



LIMITS



de Uwe Rosenberg

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Age: à partir de 8 ans

Durée: environ 45 minutes

Contenu:

60 **cartes Couleur** réparties en cinq couleurs (rouge, jaune, vert, bleu et violet)

28 **cartes Points** (24 cartes bonus d'un point, quatre cartes de cinq points)

24 **cartes Limite** (verso représentant deux points de malus)

1 règle de jeu

CONCEPT DU JEU

Jaune, rouge, bleu, les joueurs posent une carte sur la pile de jeu (recto visible) chacun leur tour. Une **carte Limite** détermine le nombre de cartes de chaque couleur qui peuvent être posées. Si un joueur en soupçonne un autre d'avoir dépassé la limite d'une couleur, il peut l'accuser. Un joueur accusant à raison gagne un bonus alors qu'en accusant à tort il obtient un malus. Le joueur qui a le plus de points positifs (bonus) gagne.

PRÉPARATION D'UNE PARTIE

Mélangez les **cartes Limite**. Ces cartes ont cinq surfaces de couleurs différentes au recto et une valeur de -2 au verso. Quelques **cartes Limite** sont prises du dessus du paquet, verso visible, et sont retirées du jeu:



*Recto et verso
des cartes
Limite*



*Cartes
Couleur*

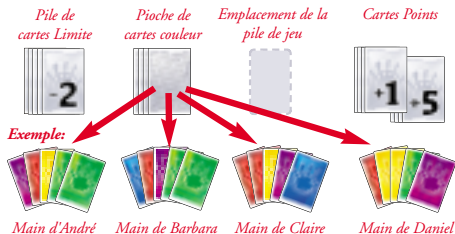
- 14 **cartes Limite** pour deux joueurs.
- 6 **cartes Limite** pour trois ou quatre joueurs.
- 10 **cartes Limite** pour cinq ou six joueurs.

Ces **cartes Limite** sont rangées dans la boîte de jeu. Les autres **cartes Limite** sont posées en pile, verso visible (-2) au centre de la table.

Mélangez également les **cartes Couleur** et placez-les, verso visible, à côté de la pile de **cartes Limite** pour former la pioche.

Les **cartes Points** sont placées sur la table à portée de main. (Il y a des **cartes Points** d'un point et quelques-unes de cinq points. En cas de besoin, on peut échanger cinq cartes d'un point contre une carte de cinq points.)

Chacun à leur tour, les joueurs tirent une **carte Couleur** de la pioche jusqu'à ce qu'ils aient cinq cartes en main. (voir "règles spéciales pour deux joueurs").



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

La carte Limite du dessus est retournée

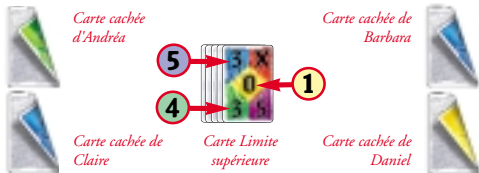
Le jeu se déroule en manches. Lors de chaque manche, une pile de **cartes Couleur** est créée (voir "création d'une pile de jeu"). Une manche commence lorsque la première **carte Limite** est retournée. Les cinq surfaces de couleur des **cartes Limite** indiquent chacune un chiffre. Ce chiffre indique la limite de cartes de la couleur correspondante qui peuvent être posées sur la pile de jeu. S'il y a un "X" à la place d'un chiffre, cela signifie qu'il n'y a pas de limite et qu'on peut poser autant de cartes que l'on veut de cette couleur.



Cette carte Limite indique qu'on peut poser dans la pile de jeu trois cartes bleues maximum, des cartes rouges sans limitation, aucune carte jaune, trois vertes et cinq violettes.

Chaque joueur pose une carte Couleur, recto visible .

Dès que la **carte Limite** est retournée, chaque joueur pose devant lui une des cinq **cartes Couleur** qu'il a en main, **recto caché**. Chaque **carte Couleur** posée augmente de un la limite de la couleur correspondante. Par exemple, s'il ne peut y avoir qu'une carte jaune dans la pile de jeu et qu'une carte jaune est posée, recto caché, il peut y avoir à présent deux cartes jaunes dans la pile. Mais cette information n'est connue que du joueur qui a posé cette carte jaune. Cette carte restera cachée jusqu'à la fin de la manche. Chaque joueur peut à tout moment regarder sa carte cachée.



Exemple: la carte Limite et les quatre cartes posées permettent la pose sur la pile de jeu de cinq cartes violettes au maximum, d'un nombre illimité de cartes rouges (même la pose d'une carte rouge n'y aurait rien changé, car il y a un " X " dans la surface rouge de la carte limite), de cinq cartes bleues (au lieu de trois), d'une carte jaune (au lieu d'aucune) et de quatre cartes vertes (au lieu de trois).

