

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



NJET

BUT DU JEU

Il faut gagner des plis avec un associé. Cependant les équipes peuvent changer après chaque tour. Avant le début du jeu, chacun fait connaître ses souhaits, en respectant les règles. Par exemple, celui qui n'a aucune carte rouge, peut déclarer que le rouge ne sera pas un atout.

CONTENU

1 plateau
4 cartes Personnage (ours, loup, faucon, colombe)
40 cartes (de 4 couleurs, 2x1, 1x 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, pour chaque couleur)
15 pions Njet (pions noirs)
1 bloc de marque

REGLES POUR 4 JOUEURS

PRÉPARATION

Chaque joueur prend la carte personnage de son choix et la pose devant lui. Installez le plateau avec la boîte à côté.

Le joueur le plus vieux bat les cartes et en distribue 10 par personne. Le joueur à sa gauche commence la partie et le jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Un des joueurs marque les points sur la feuille de score.

LE PLATEAU

On trouve 5 rangées sur le plateau. Les cases en gris foncé (à l'extrémité droite de chaque ligne) ne servent pas. Sur chaque ligne une case (en gris clair) doit rester vide afin de connaître les conditions de jeu.

- Startspieler (premier joueur) : sert à déterminer le premier joueur qui choisit un partenaire. Les 2 autres joueurs forment l'équipe adverse.

- Ablegen (ôter des cartes) : sert à savoir combien de cartes les joueurs devront défausser avant le début du tour (1 ou 2 cartes). Ces cartes ne servent pas pour la levée. Si le seul espace disponible est la case Njet, on ne retire pas de cartes.

- Trumpf (atout) : détermine quelle couleur servira d'atout pour le tour.

- Supertrumpf (superatout) : détermine le superatout qui est un 1 de n'importe quelle couleur. Si la seule case libre est la case Njet, il n'y a pas de superatouts. Toutes les cartes 1 qui ne sont pas des superatouts, comptent comme les cartes les plus faibles de leur couleur.

- Punkte (points par pli et par carte butin) : détermine la valeur des plis et des cartes butins pour le tour.

DEROULEMENT DU JEU

Une partie se fait en plusieurs tours. Chaque tour se compose de deux phases. La phase de Njet où les conditions de jeu sont décidées à ce moment. Puis la phase de plis où les joueurs posent leurs cartes.

LA PHASE NJET

Les joueurs regardent leurs cartes et cherchent à placer les pions Njet selon leur convenance et définissent ainsi les conditions de la phase de plis.

Le joueur dont c'est le tour prend un pion de la réserve et le place sur une case libre (en gris clair). Il dit par exemple, " non! Le bleu n'est pas un atout ", et pose la pierre sur la faucille bleue dans la rangée d'atouts. En conséquence cet espace ne jouera aucun rôle dans la phase de plis suivante. Les joueurs procèdent ainsi jusqu'à ce que chacun des 15 pions ait été placé.

Dans chaque rangée, un espace gris clair doit être laissé vide. C'est cette case qui indique les conditions de jeu.

Exemple du livret de règles allemand

Le faucon est le premier joueur, par conséquent il se choisira un associé et commencera à jouer.

La rangée Ablegen indique que chaque joueur doit mettre de côté une carte. L'atout sera la couleur bleue et le 1 noir est le superatout. Chaque pli et chaque carte butin vaudront 3 points.

LA PHASE DE PLIS

Après que le premier joueur a choisi son associé et que les joueurs ont mis de côté le nombre indiqué de cartes, le premier joueur pose n'importe quelle carte face visible. Les autres joueurs posent à leur tour une carte. La couleur de début doit être suivie si possible. Si vous ne pouvez pas suivre, vous devez jouer un atout ou un superatout.

Si la carte de début est un atout, les autres joueurs doivent jouer des cartes d'atout ou des cartes de superatout. C'est la même chose si un superatout est joué.

