

AURUXXX®

Les Douze d'Or

BUT DU JEU

Poser en premier la carte « 12 d'or » et inscrire le moins de points possible à la fin de chaque manche. Le joueur qui cumule le moins de points à la fin du jeu (3 manches) remporte le jeu.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur reçoit 12 cartes. Les cartes restantes sont empilées face retournée au centre et une carte est posée face visible à côté de la pioche pour former le talon. La figurine de jeu « Happy Man » est placée à côté de la pioche. Chaque joueur reçoit une feuille provenant du bloc de jeu et a besoin d'un stylo.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur placé à côté du donneur (sens des aiguilles d'une montre) commence. Celui dont c'est le tour de jouer, peut passer son tour (voir ci-dessous), prendre une carte dans la pioche ou décider de ne pas piocher de carte et d'en poser une. Hormis le fait de passer, le joueur doit terminer son tour avec la pose d'une carte sur le talon. Si cela est impossible, le joueur doit piocher une carte. Si celle-ci ne peut pas être jouée, il faut piocher une nouvelle carte. Si le joueur ne peut toujours pas poser de carte, c'est au joueur suivant de jouer.

RÈGLES DU JEU

Un jeu est composé de 3 manches. Le joueur qui gagne la manche est celui qui pose sa dernière carte, en l'occurrence la carte « 12 d'or », sur le talon (il peut s'agir de plusieurs « 12 d'or »). Chaque joueur peut uniquement passer au maximum 3 tours par manche. Pour ce faire, le joueur doit cocher, sur la feuille de jeu, la case « Passer » correspondante et inscrire 5 points par case cochée à la fin de chaque manche. C'est maintenant au joueur suivant de jouer.

PASSER



+5 P.



+5 P.



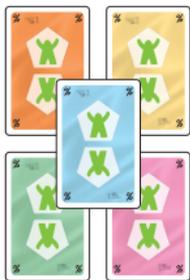
+5 P.

AURUXXX®

Les Douze d'Or

Une remarque importante concernant la pioche et la pose...

... la règle de base est la suivante : le joueur dont c'est le tour de jouer peut passer son tour, piocher une carte ou poser directement une carte sur le talon. Mais il n'est pas obligé de poser ! Si le joueur décide, pour des raisons tactiques, de garder des cartes en main et de ne pas les jouer bien qu'elles sont les seules cartes qui pourraient être posées sur le talon, il est alors pénalisé et obligé de prendre une carte dans la pioche. Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas poser la carte qu'il vient de piocher, il devra prendre une nouvelle carte dans la pioche. Ce n'est qu'alors qu'il est libéré de l'obligation de poser une carte et que c'est au joueur suivant de jouer.

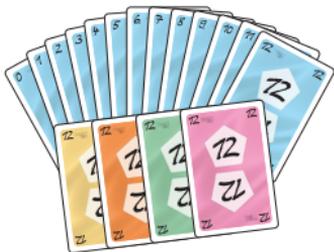


LA CARTE « HAPPY MAN »

La pose de la carte « Happy Man » permet de recevoir la figurine de jeu. Le joueur qui possède la figurine de jeu à la fin d'une manche, peut déduire 50 % de ses points. La figurine de jeu reste en possession du joueur aussi longtemps qu'un autre joueur n'a pas joué une carte « Happy Man » (indépendamment des manches). Après 3 manches, les points sont additionnés. Le joueur avec le moins de points gagne le jeu. À la fin d'une manche, la carte « Happy Man » compte 25 points pour celui qui l'a en main.

LE SET DE CARTES « 0 - 12 »

Il existe 2 sets de cartes de 0 à 12 dans 5 couleurs différentes. Ces cartes permettent de les jouer selon leur couleur (bleu sur bleu, etc.) ou selon leur chiffre, par exemple le « 7 » sur le « 7 », ainsi que de jouer le chiffre précédent « 6 » et le chiffre suivant « 8 ». Si le joueur choisit la pose basée sur le chiffre, il peut se défausser des jumeaux, des triplés, etc. d'une carte, par exemple 3 x le « 6 » sur le « 7 ».



