

THE GAME

Joue... tant que tu peux !
Steffen Benndorf

Joueurs : 1 à 5

Âge : 8 ans et plus

Durée : environ 20 min.

Pendant la partie, quatre piles de cartes sont formées au centre de la table. Deux piles sont en ordre croissant (de 1 à 99) et deux autres en sens décroissant (de 100 à 2). Tous les joueurs essaient **ensemble** de poser le plus grand nombre de cartes possible, idéalement les 98, sur les quatre piles.

4 Bases de pile



2 Croissantes (1-99)



2 Décroissantes (100-2)

98 Cartes numérotées



avec des valeurs de 2 à 99

Piles de cartes : règles de pose

Sur les **piles croissantes**, la valeur de chaque nouvelle carte posée doit être supérieure à la valeur de la carte au-dessus de la pile. L'écart entre les valeurs n'importe pas, par exemple il est possible de jouer 3, 11, 12, 13, 18, 20, 34, 35, 51. Ou 2, 7, 19, 25, 28, 29, 49, etc. Mais plus l'écart sera petit, plus vous pourrez jouer de cartes.

Important : pour ne pas prendre trop de place, disposez les cartes numérotées les unes au-dessus des autres plutôt que côte à côte. C'est pourquoi il vous faut poser vos cartes en piles à **côté** des **cartes de base** et non au-dessus, en ne laissant visible que la dernière carte posée.



Exemple :

Sur cette pile croissante, les joueurs ont déposé le 4, puis le 8 et ensuite le 13.

Sur les **piles décroissantes**, c'est exactement l'inverse : la valeur de chaque nouvelle carte posée doit être inférieure à la valeur de la carte au-dessus de la pile, par exemple il est possible de jouer 94, 90, 78, 61, 60, 57. Ou 98, 97, 88, 83, 81, etc.



Début de la partie

Les quatre bases de pile sont disposées face visible, les unes au-dessus des autres, au centre de la table. Mélangez **soigneusement** les 98 cartes numérotées. Pour une partie à 3, 4 ou 5 joueurs, chaque joueur reçoit 6 cartes (7 cartes pour un jeu à 2 joueurs), qui constituent sa main. Formez une pioche avec les cartes numérotées restantes et placez-la face cachée sur le côté sur la table.

Jeu en solitaire : prenez 8 cartes qui constituent votre main.

Comment jouer

Tout d'abord, chaque joueur regarde sa main, puis décidez ensemble qui commence. Jouez ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, vous devez poser au moins deux cartes de votre main à droite de l'une des quatre cartes de base. Si c'est possible, vous pouvez poser autant de cartes que vous le souhaitez, éventuellement jusqu'à ne plus avoir aucune carte en main. Posez les cartes l'une après l'autre. Vous êtes libre de choisir sur quelle pile jouer, tant que vous suivez les règles de pose décrites ci-dessus, dans un ordre croissant ou décroissant selon les piles. Vous pouvez poser toutes vos cartes sur la même pile, ou sur plusieurs piles dans n'importe quel ordre comme vous souhaitez.

Exemple : C'est au tour de Lucien de jouer. Il pose une carte sur la première pile croissante, puis deux cartes sur la deuxième pile croissante, et enfin une autre carte sur la dernière pile décroissante.

Une fois que vous avez terminé de poser des cartes, prenez du dessus de la pioche le même nombre de cartes que ce que vous avez posé, pour compléter votre main à six (pour un jeu à 3, 4 ou 5 joueurs), sept (pour un jeu à 2 joueurs) ou huit (jeu en solitaire) cartes à nouveau. Le joueur suivant joue ensuite, en posant au moins deux cartes puis en complétant sa main depuis la pioche.

Exemple : Lucien pose quatre cartes, puis tire quatre nouvelles cartes de la pioche à la fin de son tour.

Les piles grossissent : un rétro s'impose !

Tandis que la partie avance, les quatre piles augmentent de taille à cause des cartes que vous y ajoutez. Les règles générales de pose décrites ci-dessus doivent toujours être respectées. Il existe cependant **une unique exception** qui vous permet de jouer **dans l'ordre inverse**, en jouant une carte qui présente un écart de valeur exactement égal à 10. Voici comment fonctionne ce **rétro** :

- À votre tour, vous pouvez poser **une carte descendante sur une pile croissante** lorsque la valeur de cette carte est **exactement inférieure de 10** à la valeur de la carte au sommet de la pile croissante.



