

Quatre-Vingt-Dix-Neuf

2 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

Ne pas être le joueur qui pousse le total au-delà de 99.

MISE EN PLACE

- 2 à 8 joueurs.
- Distribuez 3 cartes à chaque joueur.
- Placez le reste en pioche.

SCORE

- Chaque joueur commence avec 3 jetons.
- Perdre = perdre un jeton.
- Le dernier joueur avec des jetons gagne.

Conseil: Gardez les 10 (valeur 0 ou -10) pour les moments critiques.

À VOTRE TOUR

- Jouez une carte et annoncez le nouveau total.
- Piochez une carte pour remplacer celle jouée.
- Si vous ne pouvez pas jouer sans dépasser 99, vous perdez un jeton.

L'objectif du jeu Quatre-vingt-dix-neuf est d'éviter d'être le joueur qui fait dépasser la valeur totale des cartes jouées au-delà de 99. Les joueurs doivent jouer stratégiquement les cartes de leur main pour manipuler la valeur totale tout en évitant d'atteindre ou de dépasser 99.

Préliminaires

- Au début du jeu, chaque joueur reçoit trois jetons.
- À chaque main, trois cartes sont distribuées à chaque joueur.
- Le joueur à gauche du donneur commence le jeu en choisissant une de ses cartes, en la plaçant sur la pile de défausse et en annonçant sa valeur. Il pioche ensuite une nouvelle carte.
- Les joueurs jouent à tour de rôle des cartes et annoncent la nouvelle valeur totale jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse pas jouer sans faire dépasser le total de quatre-vingt-dix-neuf.
- Le joueur perdant perd un jeton, et toutes les cartes sont récupérées pour une nouvelle main.
- Lorsqu'un joueur n'a plus de jetons, il est éliminé du jeu.
- Le dernier joueur restant, c'est-à-dire le dernier joueur avec des jetons, remporte la partie.

Règles standard de jeu

- **As** : La valeur d'un As est soit 1 soit 11, au choix du joueur lors du jeu.
- **3** : La valeur d'un 3 est 3, et le joueur suivant perd son tour.
- **4** : La valeur d'un 4 est 0, et l'ordre de jeu est inversé. S'il ne reste que deux joueurs, le joueur qui a joué le 4 rejoue à la place.
- **9** : La valeur d'un 9 est 0 (carte de passe).
- **10** : La valeur d'un 10 est soit -10 soit +10, déterminée par le joueur lors du jeu.
- **Valets, Dames** : La valeur de ces cartes est 10.
- **Rois** : Jouer un Roi fixe le total à 99, quel que soit le total précédent.
- **Cartes numérotées (2-8)** : La valeur de ces cartes est leur valeur faciale.

Notes supplémentaires

- Le jeu Quatre-vingt-dix-neuf est idéal pour développer les compétences en calcul chez les enfants grâce à son accent sur l'addition simple.
- Les joueurs doivent rester attentifs à la valeur totale annoncée à chaque jeu pour éviter de dépasser 99.
- Des variantes du jeu peuvent inclure des systèmes de jetons alternatifs ou des méthodes de score différentes.

Conseils pour réussir

- **Gestion des risques** : Soyez attentif au total et évaluez le risque de dépasser 99 points avec chaque carte jouée.
- **Comptage des cartes** : Gardez une trace des cartes jouées pour anticiper les cartes restantes dans le jeu et ajuster votre stratégie en conséquence.
- **Bluff** : Utilisez des jeux stratégiques et des bluffs calculés pour induire vos adversaires en erreur et obtenir un avantage.

Variantes

- **Total de départ** : Expérimentez avec différents totaux de départ pour ajuster le rythme et l'intensité du jeu.
- **Cartes spéciales** : Introduisez des cartes spéciales avec des effets uniques pour ajouter de la variété et de la profondeur stratégique au gameplay.

Conseils et stratégie

Gardez des cartes à valeur nulle ou négative pour vous sortir des situations difficiles.

Forcer un adversaire à dépasser 99 requiert de surveiller les cartes restantes.