

Règles du jeu au 27/08/2026

Mise en place

M1 – Avant chaque partie, les cartes doivent être soigneusement mélangées.

M2 – Chaque joueur reçoit 8 cartes face cachée et en regarde 2. Le reste des cartes constitue une pioche face cachée au centre de la table, accessible à tous les joueurs.

M3 – À côté de la pioche, une défausse face visible se formera au cours du jeu et devra également être accessible à tous les joueurs.

M4 – Pour débiter, il est recommandé de jouer avec 4 ou 6 cartes, sans les regarder.

Déroulement d'un tour

T1- Pour le premier tour : celui qui commence est celui dont c'est l'anniversaire, sinon celui qui est le dernier invité au jeu, sinon celui qui connaît le moins le jeu, sinon... jouez et voyez ce qui se passe. Pour les autres tours : le perdant de la manche précédente commence, sinon celui qui a le plus de points au total.

T2- Pendant son tour, le joueur pioche une carte soit depuis la pile, soit depuis la défausse, et la regarde. (Il va de soi qu'au premier tour de la partie, la défausse étant vide, le joueur ne peut que prendre depuis la pile.) S'il pioche depuis la pile, il peut soit directement défausser la carte piochée, soit remplacer une de ses cartes face cachée par la carte piochée. La carte qui était face cachée est défaussée. S'il pioche depuis la défausse, il doit remplacer une de ses cartes face cachée qui sera défaussée.

T3- Hors de son tour et pendant son tour, un joueur peut défausser une de ses cartes directement, mais uniquement si la valeur de la carte défaussée est d'une unité supérieure ou inférieure à celle de la carte visible sur la défausse.

T4- Les tours s'enchaînent dans le sens horaire et vous pouvez jouer votre tour sans attendre que les autres joueurs défaussent en dehors du leur.

Cartes

C1- La suite de cartes va de 1 à 14 et de 14 à 1. La carte sans chiffre n'est pas dans la suite et on ne peut donc pas défausser directement une carte dessus.

C2- Les cartes blanches ont leur numéro comme valeur en fin de partie.

C3- Les cartes noires et dorées valent zéro point en fin de partie.

C4- Les cartes rouges ont comme valeur leur chiffre, sauf la carte 14 qui vaut soit 15, soit -1, et la carte sans chiffre qui vaut 20 points.

C5- EFFET 11 : une fois défaussée, elle permet d'échanger une carte face cachée avec une autre ; les positions des cartes échangées ne doivent pas être changées. L'effet d'un Shodan ne peut pas s'appliquer à un joueur qui n'a plus de carte. Il est vivement conseillé d'annoncer qu'on souhaite jouer cet effet en le

jouant

C6- EFFET 12 : une fois défaussée, elle permet de donner une carte face cachée à un autre joueur depuis la pile du centre ; la position de la carte dans le jeu est choisie par le receveur de la carte.

C7- EFFET 13 : une fois défaussée, le joueur peut regarder une carte face cachée parmi toutes les cartes face cachées sur la table, sans la montrer aux autres joueurs.

C8- CARTE 14 : ce n'est pas un effet ; la valeur de la carte est soit 15, soit -1, en fin de partie.

C9- EFFET KOSHUKAI : une fois défaussée, elle permet de rejouer l'effet de la carte sur laquelle elle se trouve dans la défausse. Elle peut être défaussée directement sur les cartes 11, 12 et 13. Elle ne peut pas être reprise depuis la défausse si l'effet est joué. Personne ne peut défausser de carte directement dessus. Elle vaut 20 points en fin de partie.

Règles générales

R1- Si un joueur regarde une de ses cartes face cachée alors qu'il n'en a pas le droit, il subit une pénalité : il doit s'ajouter une carte face cachée depuis la pile, sans la regarder. De même, si le joueur défausse une carte sans qu'elle soit d'une unité supérieure ou inférieure à la carte présente sur le dessus de la défausse, il reprend sa carte qu'il remet face cachée et prend une pénalité.

