

Estaminet

Lilandra et Vianney Carvalho

Krisnaooky et Vianney Carvalho



Nos autres jeux ici !

réécriture Guillaume Sandance



But du jeu

Obtenir le plus de points en fin de partie.

Mise en place

Mettez de côté les cartes Client. Mélangez ces dernières et retirez 2 cartes sans les regarder, puis formez une pile Client.

Ensuite, mélangez les cartes restantes, retirez-en 5 sans les regarder et distribuez-en 3 à chaque joueur, les autres sont mises en pile pour former la pioche Café.

Vous aurez besoin d'un papier et un crayon pour marquer les scores.

La dernière personne à avoir bu un café commencera.

Tour de jeu

Un tour de jeu se déroule toujours de la même manière. On révèle autant de cartes de la pile Café qu'il y a de **joueurs + 2** (exemple à 3 joueurs, on tirera 5 cartes), que l'on étale **face visible** sur la table, puis on révèle **2 cartes de la pile Client**. Ensuite, en commençant par le premier joueur, chacun va faire **une proposition** de café. Pour cela, le joueur devra **additionner une carte de sa main avec une carte face visible sur la table**, pour cela il faut que ces **deux cartes** soient de la **même couleur**, et l'annoncer à **voix haute**.

Si au moment de faire une proposition un joueur **ne possède pas** une carte de la même couleur que celles sur la table, celui-ci a le droit de l'additionner à une carte de sa main quelle que soit sa couleur, il va alors réaliser un **jus de chaussette**.

Le joueur qui a annoncé le chiffre le **plus élevé** récupère le **jeton Joueur « 1 »** et commence, puis le tour continuera dans l'ordre décroissant des annonces, chaque joueur récupérant le **jeton correspondant**. Si deux joueurs annoncent la même valeur, c'est le premier joueur ou celui le plus proche à sa gauche qui l'emporte.

Il récupère alors la **carte sur la table** qui lui a servi à faire sa proposition, **ajoute la sienne, marque ses points et défusse les deux cartes**.

Il est **interdit** de faire une autre combinaison que celle annoncée si l'on est dans la capacité de le faire.

Puis on poursuit avec le joueur ayant fait la seconde annonce la plus élevée, même si par malheur le joueur précédent a déjà pris la carte qui lui aurait été nécessaire pour réaliser sa combinaison. S'il le peut, il récupère la carte pour son annonce, sinon il prend une autre carte puis marque ses points selon le barème.

Si lors de la récupération d'une carte et de la création de la combinaison, les deux cartes sont de la **même couleur** que celle d'un **Client**, le joueur la récupère, marque des points bonus et ajoute un **petit signe distinctif** à côté. On ne peut prendre qu'un **client à la fois**, même si notre combinaison peut convenir à plusieurs.

Une fois que tous les joueurs ont joué, chacun pioche jusqu'à avoir **3 cartes Café en main**. On révèle alors **2 nouveaux clients**, même si celui ou ceux des tours précédents sont encore disponibles. On laisse les cartes encore en jeu sur la table, puis on révèle autant de cartes de la pile Café qu'il y a de joueurs.

S'il n'est plus possible de piocher des cartes Café, on récupère celle de la défusse et on les mélange pour former une nouvelle pioche.

Dès que les **derniers clients sont tirés**, le dernier tour commence, à la fin de celui-ci la partie prend fin.

Fin de partie

Chaque joueur compte ses points, celui qui en possède le plus remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur ayant satisfait le plus de client (le plus de signes distinctifs) qui l'emporte.

Si l'égalité persiste encore, les joueurs en compétition rejouent un tour de jeu et celui qui peut faire la meilleure combinaison, avec le chiffre le plus élevé, l'emporte.

Barème

 3 à 5 mauvais café 3 points	 6 à 9 café trop fade 4 points	 10 café parfait 6 points	 11 à 15 café trop fort 3 points	 16 à 19 essence 2 points	 2 cartes ≠ jus de chaussette 1 point	
--	--	---	--	---	---	---

