

Spite and Malice

2 joueurs

104 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

Être le premier à vider sa pile de paiement.

MISE EN PLACE

- 2 joueurs.
- Divisez le jeu. Chaque joueur a une pile de paiement de 26 cartes.
- 5 colonnes de stockage par joueur, 4 piles centrales communes.

SCORE

- Le premier à vider sa pile de paiement gagne.
- Pas de points intermédiaires.
- Jouez en plusieurs manches.

Conseil: Maintenez vos colonnes de stockage organisées pour accéder facilement aux cartes voulues.

À VOTRE TOUR

- Jouez la carte du dessus de votre pile de paiement sur une pile centrale si possible.
- Jouez depuis votre main vers les piles centrales ou de stockage.
- Défaussez pour finir votre tour.

Dépit et Malice est un jeu de patience compétitif pour deux joueurs, chacun faisant la course pour être le premier à jouer toutes les cartes de son talon personnel. En utilisant une combinaison de piles de construction partagées et de piles de défausse personnelles, il mêle les mécanismes du solitaire à la compétition en face à face.

Objectif

Soyez le premier joueur à jouer les 26 cartes de votre talon personnel sur les piles de construction centrales partagées.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Deux jeux standard de 52 cartes mélangés ensemble (104 cartes), plus 4 jokers comme cartes sauvages.
3. **Talons** : Chaque joueur reçoit un talon personnel de 26 cartes, placé face cachée avec la carte du dessus retournée face visible.
4. **Piles centrales** : Jusqu'à quatre piles de construction partagées au centre (vides au départ).
5. **Main** : Chaque joueur pioche 5 cartes de la pioche commune.
6. **Piles de défausse** : Chaque joueur dispose de jusqu'à 4 piles de défausse personnelles (vides au départ).

Déroulement du jeu

1. **Construire les piles centrales** : Les piles centrales sont construites en séquence de l'As au Roi. N'importe quel joueur peut ajouter à n'importe quelle pile centrale.
2. **Sources jouables** : Vous pouvez jouer des cartes depuis votre main, le dessus de votre talon ou le dessus de n'importe laquelle de vos piles de défausse sur les piles centrales.
3. **Défausser** : Terminez votre tour en plaçant une carte de votre main sur l'une de vos quatre piles de défausse.
4. **Jokers** : Les jokers sont des cartes sauvages et peuvent remplacer n'importe quelle carte dans la séquence.
5. **Piles terminées** : Quand une pile centrale atteint le Roi, elle est mélangée et remise dans la pioche.
6. **Compléter la main** : Au début de chaque tour, piochez pour avoir à nouveau 5 cartes en main depuis la pioche.

Victoire

Le premier joueur à vider son talon gagne, indépendamment des cartes restantes dans sa main ou ses piles de défausse.

Conseils et stratégies

- Privilégiez le jeu depuis votre talon chaque fois que possible, c'est ce qui fait gagner la partie.
- Organisez vos piles de défausse de manière stratégique, en gardant les cartes triées par valeur pour un accès facile par la suite.
- Bloquez votre adversaire quand vous le pouvez en ne jouant pas les cartes qui l'aideraient à compléter une séquence nécessaire.

Conseils et stratégie

Bloquez les colonnes centrales dont votre adversaire a besoin en y plaçant des cartes indésirables.

Gérez vos colonnes de stockage pour ne pas vous bloquer vous-même.