R2- Il est interdit de changer l'ordre des cartes posées face cachée en dehors des ajouts et défausses réglementaires.

R3- Un effet (voir le chapitre sur les cartes) peut ne pas être joué si le joueur ayant défaussé la carte à effet ne souhaite pas l'activer, ne montre aucun signe de volonté à jouer l'effet ou oublie de le faire. Les effets doivent être joués rapidement après la défausse de la carte à effet. Si les cartes à effet s'enchaînent, on peut prendre le temps de les jouer dans l'ordre.

R4- Lorsqu'un joueur veut poser une carte dans la défausse mais est battu en rapidité, il n'y a pas de pénalité, sauf si la carte que le joueur voulait poser n'était pas potable (erreur du joueur).

R5- Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, il annonce « Soremade » ou « Terminé », la partie s'arrête immédiatement. Les joueurs peuvent encore défausser si possible et, en cas d'erreur, une pénalité est prise. Les effets peuvent aussi être joués si des cartes à effet sont défaussées. Puis, quand tous les joueurs sont prêts, les cartes face cachée sont retournées pour compter les points.

R6- Il est possible d'annoncer « Soremade » (ou « Terminé ») à la fin de son tour en ayant encore des cartes. Dans ce cas, les autres joueurs jouent tous un dernier tour, puis la partie s'arrête. Pour pouvoir annoncer « Soremade » de cette manière, il faut que le nombre de cartes face cachée du joueur soit égal ou inférieur au nombre de joueurs (exemple : si on joue à 3 joueurs, il faut avoir 3 cartes ou moins pour pouvoir dire « Soremade » à la fin de mon tour).

R7- Une fois la partie terminée, les joueurs retournent leurs cartes. Le joueur ayant le moins de points gagne. Il est possible que plusieurs joueurs gagnent une partie en même temps s'ils font le même score.

R8- Si le joueur dont c'est le tour ne peut plus piocher dans la pioche centrale, toutes les cartes de la défausse — à l'exception de la carte visible qui demeure au sommet de la défausse — sont mélangées pour former une nouvelle pioche.

R9- Lorsqu'un joueur défausse un Shodan et souhaite jouer son effet, il peut l'annoncer en posant sa main sur la défausse. L'effet du Shodan annoncé est prioritaire sur les défausses des autres joueurs.

Conventions de jeu

J1- On peut se défausser de plusieurs cartes en même temps, tant qu'elles se suivent. Chaque erreur dans la suite entraîne une pénalité.

J2- Sur plusieurs parties, les points de chaque joueur sont additionnés. Le gagnant est celui ayant le moins de points au total. Le nombre de parties peut être décidé à l'avance ou non.

J3- Lorsque le joueur du tour prend une carte depuis la défausse, la carte visible de la défausse est alors changée. Les joueurs peuvent poser des cartes sur celle-ci, et le joueur dont c'est le tour, même avec une carte en main, peut aussi défausser ses cartes face cachée s'il le souhaite.

J4- Il est toléré de regarder la carte que l'on vient de piocher tant que le tour du joueur suivant n'a pas commencé.

J5- Le placement initial des cartes face cachée est choisi par le joueur (sur une ligne, sur plusieurs lignes, etc.).

J6- Quand une pénalité est prise, ou bien si un joueur donne une pénalité à un autre (via la carte 12 notamment), c'est le joueur qui reçoit la pénalité qui choisit où la placer parmi ses cartes.

J7- En cas de conflit impossible à trancher, on utilise la discussion, et si nécessaire, le pierre-feuille-ciseaux. Les armes nucléaires sont proscrites dans le cadre du bon déroulement des parties.

Précisions

P1 – (T2) JE REPRENDS ! Si un joueur pose une carte dans la défausse puis que c'est son tour de jouer, il peut commencer son tour en reprenant cette carte, à condition qu'elle ait été défaussée de manière bien visible. Il peut ensuite la remplacer par une autre.

