



Un jeu de David Parlett, 2009

Nombre de joueurs: 2

Cartes : un jeu de 54 cartes, comprenant deux vampires (si vous n'en avez pas, prenez deux jokers)

Pour compter les points : Feuille et crayon

Choix du donneur

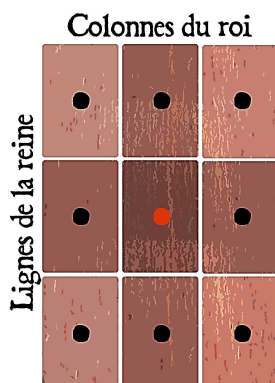
Décidez qui distribue en premier en tirant chacun une carte du paquet. S'il y a une carte de cœur, le premier donneur est celui qui a tiré le cœur de rang supérieur. S'il n'y a pas de cœur, mais au moins une carte de carreau, le premier donneur est celui qui a tiré le carreau de rang supérieur. Si les deux cartes sont noires, coupez à nouveau ou jouez à autre chose. Avant de distribuer, le premier donneur annonce s'il prend la voie de la Reine (lignes) ou la voie du Roi (colonnes). L'autre joueur n'a alors pas d'autre choix que de prendre la direction opposée ou de refuser de jouer à un jeu aussi stupide.

Distribution

La donne alterne et il y a six donnes à faire. Distribuez quatre cartes à chacun, faces cachées, retournez la carte suivante face visible sur la table et formez un talon avec les cartes restantes. La carte face visible définit le centre d'un carré de neuf cartes en trois lignes et trois colonnes que les joueurs poseront progressivement sur la table. Cette disposition s'appelle le cercueil, et la première carte retournée est le premier clou, au centre du cercueil.

But

Faire la ligne de trois cartes de la plus haute valeur dans votre direction de pointage. Pour cela, les cartes comptent pour leur valeur nominale de l'As = 1 à Dix = 10. Les figures comptent soit 0 soit 10 comme expliqué ci-dessous. La Reine ne compte que dans le sens horizontal (lignes) et le Roi ne compte que dans le sens vertical (colonnes).



Jeu de la carte

Chacun à son tour, en commençant par le premier joueur (l'adversaire du donneur), on joue une carte face visible dans l'une des huit autres positions qui peuvent être vacantes, à condition qu'elle se trouve côte à côte avec une carte déjà en position (et pas seulement coin à coin). Continuez jusqu'à ce que toutes les places soient prises.

Score

Vous marquez le score de la ligne (Reine) ou de la colonne (Roi) totalisant le plus de points. Si vos deux scores les plus hauts sont égaux, vous marquez les points de la deuxième ligne (Reine) ou colonne (Roi) la plus forte ou, si elles sont toujours égales, de la troisième la plus forte (même si elles sont égales). Le score pour toute rangée de trois cartes est obtenu en comptant chaque carte numérale selon sa valeur nominale et chaque figure comme suit :

- Un Valet vaut 0.
- Une Reine vaut 10 en ligne mais 0 en colonne.
- Un Roi vaut 10 en colonne mais 0 en ligne.

La valeur totale d'une ligne ou d'une colonne est :

- x 2, si elle contient deux cartes de la même suite (par exemple : ♥♥♠, ♥♥♣, ♠♠♥, etc.)
- x 3, si elle contient trois cartes de la même couleur (par exemple : ♥♥♦ ou ♠♠♣)
- x 5, si elle contient trois cartes de la même suite (♥♥♥, ♠♠♠, ♦♦♦ ou ♣♣♣)

Un Vampire (ou Joker) annule tous les points de la ligne et de la colonne qui le traversent et qui valent donc 0.

Donnes suivantes

Le donneur suivant défausse le cercueil, prend le talon et distribue quatre cartes face cachée et une face visible comme premier clou du second cercueil. Jouez et marquez comme précédemment.

Jeu

Au terme des six donnes, vous prenez chacun note de votre score total final. Celui qui a le score global le plus élevé ajoute un bonus équivalent à la différence entre les deux.

Exemple, si Dracula termine avec 245 et Vampyra avec 272, le score de Vampyra est porté à 299. En cas d'égalité, le bonus est équivalent à, et va à, celui d'entre vous qui a fait la rangée la plus élevée au cours du jeu.