Exemple :

Normalement, il faudrait jouer une carte d'une valeur supérieure à 47 sur cette pile croissante. C'est à Agathe de jouer. Elle possède la carte 37 en main et peut la jouer sur la pile, car elle est exactement inférieure de 10.

- À votre tour, vous pouvez poser **une carte montante sur une pile décroissante** lorsque la valeur de cette carte est **exactement supérieure de 10** à la valeur de la carte au sommet de la pile décroissante.



Exemple :

Normalement, il faudrait jouer une carte d'une valeur inférieure à 65 sur cette pile décroissante. C'est à Suzie de jouer. Elle possède la carte 75 en main et peut la jouer sur la pile, car elle est exactement supérieure de 10.

Remarque : vous pouvez utiliser le rétro aussi souvent que vous le souhaitez et sur différentes piles pendant votre tour. Par exemple, vous pouvez d'abord jouer une carte selon les règles normales, puis effectuer un rétro, puis jouer normalement deux autres cartes à nouveau, puis à nouveau un rétro, puis encore une autre carte normalement, etc.

Communication autorisée

Pendant la partie, les joueurs ne sont **jamais** autorisés à demander aux autres la valeur exacte de leurs cartes. Ils ne peuvent pas non plus révéler la valeur de leurs propres cartes.

En clair, **citer des valeurs numériques est toujours strictement interdit !**

En dehors de cela, toute autre communication est autorisée. Par exemple, vous pouvez dire : « Soyez gentils de ne pas jouer sur la dernière pile » ou « Prière de ne pas monter trop vite sur la deuxième pile. »

Fin de la pioche

Lorsque la pioche est vide, continuez à jouer sans piocher. **Remarque :** à partir de ce moment, chaque joueur ne doit jouer qu'**au moins une carte** (ou plus s'il le souhaite).

Si un joueur n'a plus de carte en main, les autres continuent à jouer sans lui.

Fin de la partie

La partie est terminée aussitôt qu'un joueur ne peut pas jouer le nombre minimum de cartes pendant son tour (soit deux cartes s'il y a encore des cartes dans la pioche, soit une carte quand la pioche est épuisée).

Comment était l'équipe ? Lorsque la partie est terminée, comptez combien de cartes n'ont pas été posées **au total**, soit toutes les cartes encore dans les mains des joueurs plus celles restant dans la pioche, le cas échéant. Moins de 10 cartes est un excellent résultat. Si les 98 cartes ont été jouées, la victoire est totale : à partir de maintenant, vous pouvez augmenter la difficulté.

Pour les experts

Les règles décrites ci-dessus restent les mêmes, sauf que cette fois chaque joueur doit poser un minimum de 3 (au lieu de 2) cartes par tour. Si cela ne suffit pas à rendre le jeu difficile, vous pouvez également réduire le nombre de cartes initialement distribuées à chaque joueur de 1. Dans une partie à 3, 4 ou 5 joueurs, chaque joueur reçoit 5 cartes, 6 cartes pour un jeu à 2 joueurs et 7 cartes pour le jeu solitaire.

THE GAME

Play... as long as you can!
Steffen Benndorf

Players: 1-5 people
Age: 8 years and up
Duration: approx. 20 min.

During the game, four rows of cards are formed in the middle of the table. Two rows are in ascending order (numbers 1-99), and two rows are in descending order (numbers 100-2). Everyone plays **together in the same team** and tries to lay as many cards as possible, all 98 if possible, in four rows of cards.

4 row cards



2x ascending (1-99)



2x descending (100-2)

98 number cards



with the numbers 2-99

The Rows of Cards: Rules for Laying Cards

In an **ascending row of cards** the card number of each card laid must **always be greater** than the card laid before it. How much space left between the cards does not matter, e.g. 3, 11, 12, 13, 18, 20, 34, 35, 51. Or 2, 7, 19, 25, 28, 29, 49, etc. The smaller the space left between cards the better, so that you can lay as many cards as possible.

