

James Bond

2-3 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Compléter toutes vos piles en carrés avant votre adversaire.

MISE EN PLACE

- 2 à 3 joueurs avec un jeu standard de 52 cartes.
- Distribuez 4 piles face cachée de 4 cartes à chaque joueur. Placez 4 cartes face visible au centre.

SCORE

- Pas de points. Le premier joueur à compléter toutes ses piles gagne.

Conseil: Concentrez-vous sur une pile à la fois et mémorisez ce que chaque pile attend.

À VOTRE TOUR

- Pas de tours ! Les deux joueurs jouent simultanément.
- Échangez une carte à la fois entre vos piles et les cartes centrales.
- Lorsqu'une pile forme un carré, retournez-la face visible.
- Criez « James Bond ! » quand toutes vos piles sont complètes.

James Bond est un jeu de cartes rapide où les joueurs s'affrontent pour compléter des carrés dans toutes leurs piles. Les cartes sont échangées une à une entre vos piles et un pool central. Le premier joueur à transformer toutes ses piles en carrés crie « James Bond ! » et gagne.

Objectif

Être le premier joueur à faire de chacune de vos piles de cartes un carré en échangeant des cartes avec les cartes face visible centrales.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 3 joueurs (idéal à 2).
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuez 4 cartes face cachée à chaque joueur en piles de 4. Chaque joueur reçoit 4 piles (16 cartes au total pour 2 joueurs, ou ajusté pour 3). Placez les 4 cartes restantes face visible au centre de la table.

Déroulement du jeu

1. **Jeu simultané** : Il n'y a pas de tours. Les deux joueurs jouent en même temps aussi vite que possible.
2. **Regarder les piles** : Les joueurs peuvent regarder leurs propres piles, mais doivent les laisser face cachée sur la table. Ne regardez qu'une pile à la fois.
3. **Échanger** : Prenez une carte parmi les 4 cartes face visible centrales et échangez-la avec une carte de l'une de vos piles. Vous ne pouvez échanger qu'une carte à la fois.
4. **Carré** : Lorsqu'une pile contient quatre cartes de même valeur, retournez-la face visible pour la verrouiller.
5. **Appel gagnant** : Lorsque toutes vos piles sont des carrés, criez « James Bond ! » pour gagner.

Victoire

- **Premier à finir** : Le premier joueur à compléter toutes ses piles en carrés et à crier « James Bond ! » gagne.
- **Vérification** : Si un joueur crie « James Bond ! » mais qu'une pile est incorrecte, il perd immédiatement.

Variantes

- **À tour de rôle** : Pour une version plus calme, les joueurs alternent les tours en effectuant un échange chacun.
- **Trois joueurs** : Distribuez moins de piles par joueur et ajoutez plus de cartes centrales pour accueillir le joueur supplémentaire.
- **Jokers** : Ajoutez des jokers comme cartes sauvages pouvant remplacer n'importe quelle valeur.

Conseils et stratégies

- Concentrez-vous sur la complétion d'une pile à la fois plutôt que de disperser vos efforts sur toutes les piles.
- Mémorisez ce dont vous avez besoin afin de repérer instantanément les cartes centrales utiles.
- La vitesse compte plus que la perfection. Échangez rapidement et avec décision.

Conseils et stratégie

Concentrez-vous sur une pile à la fois et mémorisez ce que chaque pile attend. La vitesse et la mémoire sont les clés de la victoire à James Bond.

La mémoire est la compétence cachée de James Bond. Le joueur qui se souvient le mieux du contenu de ses piles perdra moins de temps à les vérifier et échangera plus efficacement.