JOURFOU règles du jeu

Jeu de cartes de 2 à 8 joueurs et + dès 6 ans

Composition du jeu :

105 cartes : 91 cartes JOUR du lundi 1 semaine 1 au dimanche 30 semaine 13, 7 cartes SEMAINE remplaçant les 5 jours Lu, Ma, Me, Je et Ve et 7 cartes WEEK-END remplaçant les 2 jours Sa et Di.

Les cartes sont symétriques. Un bandeau récapitule les caractéristiques de la carte (la semaine, le jour et le dernier chiffre de la date) Ces cartes peuvent se tenir verticalement. Au centre est écrit une action à réaliser dès que la carte est posée. On ne peut poser une carte sur une autre que si elle respecte une suite logique : soit de la même semaine, soit du même jour, soit une date se terminant comme la précédente.

Ex : on peut poser une carte S3 sur une autre carte S3 ; un jeudi de n'importe quelle semaine sur un autre jeudi, un jour de date 1 ; 11 ; 21 ou 31 sur un autre jour dont la date se termine par un 1. ATTENTION : une carte SEMAINE ne peut être posée que sur un dimanche ou sur une carte WEEK-END et ne peut être recouverte que par un samedi ou une carte WEEK-END et, de même ou réciproquement, une carte WEEK-END ne peut suivre qu'une carte jour vendredi ou une carte SEMAINE et ne peut être recouverte que par un lundi ou une carte SEMAINE.

Exemple ci-contre : SEMAINE, WEEK-END, S1 Lundi 1, autre S1 : le S1 Ma 2, autre S1 : le S1 Sa 6, autre jour se terminant par 6 : le S8 Di 26, autre dimanche : le S13 Di 30, une SEMAINE, un samedi : le S7 Sa 18 …

But du jeu :

Etre le premier à ne plus avoir de cartes en main. Si la dernière carte posée est de couleur rouge ou orange, l'action imposée doit être exécutée, le jeu continue sauf si la carte est celle qui impose de ramasser le pot et que ce pot est vide, le joueur gagne la partie.

Déroulement d'une partie :

Une partie se déroule en 5 manches. Le premier donneur sera le plus jeune, les suivants ; celui à gauche du précédent donneur.

Déroulement d'une manche :

Le donneur bat et coupe les cartes, les distribue une par une, en commençant par le joueur à sa gauche et en tournant dans le sens horaire. Il en donne 8 à chacun ; pose le reste des cartes faces cachées, au centre ce qui constitue la pioche ; retourne la première carte et la pose à côté, face visible, ce qui constitue le talon. On ne tient pas compte de l'action de cette première carte.

En règle générale, on ne pose qu'une carte (sauf si l'action de la carte posée permet de continuer : cartes sur fond vert : voir rubrique ci-dessous). Si on ne peut, ou ne veut, pas poser une carte, on en pioche une nouvelle, on vérifie si on peut et veut la poser (la pose n'est jamais obligatoire mais garder des cartes peut compliquer le jeu). Puis c'est au tour du joueur suivant.

Les cartes rejouez et jouez tant que vous le pouvez :

Ces cartes permettent d'en poser d'autres, en réalisant chaque action imposée. La carte : rejouez tant que vous le pouvez, permet de poser toute une série de cartes respectant les conditions de pose ; à utiliser intelligemment.

Le pot :

Des cartes imposent de constituer un POT. Il sera composé de cartes, posées face cachée, constituant un tas, à bien différencier de la pioche. Ce POT finira par être ramassé par un joueur qui l'ajoutera à son jeu.

Les échanges :

Celui qui pose une carte : Echangez …, tire au hasard, une carte, à un joueur au choix, et lui en rend une autre de son propre jeu. (il n'a pas le droit de lui rendre celle qu'il vient de tirer). Les cartes échangées (comme les cartes : Prenez et Offrez) ne sont pas vu par les autres joueurs. Si cette carte posée, était la dernière du joueur, aucun échange n'étant possible, il gagne la manche.

