

Rire et se Coucher

5 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Courte

Capter le plus de cartes en associant des cartes de la main et de la table totalisant 15.

MISE EN PLACE

- Réunir exactement 5 joueurs.
- Distribuer 8 cartes à chaque joueur.
- Poser les 12 cartes restantes face visible sur la table.

SCORE

- 2 points pour le plus grand nombre de cartes capturées au total.
- 1 point pour le plus de cartes dans chaque couleur.

Conseil: Gardez les cartes de valeur moyenne polyvalentes pour éviter d'être forcé de vous coucher trop tôt.

À VOTRE TOUR

- Associez une carte de la main à une carte de la table totalisant 15 pour capturer les deux.
- Posez des brelans de 3 ou 4 cartes de même valeur pour des bonus.
- Si vous ne pouvez pas capturer, couchez-vous et posez votre main sur la table.

Rire et se Coucher est un jeu de cartes anglais historique du XVI^e siècle où cinq joueurs s'affrontent pour capturer des paires de cartes totalisant 15. Les joueurs qui n'ont plus de coups utiles doivent "se coucher" et quitter la manche.

Objectif

Capter le plus de cartes en associant des cartes de votre main à des cartes de la table dont la somme est égale à 15. Avoir le plus de cartes capturées en fin de partie rapporte le plus de points.

Mise en place

1. **Joueurs** : 5 joueurs (le jeu est spécifiquement conçu pour cinq).
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : distribuer 8 cartes à chaque joueur et poser les 12 cartes restantes face visible sur la table.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Vérifiez dans votre main s'il y a des paires de cartes dont les valeurs totalisent 15. Le cas échéant, vous pouvez les poser immédiatement comme captures.
2. **Étape 2** : À votre tour, cherchez dans votre main une carte et sur la table une carte dont les valeurs totalisent 15. Si vous en trouvez, capturez les deux.
3. **Étape 3** : Si vous détenez trois cartes ou plus de la même valeur, posez-les face visible pour que tous le voient et gagnez un bonus. Si vous détenez les quatre cartes d'une même valeur, vous pouvez les capturer en privé.
4. **Étape 4** : Si vous ne pouvez plus effectuer aucune capture, vous devez "vous coucher" en posant vos cartes restantes sur la table et en ne plus jouant pour le reste de la manche.

Décompte des points

- 2 points pour le joueur ayant capturé le plus de cartes au total.
- 1 point pour le joueur ayant le plus de cartes dans chaque couleur.
- Si deux joueurs sont à égalité pour la majorité dans une couleur, les points sont reportés à la manche suivante.
- Le joueur qui capture la dernière carte de la table reçoit 1 point bonus.

Variantes

- **Rire et se Coucher à moins de joueurs** : Certaines adaptations réduisent le nombre de joueurs à 3 ou 4 avec des mains de taille ajustée.
- **Rire Moderne** : Une variante où les joueurs peuvent choisir de poser une carte plutôt que de se coucher, les maintenant en jeu plus longtemps.

Conseils et stratégies

- Comptez attentivement les cartes sur la table et dans votre main avant de vous engager dans des captures prématurées.
- Gardez les cartes de valeur moyenne polyvalentes (6, 7, 8) car elles se combinent avec le plus grand nombre de cartes de la table.
- Observez quelles couleurs les autres joueurs collectent afin de leur disputer les majorités de couleur.

Conseils et stratégie

Gardez des cartes de valeur moyenne flexibles pouvant se combiner avec de nombreuses cartes de la table. Observez quelles couleurs les adversaires collectent et disputez-leur les bonus de majorité de couleur.

Le timing est primordial dans Rire et se Coucher. Effectuer des captures trop hâtivement peut vous laisser avec des cartes injouables, vous forçant à vous coucher prématurément. Un jeu patient et calculé vous maintient en jeu plus longtemps.