Important: To keep things from getting out of hand, lay the number cards one on top of the other, rather than side by side. For this reason, **beside** each row card a **pile** is formed, and only the top card of each pile is visible.



Example:

On this ascending pile of number cards, the 4 was laid first, then the 8, and then the 13.

In a **descending row of cards** it's exactly the opposite: each card laid must **always be smaller** than the card before it, e.g. 94, 90, 78, 61, 60, 57. Or 98, 97, 88, 83, 81, etc.



Getting started

The four rows of cards are laid face up, one below the other, in the middle of the table (see illustration). **Thoroughly** shuffle the 98 number cards. For a 3, 4 or 5-player game, each player is dealt 6 cards (7 cards for a 2-player game), which make up his hand. Form a draw pile with the remaining number cards and place it face down off to the side on the table.

1-player game: Deal yourself 8 cards, which make up your hand.

How to play

First, each player looks at his hand, then decide together who goes first. Begin play by taking turns in a clockwise direction. On your turn **lay at least two cards** from your hand to the right of any of the four row cards.

If possible, you can lay as many more cards as you like, even until you have no cards left in your hand. Lay the cards individually, one after the other. You're free to choose which pile to lay your number cards on, as long as you follow the rules as described above of laying in a descending or ascending order on the respective pile. You can lay all your cards on the same pile, or on **multiple piles** in **any sequence** you like.

Example: It's Linus's turn. He lays a card on the first ascending pile, then two cards on the second ascending pile, then another card on the last descending pile.

Once you have finished your turn, pick up the same number of cards from the draw pile, **that you laid in this round** until you have six (for a 3, 4 or 5-player game) or seven cards (for a 2-player game) in your hand again (1-player game: 8 cards). The next player now takes his turn, lays his cards and picks up cards from

the draw pile to complete his hand.

Example: Linus lays four cards and then draws four new cards from the draw pile at the end of his turn.

The piles are getting bigger: the backwards trick!

As the game carries on, the four piles will increase in size as you add more and more cards to the piles. The general rules for laying cards as described above must be followed at all times. However, there is **one single exception** that lets you play **in the reverse order**: whenever the value of the number card is exactly 10 higher or lower. Here's how it works:

- On your turn, you can lay a card on an **ascending pile** when the number card is **exactly 10 less** than the number showing on the pile.



Example:

Normally a card that is greater than 47 would have to be laid on this ascending pile. It's Tim's turn. He has the number 37 in his hand and can play the card on the pile since it is exactly 10 less.

- On your turn, you can lay a card on a **descending pile** when the number card is **exactly 10 greater** than the number showing on the pile.



Example:

Normally a card that is less than 65 would have to be laid on this descending pile. It's Sarah's turn. She has the number 75 in her hand and can play the card on the pile since it is exactly 10 greater.

Note: You can use the backwards trick as often as you like and on different piles during your turn. For example, you can first play a card according to the normal rules, then use the backwards trick, then two more cards normally again, then the backwards trick again, and then yet another card normally, etc.

Permissible communication

During the game players are **never** allowed to ask the others for the exact number on their cards or reveal the numbers of their own cards. **Relating concrete numbers in any way is strictly forbidden!**

Other than that, all other communication is allowed. For example, you can say: "Don't lay on the last pile," or, "Don't make a big jump on this pile."

End of game

When the **draw pile is empty**, continue playing without drawing cards. **Note:** From this point on, each player only has to play **a single card** (or any number more). If a player has no cards left to play, the others continue playing without him. The game is over **as soon as** a player cannot play the minimum number of cards during his turn (i.e. two cards if there are still cards left in the draw pile, or one card, if the draw pile is empty).

How good was the team? When the game is over, count how many cards were not laid **in total**; that means, the cards left in all the players' hands plus any remaining cards in the draw pile, if any. Less than 10 cards is an excellent result. If all 98 cards were played, you beat the game. From now on you can increase the difficulty level.

For experts

The rules as described above stay the same, except this time, every player has to lay a minimum of 3 (instead of 2) cards per round. If that is still not difficult enough, you can also decrease the number of cards dealt to each player by 1. In a 3, 4 or 5-player game, each player receives 5 cards, 6 cards for a 2-player game and 7 cards for a 1-player game.