

Ragond'ins

« Ras le bol de se faire déshabiller pour vêtir les humains ! Ça ne peut plus durer !

1930 : après un siècle d'esclavage les ragondins se révoltent et s'échappent. Vous êtes l'un de ces rebelles mais réussirez-vous à survivre dans la nature ? Pour cela il va vous falloir trouver de la nourriture, vous faire un abri résistant aux crues hivernales, tout en évitant de finir empoisonné par la population locale !

C'est un jeu de 45 minutes environ, de trois à six joueurs, à partir de 8 ans.

CONTENU :

1 règle du jeu, 60 cartes (12X5 couleurs) dont : 36 nourritures (maïs, moquette et carotte dont 1 carotte empoisonnée), 12 abris et 12 inondations.

PRINCIPE ET BUT DU JEU :

Librement inspiré du « Barbu » (une sorte de belote sans atout), vous devez faire des plis sans récupérer de cartes « inondation », ni la carotte empoisonnée » qui vous pénalisent. Par contre, récupérer la nourriture, les abris et faire le dernier pli vous donnent des points positifs.

Le principe est simple, il faut fournir la couleur demandée par le premier joueur ou se défausser si on ne peut pas. La carte la plus forte dans la couleur demandée remporte le pli et son propriétaire lance un nouveau tour en posant une carte. Lorsque toutes les cartes ont été posées (exemple : 15 tours à 4 joueurs), on compte les points et on recommence une nouvelle manche. La partie est terminée au bout de sept mais rien ne vous empêche de jouer plus ou moins longtemps.

Petite particularité, après avoir reçu ses cartes et avant de commencer à jouer, chacun choisit une carte de sa main et la donne à son voisin de gauche et une variante fait que le n°1 l'emporte sur le n°12 si les deux sont joués dans un même pli.

Le petit plus : La biographie du ragondin au dos des règles

Auteur : Patrick BRAUD

Illustrations : Antoine RIOT



Contact : JEUTUIL

14 impasse de l'Hometrou

79 000 NIORT

Tel : 05 17 40 16 72

e.mail : contact@jeutil.fr

site internet : www.jeutil.fr