Création de la pile de jeu

A chaque manche, une nouvelle pile de jeu est créée. A la première manche, le joueur le plus jeune pose en premier une **carte Couleur** de sa main sur la pile de jeu. Lors des manches suivantes, le joueur qui a eu la **carte Limite** la manche précédente pose la première **carte Couleur**. (voir "l'accusation est vérifiée et la manche est terminée").

Actions des joueurs

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. A son tour un joueur doit effectuer une des trois actions suivantes :

- poser une **carte Couleur** sur la pile de jeu, ou bien
- échanger quatre cartes de même couleur, ou bien
- accuser un autre joueur.

La pile de jeu ne doit pas être inspectée pendant la manche et doit être formée de manière à ce qu'on ne puisse en reconnaître aucune carte.

Action: poser une carte Couleur sur la pile de jeu

Le joueur choisit une de ses quatre cartes et la place, face couleur visible (recto visible) sur la pile de jeu. Puis, il tire une carte de la pioche. C'est ensuite le tour de son voisin de gauche. Si un joueur oublie de tirer une carte, il ne peut plus le faire si son voisin de gauche en a déjà tiré une. Il devra finir de jouer la manche avec une carte de moins que les autres.

Action: échanger quatre cartes de même couleur.

Si un joueur a quatre cartes de la même couleur en main, il a la possibilité de les échanger. Il montre alors les quatre cartes aux autres et en tire immédiatement quatre nouvelles de la pioche ainsi qu'une **carte Points** d'un point. De ses quatre anciennes cartes, il en pose deux, recto visible, sur la pile de jeu et les deux autres, verso visible, sur la pioche. C'est ensuite le tour de son voisin de gauche.

Remarque: il faut faire attention à la limite car la pose des deux nouvelles cartes peut très bien avoir contribué à la dépasser.

Action: accuser un autre joueur.

Le joueur peut accuser n'importe quel autre joueur. Il pense que ce joueur a dépassé la limite en posant sa dernière carte sur la pile de jeu. On vérifie l'accusation.

L'accusation est vérifiée et la manche est terminée.

Pour vérifier l'accusation, on retourne les **cartes Couleur** des joueurs. Les joueurs regardent maintenant les couleurs pour lesquelles les limites ont été augmentées.

Puis, on compte dans la pile de jeu les cartes de la même couleur que la dernière carte jouée par l'accusé. Si, par exemple, l'accusé a joué une carte jaune en dernier, on compte toutes les cartes jaunes.

Attention: on ne tient pas compte des cartes jouées après la dernière carte de l'accusé.



Exemple: Daniel suppose que la limite jaune a été franchie. Il pourrait accuser aussi bien Barbara que Claire. Etant donné que Barbara a plus de points que Claire, il choisit Barbara.; Daniel compte toutes les cartes jaunes de la pile de jeu excepté celle de Claire qui a été posée après la dernière carte de Barbara.

- Si la limite de la couleur a bel et bien été franchie par l'accusé, ce dernier reçoit la **carte Limite** de cette manche et la pose devant lui, verso visible. Cette carte compte 2 points de malus au score final. Le joueur qui a correctement deviné reçoit quant à lui une carte d'un point de bonus.
- Si la limite est juste atteinte ou pas atteinte, c'est le joueur qui a accusé à tort qui prend la **carte Limite** et celui qui a été injustement accusé qui prend une carte bonus d'un point.



*Carte Limite, verso visible,
pour Barbara*

*Pile de
cartes Limite*

*Carte Points
pour Daniel*

Exemple: Daniel a accusé Barbara avec raison, c'est pourquoi il obtient un bonus d'un point alors que Barbara doit prendre et poser devant elle la carte limite de deux points de malus.

Après l'attribution des **cartes Limite** et des **cartes Points**, chaque joueur reprend en main la **carte Couleur** se trouvant devant lui.

La pile de jeu est retournée et placée sous la pioche **sans être mélangée**. Cette manche est alors terminée. Si un joueur a terminé la manche avec moins de quatre cartes, il peut à présent compléter sa main à cinq cartes.

Une nouvelle manche commence par la découverte d'une nouvelle **carte Limite** et la pose des **cartes Couleur**, verso visible.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur reçoit la dernière **carte Limite**. Chaque joueur additionne ses points positifs et retire ses malus dus aux **cartes Limite**. Le joueur qui a le plus de points gagne.

Règles spéciales pour deux joueurs

On retire 14 **cartes Limite**. Chaque joueur reçoit six **cartes Couleur**. A chaque manche, il faut en poser deux devant soi, verso visible. A la fin d'une manche, on reprend les deux cartes et on en repose deux pour la manche suivante.



Avez-vous des questions?
Alors appelez-nous, nous vous aiderons volontiers:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMI