

Scharfe Schoten



Un jeu de plis qui ne manque pas de piquant
de Arve D. Fühler

Certains l'aiment chaud ! Celui qui souhaite faire un pli à **Scharfe Schoten** va devoir aiguïser ses sens. Ça n'est pas la quantité de plis qui compte mais respecter ses contrats de départ : Le dos des cartes dévoile avec quelles épices chacun a l'intention de corser la tâche de ses adversaires. Le joueur qui aura correctement anticipé quels ingrédients il récupérera ou évitera dans ses plis marquera des points. Et qui saura parfaitement assaisonner son menu par un subtil dosage viendra à bout de ses adversaires dans cette compétition très relevée.

Contenu

16 tuiles Contrat

(4x4 de chaque couleur)



64 cartes :

48 cartes Épices

(4x12 cartes de chaque couleur)



12 cartes Valeur

(Super-atout)



4 cartes Couleur

(Couleur d'atout)



But du jeu

Avant chaque manche, les joueurs indiquent les deux couleurs dans lesquelles ils ont l'intention de récupérer respectivement le plus et le moins de cartes. Chaque joueur qui aura respecté ses contrats à la fin de la manche marquera des points. Celui qui en totalisera le plus à l'issue de la dernière manche remportera la partie.

Déroulement d'une manche

1) Distribution des cartes et des tuiles

- Avant de commencer à jouer, chaque joueur reçoit **4 tuiles Contrat** : 1 de chaque couleur. Il les garde tout au long de la partie.
- Au début de chaque manche, les **cartes Épices** sont mélangées et distribuées :
À 3 joueurs, chacun reçoit 12 cartes qui composent sa main ; à 4 joueurs, 10 cartes.

Les cartes Épices restantes sont triées par couleur puis étalées en colonnes, **face cachée**. Elles forment « l'étagère à épices ».

Exemple :



Important : La couleur du dos des cartes Épices doit toujours rester bien visible pour tous les joueurs. Ceci est valable aussi bien pour les cartes en main que pour les cartes de l'étagère. Personne ne doit connaître le recto des cartes de l'étagère à épices.

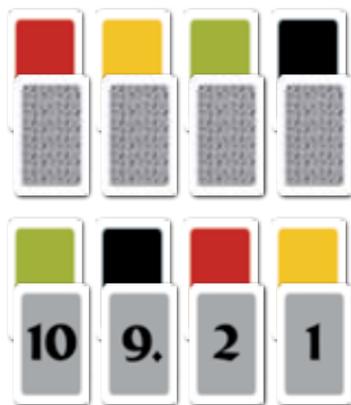
2) Quel est l'atout ?

Ordre des Super-atouts et des couleurs

Les joueurs commencent par établir quelles couleurs et quelles valeurs sont plus fortes que les autres : Bien mélanger les **cartes Valeur**, puis en placer une, face cachée, sur chacune des **4 cartes Couleurs** alignées sur la table.

Les 4 cartes Valeur sont ensuite dévoilées, puis les paires « Couleur + Valeur » classées dans l'ordre décroissant : elles indiquent, de gauche à droite, l'ordre des Super-atouts et des couleurs.

Les 4 Super-atouts sont les cartes les plus fortes du jeu. Le Super-atout le plus fort est la carte correspondant à la valeur et la couleur les plus à gauche de la rangée.



Dans notre exemple, le « 10 vert » est le Super-atout le plus fort, le « 9 noir » le deuxième plus fort... le « 1 jaune » le Super-atout le plus faible. Vert est la couleur la plus forte, jaune la plus faible. Ainsi, toutes les cartes vertes battent toutes les cartes des autres couleurs exceptés les Super-atouts etc.

- Les Super-atouts battent toutes les autres cartes du jeu.
- Un Super-atout plus élevé bat un Super-atout moins élevé.
- Une carte d'une couleur plus élevée bat une carte d'une couleur moins élevée (à l'exception des Super-atouts).

Voir exemple, page 22.

3) Les contrats

Chaque joueur tient ses cartes Épices de manière à ce que ses adversaires voient bien leur dos (un joueur doit montrer leur dos si un adversaire le lui demande). Ainsi, tout le monde connaît la répartition des couleurs chez chacun des autres joueurs. Avant d'entamer les levées, **chaque** joueur donne **2** informations :

Il indique...

- 1) la couleur dans laquelle il a l'intention de récupérer **le plus** de cartes ;
et
- 2) la couleur dans laquelle il a l'intention de récupérer **le moins** de cartes.

Pour cela, chaque joueur prend « secrètement » en main les deux tuiles Contrat correspondant aux couleurs qu'il a choisies, les retourne sur la bonne face et les pose, en même temps que les autres joueurs, bien en évidence sur la table. Il laisse les deux tuiles inutilisées de côté ; elles ne serviront plus lors de cette manche.

Exemple :

Le joueur souhaite récupérer plus de cartes rouges que des autres couleurs.

Par contre, il souhaite avoir le moins de cartes jaunes possibles.



