

BETWEEN



Jarvin_auteur



Jarvin_auteur

Version Printer friendly

Between est un jeu pour 2 à 4 joueurs.

Une partie dure 10 à 15 minutes.

Le jeu est accessible à tous.

Ce print & play contient l'intégralité des règles et du matériel nécessaire pour jouer.

BETWEEN

Un jeu de Jarvin



7ans et +



2-4 joueurs



10-15 minutes

Matériel

24 cartes, numérotées de 1 à 24 ; une piste de suivi et 12 jetons de couleur par joueur ; 1 jeton JOKER par joueur.

But du jeu

Chaque joueur va devoir trouver la valeur des deux cartes cachées de chacun de ses adversaires, avant que les siennes ne soient identifiées. Il va pour cela interroger ses adversaires sur les cartes qu'ils ont en main et déduire les cartes cachées grâce aux informations qu'il obtient.

Mise en place

Mélanger le paquet de cartes.

Distribuer l'intégralité des cartes aux joueurs. La piste est posée au centre de la table.

Chacun doit constituer son INTERVALLE, deux cartes qui seront placées face cachée devant le joueur et que les autres vont chercher à identifier.

Pour cela, chaque joueur choisit, parmi celles qu'il a en main, 2 cartes dont les valeurs sont au moins séparées de 1 point (par exemple, 8 et 10, mais pas 8 et 9). Il doit par ailleurs avoir en main au moins une carte qui s'intercale entre les deux.

Exemple : Marco a les cartes suivantes : 7, 8, 10, 13, 21, 24. Il décide de choisir le 7 et le 10. C'est possible puisqu'il a le 8 qui s'intercale entre les deux.

Les cartes restantes sont gardées en main. Chacun prend ensuite les 12 jetons de sa couleur et un joker..

Tour de jeu

Le joueur le plus âgé commence. Il est alors le joueur actif.

ÉTAPE 1 : Le joueur actif interroge un des autres participants en lui demandant s'il possède EN MAIN une carte d'une valeur donnée. Il ne peut jamais demander une valeur qu'il a actuellement en main ou qui se trouve dans son INTERVALLE.

A noter : un joueur qui n'a plus de cartes en main ne peut plus être interrogé.

Si la carte n'est pas en main du joueur interrogé, il répond simplement non et pose un cube / jeton de sa couleur sur la piste de suivi.

Si la carte est en main, il la pose devant lui, face visible :

- entre les deux cartes INTERVALLE, si la valeur de cette carte est comprise entre les valeurs des deux cartes de son INTERVALLE ;
- au-dessus des cartes INTERVALLE, si la valeur est plus basse ou plus forte que les deux valeurs de son INTERVALLE.

ÉTAPE 2 : Si le joueur pense connaître les valeurs des deux cartes posées face cachée d'un joueur, il peut les proposer secrètement au joueur concerné. S'il s'agit de la bonne combinaison, le joueur révèle ses cartes et l'annonceur remporte 1 point. En cas d'erreur, la manche est terminée pour ce dernier (les autres continuent à jouer ; le joueur éliminé conserve les points acquis durant la manche). Il doit cependant toujours répondre aux questions des autres joueurs.

C'est alors la fin du tour du joueur actif. Le joueur suivant devient le nouveau joueur actif.

JOKER : chaque joueur possède un joker qui lui permet, une fois dans la partie, de demander secrètement à un autre joueur si une valeur donnée se trouve parmi ses deux cartes cachées. Le joueur interrogé répond simplement par l'affirmative ou la négative. Le JOKER peut être joué durant son tour, au début comme à la fin, mais toujours avant de faire l'annonce.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur identifie les deux cartes de son dernier adversaire, la manche prend fin. Chaque joueur ayant trouvé les valeurs de deux cartes d'un adversaire remporte un point. On enchaîne alors sur une nouvelle manche jusqu'à ce qu'un joueur obtienne 5 points. Il est alors déclaré vainqueur.

Partie EXPRESS : Celui qui obtient le plus de points à la fin de la manche, sans avoir été éliminé, remporte la partie.

1

1

2

2

3

3

4

4

5

5

6

6

7

7

8

8

9

9

10

10

11

11

12

12

13

13

14

14

15

15

16

16

17

17

18

18

19

19

20

20

21

21

22

22

23

23

24

24

28 28	29 29	30 30
25 25	26 26	27 27

BETWEEN

01	02	03	04	05	06
07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

**Le joueur interrogé pose un cube/ jeton de sa couleur
sur le numéro demandé s'il ne l'a pas en main.**

BETWEEN

Between est un jeu pour 2 à 4 joueurs.

Une partie dure 10 à 15 minutes.

Le jeu est accessible à tous.



