

# Page One

2-4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Être le premier à jouer toutes ses cartes en faisant correspondre couleur ou valeur.

## MISE EN PLACE

- Utiliser un jeu standard de 52 cartes.
- Distribuer 4 cartes à chaque joueur.
- Retourner une carte pour commencer le talon de défausse.

## SCORE

- Le gagnant marque zéro point.
- As 15, figures 10, cartes numériques à leur valeur faciale en pénalités.

Conseil: N'oubliez jamais d'annoncer « Page One » sous peine de piocher des cartes de pénalité.

## À VOTRE TOUR

- Jouer une carte correspondant à la couleur ou à la valeur de la carte du dessus.
- Piocher une carte si vous ne pouvez pas jouer.
- Annoncer « Page One » quand il ne vous reste qu'une carte.

Page One est un jeu de vide-main japonais similaire aux Huit américains, où les joueurs jouent à tour de rôle des cartes correspondant à la couleur ou à la valeur de la carte précédente. Le jeu est connu pour l'obligation d'annoncer « Page One » lorsqu'un joueur n'a plus qu'une carte en main.

## Objectif

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes en faisant correspondre la couleur ou la valeur avec la carte au sommet du talon de défausse.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 4 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuer 4 cartes à chaque joueur. Placer les cartes restantes face cachée en pioche et retourner une carte pour commencer le talon de défausse.

## Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : À votre tour, jouez une carte de votre main qui correspond à la couleur ou à la valeur de la carte au sommet du talon de défausse.
2. **Étape 2** : Si vous ne pouvez pas jouer, piochez une carte dans la pioche. Si la carte piochée peut être jouée, vous pouvez la jouer immédiatement.
3. **Étape 3** : Lorsqu'il ne vous reste qu'une carte, vous devez annoncer « Page One ! » avant que le joueur suivant commence son tour. Oublier de le faire entraîne une pénalité de pioche.
4. **Étape 4** : La manche se termine quand un joueur vide sa main. Si la pioche est épuisée, mélanger le talon de défausse (sauf la carte du dessus) pour former une nouvelle pioche.

## Décompte des points

- Le gagnant marque zéro point. Les autres joueurs comptent les points de pénalité pour les cartes en main : les As valent 15, les figures valent 10, et les cartes numériques valent leur valeur faciale.
- Jouez plusieurs manches et le joueur avec le score cumulé le plus bas gagne.

## Variantes

---

- **Pouvoirs spéciaux** : Attribuer des effets à certaines valeurs, comme les Valets qui inversent le sens du jeu ou les Huit qui font passer le joueur suivant.
- **Double jeu** : Permettre aux joueurs de poser plusieurs cartes de même valeur en un seul tour pour se débarrasser plus vite de leurs cartes.

## Conseils et stratégies

---

- Mémorisez les couleurs jouées en grand nombre pour anticiper ce que vos adversaires pourraient avoir en main.
- Gardez les cartes polyvalentes (comme celles correspondant aux couleurs les plus fréquentes) pour les situations où vos options sont réduites.
- N'oubliez jamais d'annoncer « Page One » sous peine de recevoir des cartes supplémentaires en pénalité.

## Conseils et stratégie

---

Suivez les couleurs en jeu et gardez des cartes flexibles pour les situations difficiles. N'oubliez jamais d'annoncer « Page One » quand vous n'avez plus qu'une carte.

Avec seulement 4 cartes en main au départ, les parties vont vite. Concentrez-vous sur le maintien d'options jouables en conservant des cartes de la couleur la plus fréquente sur le talon de défausse.