre discrétion.

PARTIE À 2 JOUEURS

Pour jouer à 2 suivez cette mise en place avant de jouer:



Auteur: Ignasi Ferré
designer original:
Manu Palau
pour BrainPicnic

BrainPicnic



laboitedejeu.fr
Retrouvez plus
d'informations sur notre site