Jarvin_auteur



Jarvin_auteur

Version Printer friendly

Ce print & play contient l'intégralité des règles et du matériel nécessaire pour jouer.

BETWEEN

Un jeu de Jarvin



7ans et +



2-4 joueurs



10-15 minutes

Matériel

24 cartes, numérotées de 1 à 24 ;
bloc de feuillets de scoring ; 1
jeton JOKER par joueur.

Mise en place

Mélanger le paquet de cartes.

Distribuer l'intégralité des cartes aux joueurs.

Chacun doit constituer son INTERVALLE, deux cartes qui seront placées face cachée devant le joueur et que les autres vont chercher à identifier.

Pour cela, chaque joueur choisit, parmi celles qu'il a en main, 2 cartes dont les valeurs sont au moins séparées de 1 point (par exemple, 8 et 10, mais pas 8 et 9). Il doit par ailleurs avoir en main au moins une carte qui s'intercale entre les deux.

Exemple : Marco a les cartes suivantes : 7, 8, 10, 13, 21, 24. Il décide de choisir le 7 et le 10. C'est possible puisqu'il a le 8 qui s'intercale entre les deux.

Les cartes restantes sont gardées en main.

Chacun prend ensuite un FEUILLET et un crayon.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur identifie les deux cartes de son dernier adversaire, la partie prend fin. Chaque joueur ayant trouvé les valeurs de deux cartes d'un adversaire remporte un point. On enchaîne alors sur une nouvelle manche jusqu'à ce qu'un joueur obtienne 5 points. Il est alors déclaré vainqueur.

But du jeu

Chaque joueur va devoir essayer de trouver la valeur des deux cartes cachées de chacun de ses adversaires, avant que les siennes ne soient identifiées. Il va pour cela interroger ses adversaires sur les cartes qu'ils ont en main et déduire les cartes cachées grâce aux informations qu'ils obtiennent.

Tour de jeu

Le joueur le plus âgé commence. Il est alors le joueur actif.

ÉTAPE 1 : Le joueur actif interroge un des autres participants en lui demandant s'il possède EN MAIN une carte d'une valeur donnée. Il ne peut jamais demander une valeur qu'il a actuellement en main ou qui se trouve dans son INTERVALLE.

A noter : un joueur qui n'a plus de cartes en main ne peut plus être interrogé.

Si la carte n'est pas en main du joueur interrogé, il répond simplement non.

Si la carte est en main, il la pose devant lui, face visible :

- entre les deux cartes INTERVALLE, si la valeur de cette carte est comprise entre les valeurs des deux cartes de son INTERVALLE ;
- au-dessus des cartes INTERVALLE, si la valeur est plus basse ou plus forte que les deux valeurs de son INTERVALLE.

Chaque joueur inscrit les informations obtenues sur son feuillet de scoring.

ÉTAPE 2 : Si le joueur pense connaître les valeurs des deux cartes posées face cachée d'un joueur, il peut les proposer secrètement au joueur concerné. S'il s'agit de la bonne combinaison, le joueur révèle ses cartes et l'annonceur remporte 1 point. En cas d'erreur, la manche est terminée pour ce dernier (les autres continuent à jouer ; le joueur éliminé conserve les points acquis durant la manche). Il doit cependant toujours répondre aux questions des autres joueurs.

C'est alors la fin du tour du joueur actif. Le joueur suivant devient le nouveau joueur actif.

JOKER : chaque joueur possède un joker qui lui permet, une fois dans la partie, de demander secrètement à un autre joueur si une valeur donnée se trouve parmi ses deux cartes cachées. Le joueur interrogé répond simplement par l'affirmative ou la négative. Le JOKER peut être joué durant son tour, au début comme à la fin, mais toujours avant de faire l'annonce.

Feuillet de suivi

JOUEUR 3 :

01	02	03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	

INTERVALLE

_____ et _____

Feuille de suivi

JOUEUR 3 :

01	02	03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	

INTERVALLE

_____ et _____

Feuillet de suivi

JOUEUR 3 :

01	02	03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	

INTERVALLE

_____ et _____

Feuille de suivi

JOUEUR 3 :

01	02	03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	

INTERVALLE

_____ et _____

Feuillet de suivi

JOUEUR 3 :

01	02	03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	

INTERVALLE

_____ et _____

Feuillet de suivi

JOUEUR 3 :

01	02	03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	

INTERVALLE

_____ et _____

Feuille de suivi

JOUEUR 3 :

01	02	03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	

INTERVALLE

_____ et _____

Feuillet de suivi

JOUEUR 3 :

01 02 03 04 05
06 07 08 09 10
11 12 13 14 15
16 17 18 19 20
21 22 23 24

INTERVALLE

_____ et _____