

# Quatre-vingt-dix-huit

2-5 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Être le dernier joueur en jeu en ne dépassant pas 98.

## MISE EN PLACE

- Distribuez 4 cartes à chaque joueur.
- Fixez le total courant à 0.
- Placez les cartes restantes comme pioche.

## SCORE

- Le dernier joueur en jeu gagne.
- Les joueurs éliminés reçoivent un avertissement en parties à plusieurs manches.

Conseil: Gardez les Rois et les cartes de soustraction 10 pour quand le total devient dangereusement élevé.

## À VOTRE TOUR

- Jouez une carte et ajoutez sa valeur au total.
- Piochez une carte depuis la pile.
- Cartes spéciales : le Roi fixe le total à 98, le 10 ajoute ou soustrait 10.

Quatre-vingt-dix-huit est un jeu de cartes d'addition simple où les joueurs se relaient pour jouer des cartes qui s'ajoutent à un total courant. L'objectif est d'éviter de faire dépasser le total 98, car le joueur qui le fait est éliminé.

## Objectif

Éviter d'être le joueur qui fait dépasser le total courant des cartes 98. Être le dernier joueur encore en jeu après élimination de tous les autres.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 5 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuez 4 cartes à chaque joueur.  
Placez les cartes restantes face cachée comme pioche.  
Le total courant commence à 0.

## Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : À votre tour, jouez une carte de votre main sur le talon de défausse et ajoutez sa valeur au total courant.
2. **Étape 2** : Les cartes numériques (2 à 9) ajoutent leur valeur nominale. Les 10 ajoutent ou soustraient 10. Les Valets et Dames ajoutent 10. Les Rois fixent le total à 98. Les As ajoutent 1 ou 11 (au choix du joueur).
3. **Étape 3** : Après avoir joué, piochez une carte de la pioche pour maintenir une main de 4 cartes.
4. **Étape 4** : Si un joueur ne peut pas jouer une carte sans dépasser 98, ce joueur est éliminé. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur.

## Décompte des points

- Le dernier joueur restant remporte la manche.
- En parties à plusieurs manches, chaque élimination donne un avertissement. Trois avertissements et le joueur est définitivement éliminé.

## Variantes

- **Quatre-vingt-dix-neuf** : Le nombre cible est 99 au lieu de 98, avec des règles légèrement différentes pour les cartes spéciales.
- **Quatre-vingt-dix-huit en équipes** : Les joueurs forment des paires et travaillent ensemble pour éliminer l'équipe adverse.

## Conseils et stratégies

- Gardez vos Rois et vos cartes de soustraction 10 pour les situations d'urgence quand le total est élevé.
- Utilisez les As de manière stratégique, en choisissant 1 quand le total est élevé et 11 quand il est faible.
- Faites attention à la taille de la pioche et planifiez pour quand les cartes viennent à manquer.

## Conseils et stratégie

---

Conservez les Rois et les cartes de soustraction 10 comme bouées de sauvetage pour quand le total monte. Utilisez les cartes de faible valeur pour temporiser pendant que les adversaires brûlent leurs cartes sûres.

La gestion des ressources est au cœur de Quatre-vingt-dix-huit. Le joueur qui détient les bonnes cartes spéciales au bon moment survivra aux adversaires en fin de partie.