Si un joueur ne peut pas suivre la couleur de début ou jouer un atout, il joue n'importe quelle carte qui ne compte pas.

GAGNER UN PLI

La plus haute carte dans la couleur de départ gagne le pli, à moins qu'un atout ou un superatout soit joué. Si les deux 1 d'une couleur ont été joués, le deuxième 1 est plus fort que le premier. Si un ou plusieurs atouts, mais aucun superatouts, sont dans le pli, l'atout avec la plus forte valeur gagne.

Si un superatout a été employé, il gagne. Si deux superatouts ont été employés, le deuxième superatout joué gagne.

Le gagnant prend les cartes du pli et les place en pile devant lui face cachée. On pose chaque pli gagné séparément. Le vainqueur commence le prochain pli.

CARTES BUTINS

Toutes les cartes avec une valeur de 1 peuvent devenir un butin gagné sur les équipes adverses. C'est vrai également avec les superatouts. Le butin est réclamé si un joueur gagne un pli dans lequel un joueur adverse a joué une carte avec une valeur de 1. Chaque 1 capturé devrait être placé face visible à côté des plis. Il est possible de capturer deux cartes butin dans un pli.

LES POINTS

Quand tous les plis ont été joués et que les joueurs n'ont plus de carte, on compte les points. Chaque équipe compte le nombre de plis gagnés et les cartes butin. Ce total sera multiplié par le nombre de points indiqué sur la rangée inférieure du plateau. Les points de chaque joueur seront enregistrés sur la feuille de marque.

Une équipe qui a 3 plis et une carte butin marque 12 points si la valeur des plis/carte butin est de 3 pour ce tour ($[3+1] \times 3=12$).

Après le décompte des points, on retire les pions du plateau. Le joueur à la gauche du précédent premier joueur mélange les cartes et en distribue dix à chaque joueur. Un nouveau tour commence avec la phase de Njet et la phase de plis.

FIN DU JEU

Le jeu se termine après 8 tours. Le joueur avec le plus de points gagne la partie.

REGLES POUR 3 JOUEURS

Les règles pour 4 joueurs sont employées avec les changements suivants:

Une carte personnage est remise dans la boîte et un pion Njet est placé sur l'image appropriée. Les 4 cartes de valeur 2 sont retirées du jeu. Les joueurs reçoivent 12 cartes chacun.

Le premier joueur décide s'il veut un associé ou non. Dans cette version, deux joueurs joueront toujours contre un. Quand on compte les points, les points du joueur tout seul seront doublés.

Le jeu se finit après 6 tours.

JEU COURT

Si vous voulez un jeu plus court, jouez 3 tours à 3 joueurs et 4 tours à 4 joueurs.

NJET

Un jeu de Stefan Dorra

Pour 2 à 5 joueurs

à partir de 10 ans

Durée : environ 30 minutes.

MATÉRIEL DU JEU

Pour ce jeu, vous avez besoin de : 1 Bloc de marque et 1 crayon



20 pions
NJET !



Recto 1 Carte Monstre

1 Plateau de jeu 5 Cartes Personnage 60 Cartes

(en 4 couleurs de différentes valeurs : 3x0, 1x1, 1x2, 1x3, 1x4, 1x5, 1x6, 4x7, 1x8, 1x9)

APERÇU DU JEU

Les joueurs sont répartis en 2 équipes et chacune d'elle tente de remporter des plis et ainsi de marquer des points. Chaque pli est influencé par les décisions de chaque joueur, comme par exemple le choix de la couleur de l'atout ou la détermination de la valeur d'un pli. En effet, chacun leur tour, les joueurs placent un pion NJET ! sur une case de leur choix du plateau de jeu. Si par exemple le pion est placé sur la case rouge de l'atout, le rouge ne sera pas l'atout pour le tour.

