

Dudab

un jeu de Hegedűs Csaba

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 8 ans, durée 30 minutes.

Dans les temps préhistoriques, les gens avaient beaucoup à faire : chasser pour trouver de la nourriture et des fourrures, construire pour la communauté, et peindre tout ce qu'ils faisaient sur les murs de leurs grottes. Ils ne savaient pas encore parler, mais certains mots étaient déjà en train de naître. Dudab était un de ces mots, il signifiait : désolé ! Ils l'utilisaient lorsqu'ils arrivaient à rouler quelqu'un ou lorsqu'ils contredisaient le shaman. À cette époque il était aussi important de ne pas accumuler trop de choses, car tout le monde portait ses propres affaires lorsqu'ils changeaient de lieu d'habitation car trop de choses à porter pouvaient leur casser le dos.

Alors, les gens ne transportaient que les choses dont ils avaient besoin – ou pas...

BUT DU JEU

Les joueurs doivent récupérer le moins de cartes possible et donc le moins de points. Pour atteindre cet objectif, ils devront être de fins tacticiens, et ils devront dire Dudab au bon moment. Le joueur qui sera capable de mener tous les autres joueurs par le bout du nez, et qui aura le moins de points sera déclaré vainqueur.

CONTENU

64 cartes numérotées

Chaque carte numérotée a trois attributs

- Couleur : rouge, jaune, vert, bleu
- Symbole : paume de main, mammoth, gourdin, fourrure
- Valeur : 1, 2, 3, 4

8 Cartes Shaman

2 dans chacune des couleurs : rouge, jaune, vert et bleu.

8 cartes Dudab

MISE EN PLACE

La partie se joue en autant de manches qu'il y a de joueurs.

Au début de chaque manche, mélangez les cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Dans les parties de 2 à 4 joueurs révélez 2 cartes et révélez 3 cartes dans les parties de 5 à 6 joueurs. Placez ces cartes, face visible, au milieu de la table, là où tous les joueurs pourront facilement les voir et les atteindre. Ces cartes seront les premières cartes des colonnes. Formez une pioche, face cachée, avec les cartes restantes que vous placez à côté des cartes révélées. Laissez de la place à côté de la pioche pour la défausse, dans laquelle vous poserez les cartes défaussées, face visible. Chaque joueur aura aussi besoin d'avoir un peu de place devant lui pour sa propre pile de cartes, dans laquelle il placera les cartes qui vaudront des points à la fin de la partie.

Le premier joueur de la première manche est le joueur qui a les cheveux les plus hirsutes. Dans les manches suivantes, le premier joueur est le joueur qui se trouve à gauche du premier joueur précédent.

COMMENT JOUER

Lorsque c'est votre tour, vous devez choisir une de ces deux possibilités : poser une carte ou piocher une carte. Ensuite c'est au joueur suivant dans le sens horaire de jouer. Vous ne pouvez jamais avoir moins de 2 cartes en main ni plus de 5 cartes main. Si vous avez

moins de 2 cartes en main à la fin de votre tour, vous devez piocher une carte ; si vous avez plus de 5 cartes en main, vous devez mettre la/les cartes en trop dans votre propre pile de cartes.

POSER UNE CARTE

Vous posez une carte venant de votre main sur une des colonnes de cartes présentes sur la table. Vous pouvez poser une carte numérotée sur une autre cartes numérotée qui a un symbole différent, une couleur différente, et dont la valeur est supérieure ou inférieure d'exactly 1. Vous pouvez poser une carte numérotée sur une carte shaman jouée plus tôt si elle est de la même couleur. Vous pouvez poser une carte shaman ou une carte Dudab, selon les règles ci-dessous (voir plus loin).

Si la carte posée est la 6ème de la colonne, vous devez prendre les 5 premières cartes pour les poser sur votre propre pile de cartes. Vous marquerez les points de ces cartes à la fin de la manche. La 6ème carte sera la première carte de la nouvelle colonne. Ensuite vous défaussez autant de cartes que nécessaires pour qu'il vous en reste seulement 2 en main. Vous pouvez placer ces cartes soit dans la défausse soit sur votre propre pile de cartes. Toutes les cartes défaussées devront être mises au même endroit (vous ne pouvez pas en mettre la moitié dans la défausse et l'autre moitié sur votre propre pile de cartes).

