Vous venez de trouver cette règle qui vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

jeuxsoc.fr

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection
- En m'offrant un jeu absent de ma collection
- En faisant un don, même minime

Vous trouverez mon adresse postale et électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

http://jeuxsoc.fr/contact.php

Merci François Haffner

quand on a moins de 3 cartes. Il ne faut jamais utiliser plus de 3 cartes pour totaliser 10.

Quand le paquet des cartes „P'tits Noirs" est épuisé avant celui des „MAMANS", le donneur ramasse toutes les cartes rejetées au cours du jeu, les bat et les remet en paquet, **faces cachées.** Ce paquet constitue un nouveau „talon" où les joueurs pourront puiser à tour de rôle.

FIN DE PARTIE

La partie est terminée quand toutes les „MAMANS" ont été gagnées.

Le vainqueur est celui qui, à la fin de la partie, possède le plus de „MAMANS".

En cas d'ex aequo, une partie supplémentaire départage les joueurs.

© 1965 Ferd. Piatnik & Söhne

Les 10 P'tits Noirs Nr. 276

(Pour 2 à 6 joueurs)

Ce jeu, tout à fait nouveau, autorise des parties passionnantes au cours desquelles les joueurs peuvent développer leurs dons d'observation et d'opportunité: Il est vivant et rapide. Il ne lasse jamais.

Il se compose:

— D'un jeu de 36 cartes „P'tits Noirs" numérotées de 1 à 9 (Deux fois 9 cartes vertes et deux fois 9 cartes rouges).
— D'un paquet de 10 cartes „MAMAN" (5 cartes vertes et 5 cartes rouges).

BUT DU JEU

Il s'agit, en additionnant les chiffres des cartes d'une même couleur, d'obtenir le total de 10 pour avoir le droit de prendre la carte „MAMAN" correspondante.

Le joueur qui, à la fin de la partie, possède le plus de cartes „MAMAN" a gagné.

DISTRIBUTION

Le donneur (celui qui distribue les cartes) mélange soigneusement les 10 cartes „MAMAN" et pose le paquet, **face visible,** sur la table.

Il bat ensuite toutes les cartes „P'tit Noirs" ensemble et en distribue 3 à chacun.

Il place enfin le paquet des cartes non distribuées **faces cachées,** à côté de la pile des cartes „MAMAN".

Ces deux paquets constituent ce qu'on appelle les „talons" où les joueurs puiseront en cours de partie.

LA REGLE

Le donneur commence.

Son problème est le suivant:

— voir s'il possède 2 ou 3 cartes „P'tits Noirs" dont les chiffres totalisent 10.

— vérifier si la couleur de ces cartes correspond à celle de la „MAMAN" à prendre (la carte à prendre est toujours **la première** du paquet).

Deux possibilités:

A/ Il a en main des cartes de même couleur qui totalisent 10. Il les dépose sur la table et prend la carte „MAMAN" correspondante.

B/ Il n'obtient pas un 10 avec ses cartes de même couleur. Dans ce cas, il prend une carte au talon (celle du dessus). Comme il se trouve momentanément en possession de 4 cartes, il en rejette une sur la table. (En d'autres termes, il se défausse d'une carte).

Quand il a joué, d'une façon ou d'une autre, c'est au tour de son voisin de gauche. Et ainsi de suite.

Il arrive souvent qu'un joueur — surtout s'il prend la tête de la partie — n'ait plus en main qu'une ou deux cartes et même, ne possède plus aucune carte „P'tits Noirs". Ce joueur, chaque fois que revient son tour de jouer, prend une carte au „talon". On ne doit pas se défausser