

Newmarket

3-8 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Se débarrasser de toutes ses cartes et remporter des jetons sur les cartes Boodle.

MISE EN PLACE

- 3 à 8 joueurs.
- Distribuez toutes les cartes dont une main morte.
- Posez des jetons sur 4 cartes Boodle (A pique, R cœur, D carreau, V trèfle typiquement).

SCORE

- Jetons pris sur les cartes Boodle.
- Pénalités pour les cartes non jouées en fin de partie.
- Premier à vider sa main gagne les pénalités des autres.

Conseil: Entamez toujours une couleur dont vous avez les cartes les plus continues.

À VOTRE TOUR

- Jouez la carte la plus basse d'une couleur au départ.
- Continuez la suite dans la même couleur.
- Si vous posez une carte Boodle, prenez ses jetons.

Le Newmarket est un jeu de cartes à arrêts où les joueurs cherchent à se débarrasser de leurs cartes en séquence tout en récoltant des jetons bonus grâce à une disposition de cartes « boodle ». Il combine l'excitation du jeu séquentiel avec un élément de pari lorsque les joueurs misent sur les cartes boodle qui seront jouées.

Objectif

Être le premier à vider sa main et collecter des jetons de la disposition boodle en jouant les cartes correspondantes pendant la partie.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 8 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes plus quatre cartes « boodle » provenant d'un second jeu (généralement l'As de Pique, le Roi de Cœur, la Dame de Carreau, le Valet de Trèfle).
3. **Disposition boodle** : Placez les quatre cartes boodle face visible au centre. Chaque joueur place des jetons sur une ou plusieurs cartes boodle avant la distribution.
4. **Distribution** : Distribuez tout le jeu, y compris une main supplémentaire « morte ». La main morte n'est pas utilisée mais retire certaines cartes du jeu.

Déroulement du jeu

1. **Début** : Le joueur possédant la carte la plus basse de n'importe quelle couleur commence en la jouant.
2. **Jeu en séquence** : Les joueurs continuent la séquence ascendante dans cette couleur. Celui qui détient la carte suivante dans la séquence la joue, quel que soit le tour de jeu.
3. **Arrêts** : Une séquence s'arrête lorsque la carte suivante nécessaire est dans la main morte, a déjà été jouée, ou qu'un Roi est atteint.
4. **Nouvelle séquence** : En cas d'arrêt, le dernier joueur à avoir joué une carte lance une nouvelle séquence avec n'importe quelle carte de sa main (de préférence dans une couleur différente).
5. **Cartes boodle** : Lorsque vous jouez une carte correspondant à une carte boodle, vous récupérez tous les jetons placés sur cette carte boodle.

Victoire

Le premier joueur à vider sa main remporte la manche et reçoit un jeton de chaque autre joueur pour chaque carte restante dans leur main.

Conseils et stratégies

- Conservez les cartes correspondant aux boodles pour les jouer quand la séquence atteint ce point, mais n'attendez pas trop longtemps ou vous risquez de rester bloqué.
- Commencer de nouvelles séquences avec des cartes basses vous donne plus de contrôle sur les couleurs jouées.
- Faites attention aux couleurs qui ont été arrêtées pour anticiper où les futurs arrêts se produiront.

Conseils et stratégie

Notez où se trouvent les cartes cibles pour anticiper les suites à jouer.

Bloquer stratégiquement les suites adverses peut être aussi efficace que de jouer soi-même.