

Les Nœufs

2-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Être le premier à jouer toutes vos cartes en correspondant par valeur ou par couleur.

MISE EN PLACE

- 2 à 6 joueurs avec un jeu standard de 52 cartes.
- Distribuer 7 cartes chacun (5 pour 5 à 6 joueurs). Retourner une carte pour démarrer le talon de défausse.

SCORE

- Le premier à vider sa main marque 0. Les autres marquent des points de pénalité pour les cartes restantes.
- Figures = 10 pts, 9 = 15 pts, As = 1 pt, autres = valeur nominale.
- Le score total le plus bas après toutes les manches gagne.

Conseil: Gardez les 9 pour changer vers une couleur dont vous possédez plusieurs cartes.

À VOTRE TOUR

- Jouer une carte correspondant au talon de défausse par valeur ou par couleur.
- Jouer un 9 sur n'importe quoi et déclarer une nouvelle couleur.
- Piocher une carte si vous ne pouvez pas jouer.

Les Nœufs est un jeu de cartes simple et rapide où les 9 servent de jokers pouvant correspondre à n'importe quelle couleur. Les joueurs jouent à tour de rôle en posant des cartes correspondant au sommet du talon de défausse par valeur ou par couleur, en utilisant les 9 de façon stratégique pour changer la couleur active. C'est un jeu accessible à tous les âges, souvent utilisé comme introduction aux jeux de vide-main.

Objectif

Être le premier joueur à jouer toutes les cartes de sa main en correspondant au talon de défausse par valeur ou par couleur, en utilisant les 9 comme jokers pour changer la couleur.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 6 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : chaque joueur reçoit 7 cartes (ou 5 pour 5 à 6 joueurs). Les cartes restantes forment une pioche face cachée. Retourner la carte du dessus pour démarrer le talon de défausse.

Déroulement du jeu

1. **Jouer une carte** : à votre tour, jouez une carte de votre main qui correspond au sommet du talon de défausse par valeur ou par couleur.
2. **Jouer un 9** : un 9 peut être joué sur n'importe quelle carte quelle que soit sa couleur ou sa valeur. Lorsque vous jouez un 9, déclarez la nouvelle couleur active.
3. **Piocher** : si vous n'avez pas de carte jouable, piochez une carte. Si la carte piochée est jouable, vous pouvez la jouer immédiatement. Sinon, votre tour prend fin.
4. **Vider sa main** : le premier joueur à jouer sa dernière carte remporte la manche.

Décompte des points

1. **Vainqueur** : le premier joueur à vider sa main marque 0. Tous les autres joueurs marquent des points de pénalité selon les cartes restant en main.
2. **Valeur des cartes** : les cartes numériques valent leur valeur nominale, les figures (Valet, Dame, Roi) valent 10 points chacune, les As valent 1 point, et les 9 valent 15 points (pénalité pour avoir gardé un joker).
3. **Fin de partie** : jouez plusieurs manches. Le joueur avec le score total le plus bas après un nombre défini de manches (ou lorsqu'un joueur dépasse 100 points) gagne.

Variantes

- **Piocher jusqu'à pouvoir jouer** : au lieu de piocher une seule carte, piocher jusqu'à obtenir une carte jouable.
- **Passer et Inverser** : attribuer des pouvoirs spéciaux à d'autres valeurs (par exemple, les Valets font passer le joueur suivant, les Dames inversent le sens du jeu).
- **Double Les Nœufs** : utiliser deux jeux pour les grands groupes. Deux 9 joués ensemble permettent de changer la couleur et de faire passer le joueur suivant.

Conseils et stratégies

- Gardez vos 9 pour les moments critiques où vous avez besoin de passer à une couleur dont vous possédez de nombreuses cartes.
- Observez quelles couleurs vos adversaires semblent manquer et évitez de changer vers ces couleurs.
- Essayez de vous débarrasser tôt des cartes de grande valeur (les figures) pour minimiser les points de pénalité si vous perdez.

Conseils et stratégie

Gardez vos 9 pour les moments où vous avez vraiment besoin de changer de couleur. Défaussez-vous tôt des cartes de grande valeur pour réduire votre pénalité si vous êtes pris. Observez ce que jouent vos adversaires pour évaluer la composition de leur main.

Le 9 est à la fois votre carte la plus puissante et votre plus grand risque. L'utiliser judicieusement pour passer à une couleur dont vous avez beaucoup de cartes peut accélérer votre victoire, mais le garder trop longtemps risque d'entraîner une lourde pénalité.