Le grand symbole sur la face entièrement colorée signifie :

*« La couleur dont je veux **récupérer le plus de cartes** est celle-ci. »*



Le petit symbole sur la face avec une bordure blanche signifie :

*« La couleur dont je veux **récupérer le moins de cartes** est celle-là. »*

4) Les levées

Le joueur avec les cheveux les plus dressés entame la partie. Il joue une carte Épices de sa main, face visible, au milieu de la table. À tour de rôle, chacun des autres joueurs joue également une carte. Les règles sont les suivantes :

- **Celui qui a dans sa main une carte de la couleur jouée est obligé de respecter la couleur et donc de jouer une autre carte de cette couleur (obligation de fournir).**

- Celui qui n'a aucune carte de la couleur jouée en main peut jouer la carte de son choix.



Important : Même les Super-atouts doivent respecter la couleur !

Qui gagne le pli ?

Une fois que tout le monde a joué une carte, celui qui a joué **la plus forte** remporte le pli (= toutes les cartes jouées). La force des cartes est déterminée par **l'ordre** des couleurs et des valeurs (sachant que les Super-atouts l'emportent toujours).

Le pli est remporté par :

- **celui qui a joué un Super-atout ou le Super-atout le plus fort ;**
ou, s'il n'y en a pas
- **celui qui a joué la carte la plus élevée de la couleur la plus forte.**

L'étagère à épices

Le joueur qui remporte un pli gagne en plus une carte au choix de **l'étagère à épices, sans** regarder le recto de cette carte (sa valeur). Il la pose, face cachée, devant lui avec les cartes qu'il vient de récupérer, en les triant par couleur : c'est son **stock personnel**. Le dos de toutes les cartes qu'il a ainsi récupérées doit toujours être bien visible par tous les joueurs.

Partie à 4 joueurs : Si l'étagère à épices est vide, le vainqueur du pli ne gagne pas de carte supplémentaire.

Dans cet exemple, le joueur a ouvert avec le 9 rouge.

Le joueur suivant n'a pas de carte rouge en main. Il joue le 8 noir et bat ainsi le 9 rouge (la couleur noire est plus forte que la rouge).



Comme les deux joueurs d'après possèdent encore au moins une carte rouge en main, ils sont obligés de fournir. La carte suivante est un 11 rouge, dont la force reste inférieure au 8 noir. Le dernier joueur du tour joue le Super-atout « 2 rouge ». Il joue ainsi la plus forte carte de cette levée et remporte le pli. Il place les trois cartes rouges, la noire et une carte supplémentaire de l'étagère à épices, face cachée devant lui, les couleurs des dos bien en évidence pour tout le monde. Si le deuxième joueur avait joué le 9 noir (Super-atout) au lieu du 8 noir, il aurait remporté le pli car son Super-atout aurait été plus fort que le « 2 rouge ».

Le joueur qui remporte le pli entame le tour suivant.

5) Fin de la manche et décompte

Une fois que toutes les cartes Épices ont été jouées, la manche s'arrête avec le gain du dernier pli. Les joueurs marquent des points s'ils ont respecté (tout ou en partie) leurs contrats. Pour cela, chacun compare les cartes qu'il a récupérées avec ses deux tuiles Contrat.

- Chaque contrat respecté lui rapporte **5 points**.
- Un contrat presque rempli (égalité avec une autre couleur) lui rapporte **3 points**. Ceci est également valable si un joueur n'a récupéré aucune carte.
- Si le joueur a rempli ses deux contrats, il gagne en plus un nombre de points égal à la différence entre le nombre de cartes des deux couleurs de ses contrats

Les points sont notés sur une feuille.

Exemples de décompte :

1. Les contrats : 

Les points :
Le contrat « Ma plus grande couleur est NOIR » est rempli : **5 points**.
Le contrat « Ma plus petite couleur est VERT » n'est pas rempli : **0 point**.
Total : 5 points.

Les cartes gagnées :



2. Les contrats : 

Les points :
Le contrat « Ma plus grande couleur est ROUGE » n'est pas rempli : **0 point**.
Le contrat « Ma plus petite couleur est JAUNE » est presque rempli (égalité) : **3 points**.
Total : 3 points.

Les cartes gagnées :



3. Les contrats : 

Les points :
Le contrat « Ma plus grande couleur est ROUGE » est rempli : **5 points**.
Le contrat « Ma plus petite couleur est JAUNE » est presque rempli (égalité : aucune carte jaune ou noire) : **3 points**.
Les deux contrats sont remplis ($5 + 3 = 8$ points) ; le joueur marque donc autant de points supplémentaires que la différence entre son nombre de cartes rouges et jaunes (ici, **6 points**).
Total : (8 + 6) 14 points.

Les cartes gagnées :



Un joueur qui ne remporte aucun pli marque **6 points** (3 points pour la plus petite couleur, 3 points pour la plus grande couleur, plus la différence de 0).

Une nouvelle manche commence. Après que les cartes Épices ont été redistribuées et les atouts redéfinis, les joueurs choisissent leurs nouveaux contrats. Le joueur assis à gauche du Premier joueur de la manche précédente entame la manche suivante.

Fin de la partie et vainqueur

La partie se joue en autant de manches qu'il y a de joueurs. Une fois que chacun a été Premier joueur, le jeu s'arrête. Le joueur qui totalise le plus de points est déclaré vainqueur.



Auteur : Arve D. Fühler
Illustrations : Victor Boden
Traduction : Eric Bouret

Art.Nr.: 60 110 5058

© 2014 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