AURUXXX®

Les Douze d'Or



LA CARTE « PIOCHER 2 »

Une carte « 2 » peut toujours être jouée, peu importe la carte posée sur le talon. Le joueur suivant doit piocher 2 cartes puis jouer. La carte « 2 » étant également une carte à jouer normale, elle peut bien sûr être posée comme jumelle, triplé, etc. lorsqu'elle est jouée en se basant sur le chiffre. Le joueur suivant doit alors tirer le nombre de cartes en conséquence, soit 4, 6 ou plus. Si le joueur passe son tour, le ou les joueurs suivants doivent alors piocher les cartes en question. Sur la carte « 2 », il est possible de poser toutes les couleurs ainsi que les cartes « 1 », « 2 » ou « 3 » en cas de pose basée sur le chiffre - les multiples sont également permis.

LA CARTE « 50 »

La carte « 50 » peut être posée sur toutes les cartes d'action, toutes les autres cartes « 50 » et sur les cartes de la même couleur. Sur la carte « 50 », il est possible de poser une carte de la même couleur, une autre carte « 50 » et bien sûr toute carte d'action. À la fin d'une manche, cette carte compte 50 points pour celui qui l'a en main.



CARTES D'ACTION



Le joueur qui pose la carte d'action « **CARTE PROFUSION** » doit tirer 1 carte auprès de chaque autre joueur.

Le joueur qui pose la carte d'action « **CARTE ÉCHANGE** » doit échanger toutes ses cartes contre les cartes d'un joueur de son choix.



Le joueur qui pose la carte d'action « **TIRER CARTE** » doit tirer une carte chez le joueur suivant (sens des aiguilles d'une montre).

AURUXXX®

Les Douze d'Or

Il est possible de poser plusieurs cartes d'action en enfilade. Après la dernière carte d'action, le joueur doit encore jouer une carte. Toutes les cartes peuvent être posées sur une carte d'action, tout comme la carte d'action elle-même peut être posée sur n'importe quelle autre carte. À la fin d'une manche, chaque carte d'action compte 25 points pour celui qui l'a en main.

LA CARTE « 12 D'OR »

Seule la « 12 d'or » – et aucune autre carte – peut être posée comme dernière carte. Cela implique que le joueur qui possède la carte « 12 d'or » doit la garder en main jusqu'au moment de terminer la manche. Elle peut alors être posée sur toutes les autres cartes. Le joueur qui a plusieurs « 12 d'or » en main, peut les poser comme cartes jumelles, comme triplés, etc. à la fin de la manche. Le fait de jouer la carte « 12 d'or » termine la manche. Seul le joueur qui gagne la manche peut noter, dans le pentagone figurant sur le bloc de jeu, le nombre de cartes « 12 d'or » avec lesquelles il a terminé la manche. Pour chaque carte « 12 d'or », le joueur peut déduire 5 points (- 5 points).



CONSEILS STRATÉGIQUES / ASTUCES

Le joueur qui ne possède pas (encore) de carte « 12 d'or »...

...peut augmenter ses chances en se servant souvent dans la pioche. Ainsi, le joueur dont c'est le tour de jouer doit piocher une carte, indépendamment du fait qu'il soit en mesure de poser ou non. Ensuite le joueur décide, par exemple pour des raisons tactiques, de ne pas poser de carte et d'en piocher une nouvelle. Puis le joueur se défause d'une carte et c'est au joueur suivant de jouer.

Si le joueur a des cartes d'action en main, il peut soit échanger toutes ses cartes contre celles d'un autre joueur, soit tirer une carte chez les autres joueurs. C'est une autre manière d'augmenter ses chances d'obtenir une carte « 12 d'or » (voir CARTES D'ACTION).

AURUXXX®

Les Douze d'Or

Il est conseillé d'observer le comportement de jeu des adversaires...