MISE EN PLACE DU JEU

Le plateau de jeu est placé sur la table et les pions NJET ! sont placés à proximité. Chaque joueur choisit une carte personnage et la place face visible devant lui. A moins de 5 joueurs, les Personnages non distribués (ligne 1) sont recouverts avec un pion NJET ! durant toute la partie. A 3 joueurs, on doit enlever 12 cartes du jeu (voir plus loin). A 2, 4 ou 5 joueurs, on utilisera toujours 60 cartes. Un joueur se procure un crayon et une feuille de marque, et y inscrira les points des différents joueurs lors de la partie. Un donneur est désigné aléatoirement. Il mélange les cartes et les distribue une par une aux joueurs.

La phase NJET !

Les joueurs consultent leurs cartes et tentent à l'aide des pions NJET ! d'influencer en leur faveur les conditions du pli à venir. Le donneur prend toujours en premier un pion NJET ! qu'il place sur une case vide avec le symbole de son choix sur le plateau de jeu. Si par exemple il ne possède que peu de cartes bleues, en plaçant un pion NJET ! sur la case avec la Licorne il décide que bleu n'est pas un atout dans ce tour. Chaque joueur poursuit en sens horaire tant que chaque ligne n'a pas une seule case libre. Dans chaque ligne, il doit toujours y avoir une seule case libre.

Le plateau de jeu

Chaque ligne du plateau fixe les conditions du tour en cours. Chaque case vide d'une ligne détermine :

Ligne 1 : Détermination du premier joueur.

Ligne 2 : Détermination du nombre de cartes défaussées.

Ligne 3 : Détermination de la couleur de l'atout.

Ligne 4 : Détermination du superatout.

Ligne 5 : Détermination de la valeur du pli et du butin.



Ligne 1 : Premier joueur

Le premier joueur choisit son ou ses partenaires avec le(s)quel(s) il joue. Les autres joueurs font partie de l'équipe adverse. Le premier joueur joue en premier.

Ligne 2 : Défausser des cartes

Pour ce tour, chaque joueur doit se défausser du nombre de cartes indiqué. Ces cartes ne seront pas utilisées durant le tour et ne comptent pas. Si la case avec les 2 cartes et la flèche est libre, chaque joueur doit à la place donner 2 de ses cartes à son voisin de gauche. Si la case avec les 2 cartes et le 0 rayé est libre, les joueurs se défaussent de 2 cartes et ne peuvent pas de surcroît utiliser de carte 0. Si la case NJET ! est libre, aucune carte n'est alors défaussée.

Ligne 3 : Atout

La couleur de l'atout est désignée par la couleur de la case libre. La couleur de l'atout peut donc être bleue, jaune, rouge ou noire ou il n'y a pas d'atout.

Ligne 4 : Superatout

Les 3 cartes 0 de la couleur de la case libre sont les superatouts. La couleur des superatouts peut donc être bleue, jaune, rouge ou noire ou il n'y a pas de superatout.

- S'il y a un superatout joué, il l'emporte.

Le joueur remportant le pli prend les cartes qu'il empile face cachée devant lui. On pose chaque pli gagné séparément. Le vainqueur débute le pli suivant.

Le butin

Toutes les cartes de valeur 0 peuvent devenir un butin gagné sur les équipes adverses. C'est également valable pour les superatouts. Le butin est réclamé par un joueur qui gagne le pli lorsqu'un joueur de l'équipe adverse a joué une carte de valeur 0. Chaque carte 0 capturée est placée à côté de la pile de pli constituée dans le tour face visible. Il est tout à fait possible de gagner jusqu'à 3 cartes butin lors d'un pli.

