

ÉCHANGER de jeu avec un adversaire - 2 cartes



Le joueur choisit un adversaire et **échange son jeu avec lui.**

On ne touche pas à la suite posée sur la table.

VOLER la dernière carte d'une suite - 6 cartes



Le joueur **prend la dernière carte dans la suite d'un adversaire.**

La carte volée peut être **utilisée tout de suite** dans sa propre suite **ou conservée** dans son jeu.

Le joueur peut donc jouer ou jeter une autre carte.

VOLER une carte d'une suite - 5 cartes



Le joueur **prend n'importe quelle carte dans la suite d'un adversaire.**

La carte volée peut être **utilisée tout de suite** dans sa propre suite **ou conservée** dans son jeu.

Le joueur peut donc jouer ou jeter une autre carte.

CHANGER de place - 2 cartes



Le joueur **échange de place avec un adversaire** et récupère donc sa suite posée sur la table.

Chaque joueur garde son jeu. La partie continue à la gauche de la personne qui vient de jouer la carte **APRÈS** le changement de place. **Interdiction de rejouer !**

On ne peut pas changer de place avec un joueur qui a fini sa suite.

Quand on joue en équipe, **on peut faire changer de place son partenaire.**

BLOQUER 1 carte spéciale - 4 cartes



Protégez-vous des attaques ou empêchez vos adversaires d'avancer dans leur suite en utilisant cette carte !

Cette carte est jouée tout de suite pour contrer uniquement une carte spéciale, même un autre STOP.

Elle donne l'obligation de piocher pour retrouver 8 cartes (6 cartes) dans son jeu.

Quand on joue en équipe, elle peut contrer une attaque sur son partenaire.



AIDE MEMOIRE CARTES SPECIALES



Remplacer n'importe quelle(s) carte(s)



Retirer des cartes d'un adversaire



Prendre la dernière carte d'une suite



Prendre une carte d'une suite



Échanger de jeu avec une personne



Changer de place avec une personne



Piocher 2 cartes et rejouer



Bloquer une carte spéciale

LA SUITE INFERNALE

- REGLES DU JEU -

- PREPARATION DU JEU -

- Un joueur désigné mélange et distribue 8 cartes (6 cartes en équipe de 3) à chaque joueur.
- Le reste des cartes sert de pioche.
- Pendant toute la partie, chaque joueur a toujours 8 cartes en main. (6 cartes en équipe de 3)
- Une fois toutes les cartes jetées, on remélange et reforme la pioche de nouveau.

- BUT DU JEU -

- Finir le premier une suite de cartes allant de 1 à 10 posée devant soi, face visible, dans l'ordre.
- Équipe 4 joueurs (2/2) ou 6 joueurs (3/3) : première équipe qui réalise ses 2 suites, équipe de 2 ou ses 3 suites, équipes de 3 (1 suite par personne).

- CONTENU DU JEU -

- 65 cartes allant de 1 à 10 (9 cartes 1, 9 cartes 2, 8 cartes 3, 7 cartes 4, 7 cartes 5, 6 cartes 6, 6 cartes 7, 5 cartes 8, 4 cartes 9, 4 cartes 10).
- 45 cartes spéciales

- DEROULEMENT PARTIE -



- 2 à 4 joueurs -

- Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chaque joueur joue 1 carte (ou 2 en fonction des cartes spéciales) à chaque tour.
- Le joueur, à la gauche du donneur, commence par piocher une carte. Il peut démarrer sa propre suite en commençant par la carte 1 (ou +1) visible sur table, ou jette une carte s'il ne peut pas jouer, et la personne suivante pioche.
- Les joueurs doivent toujours avoir 8 cartes dans les mains.



4 joueurs (2/2) > 8 cartes en mains // 6 joueurs (3/3) > 6 cartes en mains

Même déroulé qu'en individuelle +

- Les joueurs d'une même équipe sont positionnés en alternance.
- On peut jouer dans sa suite ou celle de son (ses) partenaire (s).
- On peut faire changer de place son (ses) partenaire(s).
- Quand un joueur a réalisé sa suite, il ne peut plus changer de place (à 6 joueurs, il jette sa suite dans la défausse).



- CARTES SPECIALES -

Action des cartes spéciales obligatoire !!

JOKER +1 - 8 cartes



Cette carte remplace n'importe quel nombre dans votre suite.

Elle peut être utilisée pour démarrer une suite.

JOKER +2 - 5 cartes



Cette carte remplace 2 nombres d'une suite.

Elle ne peut pas être utilisée pour démarrer une suite ni après le 9.

RETIRER n'importe quelle carte - 5 cartes



Le joueur retire n'importe quelle carte de la suite d'un adversaire et la jette.

Avant de continuer sa suite, l'adversaire doit obligatoirement combler le trou dans l'ordre et peut utiliser les jokers.

Exemple : le joueur retire le +2 placé entre le 1 et le 4, l'adversaire doit donc combler d'abord par un 2 puis un 3 ou un autre +2.

RETIRER 2 dernières cartes - 4 cartes



Le joueur retire les 2 dernières cartes de la suite d'un adversaire et les jette.

Il faut obligatoirement que les 2 cartes retirées se suivent. Exemple : 1 et 2 ou 5 et +2

Si l'adversaire n'a qu'une carte dans sa suite, la carte ne peut pas être jouée.

REJOUER 2 coups - 4 cartes



Le joueur pioche 2 cartes et joue 2 fois.

Vous pouvez rejouer la même carte à la suite de l'autre.