Le classement des cartes :

Les cartes jour sont classées par leur date, du lundi 1 de la semaine S1 au dimanche 30 de la semaine S13. Pour les classer, il suffit de remarquer en premier, le n° de la semaine puis, au sein de cette semaine, le jour le plus bas ou la date la plus basse. Ces cartes jour sont uniques, il ne peut y avoir d'égalité entre-elles. Les cartes WEEK-END valant 2 jours sont plus fortes que n'importe quelle carte jour et les cartes SEMAINE valant 5 jours sont plus fortes qu'une carte WEEK-END. ATTENTION, ici dans certaines batailles (les batailles du plus faible ou il convient de mettre sa carte la plus forte), il pourra y avoir des égalités voir paragraphe : Les batailles.

Les batailles :

Certaines cartes imposent des batailles, soit entre 2 joueurs désignés par celui qui pose la carte (il peut ou non se désigner parmi les 2) soit générale entre tous les joueurs si aucune précision. Les participants à ces batailles posent chacun devant eux, une carte de leur jeu, face cachée. Quand tous ont posé leur carte, on les retourne et la carte la + forte ou la + faible, selon l'action imposée, entraîne celui qui l'a posée à les ramasser toutes et, à les intégrer à son jeu. Différents cas concrets sont détaillés ci-dessous.

Bien faire attention ici, car si c'est la bataille du plus fort, c'est la carte la plus forte posée qui fera ramasser toutes les cartes en bataille. Il convient donc de mettre sa carte la plus basse ou la plus faible et inversement, mettre sa carte la plus haute ou la plus forte, si c'est la bataille du plus faible donc, dans ce cas uniquement, il peut y avoir des ex-aequo (car il y a plusieurs cartes WEEK-END et plusieurs cartes SEMAINE) Voir ci dessous exemple 3.

Ex 1 : Bataille du plus fort entre les 4 joueurs, le joueur D ramasse tout, car il a joué la carte la plus forte S8 Ve 24 > S1 Sa 6 > S1 Ma 2 > S1 Lu 1

JOUEUR A

JOUEUR B

JOUEUR C

JOUEUR D

Ex 2 : Bataille du plus faible entre 2 joueurs, le joueur A ramasse tout, car il a joué la carte la plus faible : S13 Je 27 < carte SEMAINE.

JOUEUR A

JOUEUR B

Ex 3 : Bataille du plus faible entre 3 joueurs, une égalité se présente au premier tour, entre 2 joueurs A et B. Ces 2 joueurs seuls rejouent. Le joueur A ayant joué une carte plus faible que le joueur B ramasse les 5 cartes.

TOUR 1

JOUEUR A

JOUEUR B

JOUEUR C

TOUR 2

JOUEUR A

JOUEUR B

Cas particuliers :

Si lors d'une bataille, un participant pose sa dernière carte. Soit il gagne la bataille et ramasse d'autres cartes, le jeu continue. Soit il perd la bataille, n'a plus aucune carte et, est le seul à ne plus avoir de carte, il gagne la partie. Soit il est ex-aequo avec un autre joueur ; il pioche une carte pour continuer le jeu. Si deux joueurs (ou plus) se retrouvent sans carte, ils piochent chacun une carte et le jeu continue.

Un joueur qui pose une bataille comme dernière carte gagne la manche, la bataille n'est pas réalisée.

Décompte des points et déroulement des manches suivantes:

Les cartes au fond bleu, vert ou jaune valent chacune 5 points ; les cartes sur fond orange valent 10 points ; les cartes sur fond noir (WEEK-END et SEMAINE) valent chacune 20 points et les cartes sur fond rouge valent chacune 40 points. Le gagnant marque zéro point et les perdants comptabilisent la somme des points de leurs cartes restantes. A l'issu des 5 manches le gagnant est le joueur ayant le moins de points.

Un jeu de la série **LESJEUXFOU** les jeux qu'il faut posséder
A consulter sur INTERNET à l'adresse suivante : ***lesjeuxfou.fr***
Jeux protégés et déposés à l'I.N.P.I.