

FIGHT?

Le jeu qui tient sur une carte de visite

Un jeu de James Ernest (www.cheapass.com)

Traduit par SEB.

Joueurs: 2-6

Durée d'une partie: Deux minutes et plus.

Objectif: Etre le dernier à conserver des pièces.

Démarrage: Chaque joueur commence avec une pièce de vingt centimes, deux de dix, trois de cinq et quatre de 1. Déterminez aléatoirement le joueur qui commence. Ensuite, chacun joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

A chaque tour: Jouez une de vos pièces au centre de la table. Vous pouvez ensuite prendre de la monnaie parmi les pièces présentes sur la table, pour une valeur maximum inférieure de 1 à la pièce que vous avez jouée. Par exemple, si vous jouez une pièce de dix centimes, vous pouvez reprendre jusqu'à neuf centimes, si les pièces présentes le permettent.

Victoire: Le dernier joueur en possession de pièces l'emporte.

Stratégie: Surveillez les pièces de 1, et essayez de perdre aussi peu d'argent que possible à chaque tour. Ne dépensez pas votre pièce de vingt si vous ne pouvez récupérer que dix centimes. Essayez de forcer vos opposants à faire l'inverse. Prenez ses pièces de 1 pour qu'il soit forcé de faire des échanges désavantageux. Bonne chance !

FIGHT MORE?

La suite du jeu qui tient sur une carte de visite qui tient au dos de la même carte de visite

Un jeu de James Ernest (www.cheapass.com)

Traduit par SEB.

Joueurs: 2-6

Durée d'une partie: Deux minutes et plus.

Bien que ce soit difficile de le faire immédiatement, Fight est un problème théoriquement soluble. Mais il faut le reconnaître, il faut plusieurs heures de jeu avant de s'en lasser. Si c'est cependant votre cas, voici quelques solutions pour donner à ce jeu un nouveau souffle.

Configurations de départ différentes: Fondamentalement, Fight est un jeu centré sur les pièces de 5 et de 1. Le peu d'analyses que nous avons pu conduire ont montré que les pièces de dix et de vingt sont équivalentes à leur valeur en pièces de 1. Pour varier, vous pouvez éliminer les pièces de 10 afin de rendre plus difficile le fait de faire de la monnaie sur les pièces de 20. Vous pouvez également réduire le nombre de pièce de 5 et de 1 pour rendre les échanges plus étranges.

Pièces différentes: Si le résultat n'est pas assez étrange, prenez le temps de mettre au point des pièces avec des valeurs plus inhabituelles. La guerre des pièces de 1 centimes qui constitue le centre du jeu change radicalement quand la pièce suivante vaut, par exemple, 4 centimes. Essayez une combinaison de 4x1, 3x4, 2x7, and 1x13. Ou inventez votre propre série de pièces.

Slippy Seconds

Un jeu de Peter Schell peterschell@hotmail.com

Traduit par Seb

Joueurs: 3 ou 4

Matériel: Jeu de cartes standard, sans jokers

Objectif: Obtenir le SECOND score dans chacune des couleurs.

Donne: Donnez tout le paquet en tas réguliers. A trois joueurs, retirez le deux de carreau. Le joueur à la droite du donneur ouvrira le premier pli.

Jeu: Les règles standard d'un jeu de plis s'appliquent. Le premier joueur ouvre dans une couleur et les autres joueurs doivent jouer la couleur s'ils le peuvent, sinon ils jouent la carte de leur choix. La carte la plus haute remporte le pli sauf si un atout a été joué auquel cas l'atout le plus fort l'emporte. En début de partie, cependant, il n'y a pas d'atout.

Points: Chaque carte marque sa valeur en points, les valets comptent 11, les dames 12 et les rois 13. Les As comptent comme ayant la plus grande valeur pour prendre les plis mais ne marquent qu'un point.

Mise en place des atouts: La SECONDE couleur à être jouée lors d'un pli où elle n'était pas la couleur annoncée à l'origine devient l'atout. La première couleur à être jouée lors d'un pli où elle n'était pas la couleur jouée initialement devient inéligible pour l'atout. La première et la deuxième couleur jouée de cette manière peuvent l'être durant le même pli.

Scores: A la fin de la partie, chaque joueur fait le total des points qu'il a amassé dans chaque couleur. Les joueurs comparent alors leurs totaux dans chaque couleur.

Les joueurs arrivant premiers ou premiers à égalité dans une couleur ne marquent aucun points dans cette couleur.

Les joueurs arrivant seconds ou seconds à égalité dans une couleur marquent autant de points que leur total dans cette couleur.

Les joueurs arrivant troisième ou quatrième dans une couleur ne marquent aucun points dans cette couleur.

Tout joueur marquant moins de cinq points dans une partie marque cinq points.

Jouez jusqu'à 300 points, éventuellement jusqu'à 364 puisque c'est le total de points d'un jeu complet.

A titre indicatif, il y a 91 points dans chaque couleur.

Yenta

Un jeu cheapass games gratuit de Aaron Richards et James Ernest

Traduction SEB

Joueurs: 3-6

Matériel: Cinq dés à 6 faces par joueur.

Démarrage: Chaque joueur jette ses cinq dés et en garde les valeurs secrètes. Couvrez vos dés avec votre main ou cachez les avec n'importe quel type d'écran.

Tour d'enchères: En enchères libres, chaque joueur mise le nombre de points qu'ils pensent pouvoir marquer. Le joueur avec la mise la plus haute joue en premier. Avant la fin du tour, il doit marquer autant de points que sa mise. Faute de quoi, il perdra un nombre de points égal à sa mise.

Tours: A votre tour, vous pouvez demander à un autre joueur s'il possède un dé d'une certaine valeur, ce joueur doit vous céder ce dé s'il en possède un de la valeur annoncée. Les valeurs que vous annoncez doivent correspondre aux dés que vous possédez, et les paires que vous assemblez sont retirées du jeu et comptabilisées comme points.

Par exemple, pour demander à un autre joueur s'il possède un 4, vous devez avoir dans vos dés un 4 pour créer une paire. Si vous obtenez alors un quatre, formez une paire qui est retirée du jeu et marquez 8 points.

Le joueur actif peut continuer à demander des dés jusqu'à ce qu'il rate, auquel cas il passe son tour, et il doit défausser le dé avec lequel il essayait de composer une paire. Le joueur actif peut aussi décider de passer son tour plutôt que de continuer à demander, auquel cas il ne défusse pas de dé.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste des dés qu'à un seul joueur.

Scores: Les paires que vous capturez valent la somme des points. Par exemple, une paire de 6 vaut 12 points. De plus, le dernier joueur à posséder des dés marquent leurs valeurs en points.

Scores en fonction des enchères: Le joueur ayant remporté les enchères, si il a marqué au moins autant de points qu'annoncé, marque deux fois son enchère, ou son score de la partie, en prenant la valeur la plus haute des deux. Si il n'a pas marqué autant de points que son enchère, le joueur ne marque aucun point pour la partie et soustrait à son total le montant de sa mise. Comptez les scores négatifs si besoin est.

Victoire: Le premier joueur à atteindre 100 points l'emporte.