

Cadeau

2-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Être le premier à poser toutes ses cartes sur les piles de base centrales.

MISE EN PLACE

- 2 à 6 joueurs avec un jeu standard de 52 cartes.
- Distribuez toutes les cartes équitablement. Chaque joueur retourne sa carte du dessus.

SCORE

- Pas de points. Le premier joueur à vider ses cartes gagne.

Conseil: Restez vigilant et ne manquez jamais l'occasion de poser une carte sur une pile de base.

À VOTRE TOUR

- Placez les As au centre comme bases dès qu'ils sont disponibles.
- Posez votre carte face visible sur n'importe quelle pile de base, en construisant de l'As au Roi.
- Retournez une nouvelle carte face visible après chaque jeu. Continuez jusqu'à ce que vous ne puissiez plus jouer.
- Passez si votre carte face visible ne peut être jouée sur aucune base.

Cadeau est un jeu de cartes de vide-main simple où les joueurs s'affrontent pour se débarrasser de leurs cartes en les posant sur des piles communes au centre de la table. Les joueurs construisent sur les bases et le premier à vider sa main gagne.

Objectif

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes en les posant sur les piles de base centrales, en construisant séquentiellement quelle que soit la couleur.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 6 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuez l'intégralité du jeu aussi équitablement que possible à tous les joueurs. Les joueurs tiennent leurs cartes en pile face cachée et retournent la carte du dessus.

Déroulement du jeu

1. **Piles de base** : Dès qu'un As est disponible, il est placé au centre comme pile de base.
2. **Construction** : Les joueurs jouent à tour de rôle des cartes depuis leur carte face visible vers n'importe quelle pile de base, en construisant vers le haut en séquence (As, 2, 3, ... Roi) quelle que soit la couleur.
3. **Jeux multiples** : Un joueur peut poser autant de cartes que possible lors de son tour, retournant une nouvelle carte de sa pile face cachée à chaque fois qu'il en joue une.
4. **Passer** : Si un joueur ne peut pas jouer sa carte face visible sur aucune base, son tour passe au joueur suivant.
5. **Obligation de jouer** : Les joueurs doivent jouer une carte s'ils le peuvent ; ils ne peuvent pas délibérément retenir une carte jouable.

Victoire

- **Premier sorti** : Le premier joueur à poser toutes ses cartes sur les bases gagne.
- **Impasse** : Si aucun joueur ne peut jouer et que tous sont bloqués, le joueur avec le moins de cartes restantes gagne.

Variantes

- **Construction descendante** : Certaines versions permettent de construire aussi bien vers le haut que vers le bas sur les bases.
- **Cartes face visible multiples** : Les joueurs gardent un éventail de 3 à 4 cartes face visible parmi lesquelles choisir, au lieu d'une seule.
- **Style Nerfs compétitif** : Jouez simultanément sans tours pour une expérience plus rapide et plus frénétique.

Conseils et stratégies

- Jouez rapidement et attentivement pour ne pas manquer d'occasions de vous débarrasser de cartes.
- Surveillez les bases de près pour repérer les occasions de jouer plusieurs cartes d'affilée.
- Puisque vous êtes obligé de jouer si vous le pouvez, concentrez-vous sur le retournement de votre pile aussi vite que possible.

Conseils et stratégie

Restez vigilant et jouez les cartes dès qu'elles deviennent disponibles. La vitesse et l'attention comptent plus que la stratégie dans ce jeu.

La stratégie est minimale puisque vous êtes obligé de jouer chaque fois que vous le pouvez. Le jeu récompense l'attention et la rapidité de reconnaissance des cartes avant toute chose.