

Conquian

2 joueurs

40 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Former 11 cartes en combinaisons complètes avant l'adversaire.

MISE EN PLACE

- 2 joueurs.
- 40 cartes (retirez les 8, 9, 10 d'un jeu standard).
- Distribuez 10 cartes à chaque joueur.

SCORE

- Premier à former 11 cartes en combinaisons = gagne la partie.
- La partie est nulle si la pioche est épuisée sans gagnant.
- Jouez en plusieurs manches.

Conseil: Forcer l'adversaire à prendre une carte peut bloquer ses combinaisons.

À VOTRE TOUR

- Retournez la carte du dessus de la pioche.
- Utilisez-la pour compléter une combinaison ou forcez l'adversaire à la prendre.
- Défaussez si inutile.

Le Conquian est largement considéré comme l'ancêtre de tous les jeux de Rami. Originnaire du Mexique, ce jeu à deux joueurs utilise un jeu espagnol de 40 cartes et présente une mécanique unique où l'on ne pioche jamais dans sa main, on pose directement depuis la défausse.

Objectif

Être le premier à poser exactement 11 cartes en combinaisons valides (ensembles et suites) sur la table, en utilisant les cartes de la pioche et de la défausse sans jamais les ajouter à sa main.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 joueurs.
2. **Jeu** : 40 cartes (jeu standard dont on retire les 8, 9 et 10).
3. **Distribution** : 10 cartes chacun. Les 20 cartes restantes forment la pioche.

Déroulement du jeu

1. **Retourner des cartes** : À votre tour, retournez la carte du dessus de la pioche.
2. **Poser des combinaisons** : Si vous pouvez utiliser la carte retournée dans une combinaison valide (ensemble de 3-4 cartes de même rang, ou suite de 3+ dans une couleur), posez-la avec des cartes de votre main. Vous ne prenez jamais la carte dans votre main.
3. **Défausser** : Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas utiliser la carte retournée dans une combinaison, elle est placée face visible comme défausse. Votre adversaire peut alors l'utiliser dans une combinaison avant son tour normal.
4. **Réorganiser** : Vous pouvez réorganiser vos combinaisons existantes pour incorporer de nouvelles cartes, tant que toutes les combinaisons restent valides.
5. **Combinaison forcée** : Si une carte retournée peut être ajoutée à vos combinaisons existantes, vous devez la prendre, même si cela retarde vos plans.

Victoire

Le premier joueur à poser exactement 11 cartes gagne. Si la pioche est épuisée avant qu'aucun joueur ne pose 11 cartes, la partie est nulle.

Conseils et stratégies

- Planifiez vos combinaisons soigneusement, la règle de combinaison forcée peut perturber votre stratégie si vous n'êtes pas préparé.
- Observez ce que votre adversaire pose pour évaluer quelles cartes restent dans la pioche.
- La flexibilité dans la réorganisation des combinaisons est la compétence clé qui distingue les bons joueurs de Conquian.

Conseils et stratégie

Vous devez utiliser la carte piochée ou celle défaussée pour compléter votre main.

Forcer votre adversaire à prendre une carte peut bloquer ses combinaisons.