***Exemple :** le premier joueur (d'une équipe de 3) joue un 9 vert. Son partenaire joue un 0 vert, un joueur de l'équipe adverse joue un 4 vert. Le second joueur de l'équipe adverse n'a pas de carte verte et joue un 0 noir (noir est atout). Pour finir, le dernier joueur de l'équipe de 3 joueurs n'a pas non plus de carte verte et joue un 7 noir. Ce joueur ramasse toutes les 5 cartes et prend la carte 0 noire et la place face visible devant lui. Les 4 autres cartes sont empilées face cachée devant lui. La carte 0 verte n'est pas un butin dans la mesure où c'est un de ses partenaires qui l'a jouée.*

Dès que tous les plis ont été joués et que tous les joueurs n'ont plus de cartes en main, on compte les points. Chaque équipe compte le nombre de plis gagnés et les cartes butin. Ce total sera multiplié par le nombre de points en vigueur (celui indiqué sur la ligne 5 du plateau de jeu). Le résultat est inscrit sur la feuille de marque. Vous trouverez le modèle de cette feuille en dernière page de ce livret.

***Exemple :** L'équipe constituée de 3 joueurs a gagné 7 plis et capturé 3 cartes 0. Pour ce tour, comme chaque pli et butin rapporte 2 points, chaque joueur de cette équipe remporte $(7 + 3) \times 2 = 20$ points. Un joueur de l'autre équipe a 3 plis et aucune carte 0. ($= 3$). L'autre joueur a remporté 2 plis et 1 carte 0 ($= 3$). Mais ce dernier possède également la carte Monstre, ce qui lui permet de doubler ses points. Chaque joueur reçoit alors $(3 \times 2) + (3 \times 2) \times 2 = 18$ points. Pour simplifier le décompte final, on ne marquera sur la feuille de marque que la différence. Comme le score est de 20 à 18, l'équipe de 3 joueurs marquera 2 points et l'autre équipe 0 point.*

NOUVEAU TOUR

Après le décompte, les pions NJET ! sont retirés du plateau de jeu. Le voisin de gauche du dernier donneur devient le nouveau donneur. Il mélange toutes les cartes et les distribue à nouveau. Un nouveau tour commence.

FIN DU JEU

A 2 ou 4 joueurs, on jouera 8 tours au total. A 3 joueurs on jouera 9 tours et à 5 joueurs 10 tours.

De cette manière, chaque joueur aura été premier joueur le même nombre de fois.

A la fin de la partie le joueur ayant le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Mise en place du jeu et particularité

Carte Monstre

Cette carte n'est utilisée que lorsque participent 3 ou 5 joueurs. Lorsqu'un joueur joue seul contre 2 joueurs ou lorsque 2 joueurs jouent contre 3 autres, ces joueurs reçoivent la carte Monstre. C'est le premier joueur qui détermine quel joueur de l'équipe la plus faible reçoit la carte Monstre. Cette carte permet de doubler les points du joueur qui la détient.

5 joueurs : Les 60 cartes sont utilisées. Chaque joueur reçoit 12 cartes. On joue toujours 3 contre 2. Le premier joueur choisit s'il joue dans l'équipe de 2 ou de 3 joueurs. Il choisit aussi qui joue dans quelle équipe. Il donne la carte Monstre à un des joueurs de son choix de l'équipe de 2 joueurs. Ce joueur a ses plis et ses cartes 0 capturées doublées. La partie se termine après 10 tours.

4 joueurs : Les 60 cartes sont utilisées. Chaque joueur reçoit 15 cartes. On joue toujours 2 contre 2. La partie prend fin après le 8ème tour. Le premier joueur choisit son partenaire.

3 joueurs : Au début du jeu on trie 12 cartes. On retire 3 cartes 7 de chaque couleur, il reste donc 48 cartes et chaque joueur reçoit 16 cartes. On joue à 1 contre 2 et le joueur seul reçoit la carte Monstre. Tous ses points seront doublés. La partie s'achève après 9 tours. Le premier joueur choisit s'il joue avec un partenaire ou s'il joue seul.

2 joueurs : Les 60 cartes sont utilisées. Chaque joueur reçoit 15 cartes. Les 30 cartes restantes ne sont pas utilisées dans ce tour. Elles sont écartées et restent secrètes. La partie s'achève après 8 tours.