

Clear 4

Un jeu de défausse rapide de Joe & Christine Ward

Matériel

120 cartes (10× chaque chiffre de 1 à 10 ; 7× PUSH, 7× JOKER, 6× CLEAR)

Mise en place

Mélangez toutes les cartes et distribuez **20 cartes à chaque personne**. Remettez les cartes restantes dans la boîte sans les regarder. Vous n'en aurez pas besoin pour cette partie.

Parmi ces 20 cartes, placez :

1. ... **4 cartes face cachée (de trèvers)** devant chacun de vous.
2. ... sur chacune de ces cartes, **1 autre carte face cachée** – mais cette fois-ci **droite**.
3. ... sur chacune de ces piles, encore **1 carte face visible (droite)**.

Tout le monde doit avoir devant soi 4 piles avec chacune 3 cartes.



4. Si vous ne vous êtes pas trompé, il vous reste 8 cartes chacun. Prenez ces cartes en main.
5. Laissez de la place au centre de la table pour une **pile de défausse**.



But du jeu

Le premier joueur à se débarrasser de ses 20 cartes a gagné !

Déroulement de la partie

La dernière personne à avoir fait le ménage joue en premier. À votre tour, vous avez 3 options : **A Jouer des cartes numérotées**, **B Jouer une carte spéciale** ou **C Passer votre tour**.

Après votre tour, c'est à la personne à votre gauche de jouer.

A Jouer des cartes numérotées

- Vous pouvez jouer **une OU plusieurs** cartes numérotées identiques sur la **pile de défausse**, face visible.
- Les cartes jouées doivent avoir la **même** valeur OU une **valeur inférieure** que la carte du haut de la pile de défausse. S'il n'y a actuellement aucune carte dans la défausse (comme au début de la partie), vous pouvez jouer n'importe quelle valeur.
- Vous pouvez aussi utiliser un **JOKER** :



JOKER

Si vous jouez un JOKER avec des cartes numérotées, il prend la valeur de ces cartes.

Si vous le jouez seul, il a la valeur de la première carte de la défausse.

Si vous jouez un JOKER sur une défausse vide, n'importe quelle valeur peut être jouée par-dessus.

Vos 4 piles

Vous pouvez à tout moment jouer les cartes face visible posées devant vous, comme si vous les aviez en main. Vous pouvez ainsi jouer des cartes de votre main en même temps que des cartes face visible d'une de vos piles, à condition qu'elles aient la même valeur.

Quand vous jouez la carte révélée de l'une de vos 4 piles, **vous pouvez immédiatement retourner la carte située en dessous**. Si elle a la même valeur que la carte (ou les cartes) que vous venez de jouer, vous pouvez la jouer également !

Attention : La carte posée **de travers** dans chaque pile reste **toujours face cachée** ! Cette dernière carte fonctionne différemment (voir page 4).

Tant qu'elles ne sont pas recouvertes par une autre valeur, laissez les cartes de même valeur en éventail sur la défausse, afin de voir quand la quatrième carte de cette valeur est jouée :

CLEAR 4 !

S'il y a **4 cartes de même valeur** sur la défausse après avoir joué, vous pouvez **retirer du jeu toute la pile de défausse** et **jouer un tour supplémentaire** immédiatement.

Remettez dans la boîte les cartes ainsi retirées.

Il ne peut jamais y avoir plus de 4 cartes de la même valeur sur la pile de défausse. Même si vous pourriez jouer plus de cartes de la même valeur, vous ne pouvez en jouer que jusqu'à la quatrième identique au maximum.

Peu importe que vous ayez joué les 4 cartes vous-même ou que vous ne fassiez que compléter à 4.

B Jouer une carte spéciale

Les cartes PUSH et CLEAR ne peuvent être jouées **qu'une par une**. Vous les jouez **à la place** des cartes numérotées.



PUSH

Cette carte spéciale ne peut être jouée **qu'individuellement**, mais quelle que soit la valeur de la carte actuellement sur la défausse. La personne de votre choix ajoute toutes les cartes de la défausse à sa main. La carte PUSH elle-même est retirée du jeu et remise dans la boîte. **Cela met fin à votre tour.**



CLEAR

Cette carte spéciale ne peut être jouée **qu'individuellement**, mais quelle que soit la valeur de la carte actuellement sur la défausse. Retirez immédiatement du jeu toutes les cartes de la défausse. **Ensuite, jouez immédiatement un nouveau tour !**

C Passer votre tour

Si vous ne pouvez pas ou ne **voulez** pas **jouer de cartes** (par exemple parce que vous n'avez que des valeurs plus élevées en main), vous devez prendre toute la pile de défausse dans votre main. Cela met fin à votre tour.

Après votre tour, c'est à la personne à votre gauche de jouer.

LA DERNIÈRE CARTE

La dernière carte de chaque pile (qui est posée **de travers** pour rappel) doit toujours être jouée à l'aveugle.

Vous ne pouvez la révéler que lorsque vous décidez de la jouer sur la pile de défausse. Vous ne connaissez donc sa valeur qu'après l'avoir jouée. Si, après avoir joué cette carte, vous avez d'autres cartes de la même valeur en main, vous pouvez les jouer également (comme d'habitude).

Si la carte révélée est une carte spéciale, elle est jouée normalement.

Si vous jouez une carte face cachée sur la pile de défausse et qu'elle a une valeur plus élevée que les cartes déjà présentes, vous devez prendre toute la pile de défausse dans votre main. Cela met fin à votre tour.

Fin de la partie

Si vous réussissez à jouer toutes vos cartes sur la pile de défausse, la partie se termine **immédiatement** et **vous avez gagné** !

Attention : Si vous jouez en dernier une carte face cachée (posée de travers), et qu'elle n'est pas valide, vous devez prendre toute la pile de défausse dans votre main et la partie continue !

Vous pouvez aussi jouer la partie en plusieurs manches (par exemple autant de manches qu'il y a de joueurs, pour que chacun ait pu commencer une fois). À la fin de chaque manche, tous les joueurs marquent un point négatif par carte restante dans leur main. Celui qui a le moins de points négatifs à l'issue de la partie est déclaré vainqueur.

Exemple

Annika vient de jouer deux 8 sur la pile de défausse **A**.

Pierre joue les deux 5 de sa main **B** ainsi que le 5 de sa pile **C**.



Il retourne immédiatement la carte en dessous et – quelle chance ! – c’est encore un 5, qu’il peut jouer tout de suite **D** ! Comme il y a maintenant 4 cartes identiques au centre, il retire du jeu la pile de défausse.



Après avoir vidé la défausse, Pierre joue immédiatement un nouveau tour. Ce serait maintenant une bonne occasion de jouer la carte face cachée **E** ! Mais il choisit de jouer les deux 10 **F** de ses deux piles du milieu. Dès qu’il les a joués, il retourne les cartes en dessous : un 4 et un 1. Il ne peut plus rien jouer et son tour est terminé.



Auteurs : Joe Ward & Christine Ward
Illustration : Kinetic, Leon Schiffer
Rédaction : Nicolas Niegsch
Traduction : Michael Csorba, Spieletexter

Vous avez acheté un produit de qualité. En cas de questions concernant les règles ou de pièce manquante dans votre exemplaire, merci de nous contacter : kundenservice@schmidtspiele.de. Nous serons heureux de vous apporter notre aide.

Friendzy Games

Article n° 49473
 Schmidt Spiele GmbH
 Lahnstraße 21
 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Sous réserve de modifications.