P2 – (R4) LE DEUXIÈME JOUEUR SE TROMPE-T-IL ? Si le joueur 1 se trompe en posant une carte (exemple : un 6 sur un 2) et que le joueur 2 joue immédiatement (exemple : un 5), le joueur 1 prend une pénalité. Le joueur 2 n'est pas pénalisé s'il n'a pas remarqué l'erreur ou s'il a anticipé (exemple : un 5 ou un 7, ou bien un 2 s'il anticipe la pose d'un 3 ou d'un 1). Si le joueur 2 joue une carte sans rapport (exemple : un 10), il reçoit également une pénalité puisqu'il s'est trompé. On reprend les cartes suivant l'erreur du joueur 1, on distribue les pénalités rapidement et on continue.

P3 – (R4) PRIORITÉ DE RAPIDITÉ Si deux joueurs posent une carte en même temps, c'est la carte en dessous qui est prioritaire. Si un joueur tente de prendre

une carte de la défausse et qu'un autre joue une carte en même temps, la priorité revient à la carte si elle est posée avant que la main atteigne la défausse, ou au joueur qui prend depuis la défausse s'il pose sa main sur la pile ou tient la carte avant que l'autre joueur pose la sienne par-dessus. En cas de conflit (puisqu'il n'y a pas toujours de caméra pour un ralenti), se référer à la règle P11.

P4 – (R5) FIN DE PARTIE ? Quand un joueur n'a plus de cartes, la partie s'arrête. Mais les effets de figures (11, 12, etc.) s'appliquent toujours ! Le joueur sans cartes peut être ciblé, l'échange est impossible s'il n'a pas de carte, mais la pénalité de la carte 12 est possible. C'est seulement quand plus personne ne peut (ou ne souhaite) jouer que les cartes sont retournées.

P5 – (C5-C6-C7-C9) DANS L'ORDRE ! Si plusieurs cartes à effet sont défaussées, les effets sont appliqués dans l'ordre de pose.

P6 – (T2) TU PIOCHES OU PAS ? Dès qu'un joueur touche la pioche lors de son tour, il est obligé de piocher depuis la pioche et ne peut plus reprendre dans la défausse. C'est un bon tempo pour défausser une carte dorée, par exemple.

P7 – (R5) FINI OU PAS ? Si un joueur termine la partie en posant sa dernière carte et qu'un autre joueur était en train de piocher, il doit terminer son tour. Ensuite, les autres joueurs peuvent toujours poser des cartes par-dessus s'ils le souhaitent. Les effets de leurs cartes (11, 12...) s'appliquent même après la fin de partie. Le dévoilement des cartes se fait seulement quand tout le monde est prêt.

P8 – (P5) PRENDRE LE DESSUS ! Dans une situation où, plusieurs effets sont en train d'être joués et qu'on regarde l'ordre d'application, si c'est à ton tour de jouer, tu peux poser ta main sur la défausse pour annoncer que tu veux la carte du dessus pour réserver ton action. Cela empêche un autre joueur d'y ajouter encore une carte alors que c'est à ton tour. Il est important d'être clair et rapide dans ses actions afin qu'il n'y ait pas de doute possible sur les actions réalisées. Si c'est à ton tour, tu n'as pas à attendre que les autres défaussent leurs jeux avant de jouer.

P9 – (R9) SHODAN OU PAS ? L'effet du Shodan, si on veut le jouer, doit être clairement annoncé en gardant une main sur la défausse pour que l'effet puisse être appliqué avant qu'une autre carte ne soit défaussée dessus. L'échange peut être fait avec l'autre main par exemple. Si l'effet du Shodan n'est pas annoncé et qu'une autre carte à effet est posée par-dessus, on doit effectuer les effets dans l'ordre : Shodan, puis l'autre carte. Si après avoir posé le Shodan dans la défausse, le joueur souhaite jouer son effet mais n'a pas mis sa main pour bloquer les défausses par-dessus, il peut le jouer quand même, mais ne pourra plus échanger les cartes qui ont été défaussées après le Shodan.