... pour affiner sa stratégie. Lorsqu'un joueur augmente le nombre de cartes dans sa main en piochant, cela peut signifier qu'il n'a pas de carte « 12 d'or ». Mais cela peut également signifier qu'il possède une carte d'action « CARTE ÉCHANGE » (éventuellement en combinaison avec une carte « 12 d'or ») et qu'il prépare un échange pour donner un maximum de cartes à l'un des autres joueurs. Le temps nécessaire pour se débarrasser de ces cartes est alors plus long. Cela permet au joueur de gagner du temps pour obtenir à nouveau une carte « 12 d'or » et de terminer la manche.

« Chiper » la carte « 12 d'or »

Lorsqu'un joueur se défausse systématiquement de toutes les cartes qu'il a en main, il est fort probable qu'il possède au moins une carte « 12 d'or » et qu'il tente de gagner la manche. Le joueur qui a des cartes d'action en main peut guetter le moment où un autre joueur ne possède plus qu'une seule carte afin de la lui prendre ou de l'échanger contre ses propres cartes, ce qui peut l'amener à gagner immédiatement la manche.

Tromper les autres joueurs...

... en ne piochant aucune carte (dans la mesure du possible) et en se défaussant systématiquement et rapidement de ses cartes. Les autres joueurs se sentiront bousculés puisqu'ils supposent que le premier joueur possède une carte « 12 d'or » et qu'il tente de gagner la manche. Les autres joueurs sont ainsi incités à jouer leurs cartes d'action de manière prématurée. Grâce à un échange, les chances d'obtenir une carte « 12 d'or » augmentent. Avec ces cartes, aucune stratégie personnelle ne peut plus être poursuivie et les cartes d'action sont hors du jeu pour le moment. Même si aucun autre joueur ne se laisse influencer par cela, les chances de terminer rapidement la manche avec peu de cartes en main, en piochant une carte d'action ou une carte « 12 d'or » augmentent. Cette stratégie peut être adoptée dans les 3 manches afin d'inscrire le moins de points possible dans le cas où une manche est perdue. Cela permet même de gagner le jeu sans jamais avoir gagné de manche. Les cartes « 0 » peuvent aider à simuler un grand nombre de cartes en main et contribuer à tranquilliser les autres joueurs.

AURUXXX®

Les Douze d'Or

Le joueur se prépare à gagner la manche par surprise...

... en optimisant successivement ses cartes pour en faire des multiples. Vu de l'extérieur, les cartes ne présentent aucun danger puisque le joueur semble en avoir suffisamment en main. Mais comme le joueur est autorisé à poser des multiples basés sur des chiffres, il peut réduire les cartes qu'il a en main en quelques coups rapides et ainsi surprendre ses adversaires avec une victoire « soudaine ». Cette tactique fonctionne particulièrement bien lorsque les autres joueurs se croient en sécurité et ne remarquent pas la brusque diminution des cartes du joueur. Il s'agit toutefois de rester prudent, surtout lorsque les autres joueurs possèdent des cartes d'action. La chance peut alors vite tourner.

Bien mélanger les cartes avant de les présenter à l'adversaire pour qu'il en tire une...

... car il aura peut-être observé si les cartes sont habituellement triées ou à quel emplacement se trouve la carte « 12 d'or ».

Utiliser les cartes d'action avec stratégie...

... cela est possible en ne les posant que si l'on en tire un quelconque avantage. En d'autres termes : le joueur n'est à aucun moment obligé de jouer une carte d'action simplement parce qu'il en a les moyens ou parce qu'aucune autre carte ne peut être jouée. La décision reste entièrement libre. Si le joueur ne souhaite pas la jouer, il est alors obligé de prendre une carte dans la pioche. Si le joueur ne peut pas poser la carte qu'il vient de piocher, il devra prendre une nouvelle carte dans la pioche. Ce n'est qu'alors qu'il est libéré de l'obligation de poser une carte et que c'est au joueur suivant de jouer.



Téléchargements
boutique en ligne
Blocs de notation
Pièces justificatives...

www.auruxxx.com