PIOCHER UNE CARTE

Si vous ne voulez pas ou si vous ne pouvez pas poser de cartes, vous devez piocher une carte.

Si vous avez 5 cartes en main au début de votre tour, vous pouvez choisir de piocher une carte seulement si vous ne pouvez pas poser une carte. Dans ce cas, vous devez montrer vos cartes aux autres joueurs pour qu'ils puissent voir que vous ne pouvez pas poser de cartes. Ensuite vous devez mettre une carte de votre choix sur votre propre pile de cartes et enfin vous pouvez piocher une nouvelle carte.

Important : Si vous avez plus de 5 cartes en main après avoir pioché une carte, vous devez choisir des cartes que vous allez poser sur votre propre pile pour qu'il vous en reste seulement 5 en main.

FIN DE LA PARTIE

La manche se termine immédiatement lorsqu'un joueur a pris la dernière carte de la pioche. Vous devez ensuite passer au décompte des points.

P2

DECOMPTE DES POINTS

Tous les joueurs révèlent les cartes qu'ils ont en main. Vous devez marquer +5 points pour chacune des cartes Dudab encore en main, et ensuite vous devez les placer dans la pile de défausse. Vous placez ensuite les cartes restantes en main sur votre propre pile de cartes.

Avant de procéder au décompte des points, vous devez faire des paires en incluant 1 carte Dudab et 1 carte shaman. Vous devez jeter ces paires dans la pile de défausse sans les compter dans vos points. Ensuite vous devez joindre à chacune des cartes Dudab restantes une carte numérotée de votre propre pile de cartes. Si vous avez plus de cartes Dudab que de cartes numérotées, mettez le reste des cartes dans la pile de défausse sans les compter.

- **Vous marquer le nombre en points négatifs de la valeur totale des cartes numérotées jointes aux cartes Dudab.**
- **Vous marquez +5 points pour chacune de vos cartes shaman.**
- **Vous marquez autant de points positifs que la valeur totale des cartes numérotées**

restantes (entre +1 et +4 chacune).

Exemple de décompte des points :

Gabe a 2 cartes Dudab dans sa propre pile de cartes. Il y joint une carte shaman et une carte numérotée d'une valeur de 4. Elle vaut donc -4 points. La valeur totale des cartes numérotées restantes est de +7 en valeur positive. Son résultat est donc de +3 pour cette manche.

Vous inscrivez vos points de cette manche sur une feuille et la manche suivante peut commencer.

Si c'était la dernière manche, vous devez additionner tous les points de vos manches. Le vainqueur est le joueur qui a le moins de points. En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

DESCRIPTION DES CARTES

Cartes numérotées

Chaque carte possède 3 attributs : couleur (bleu, rouge, jaune, vert), symbole (paume de la main, mammoth, gourdin et fourrure), et valeur (1, 2, 3, 4). Vous pouvez poser une carte sur une autre carte qui a un symbole différent, une couleur différente et dont la valeur est exactement inférieure ou supérieure de 1. Vous ne pouvez poser qu'une carte de valeur 2 que sur une carte de valeur 1, et vous ne pouvez poser qu'une carte de valeur 3 sur une carte de valeur 4. Vous pouvez poser une carte numérotée sur une carte shaman posée précédemment ou au début de la manche, si elle est de la même couleur. Vous pouvez aussi poser une carte numérotée sur une carte Dudab jouée au début de la manche ou sur une carte Dudab si la carte numérotée possède l'attribut demandé.

Cartes shaman

Chaque carte shaman possède un attribut, sa couleur (bleu, rouge, jaune ou vert). Vous pouvez poser une carte shaman sur une carte numérotée de la même couleur, ou sur une carte Dudab si la couleur de la carte du shaman a été appelée. Si vous posez une carte shaman, le joueur suivant doit y réagir. Il peut poser une autre carte shaman de n'importe quelle couleur, ou il peut poser une carte Dudab dessus – et ensuite il peut annoncer un attribut, ou alors il révèle la première carte de la pioche, il la place ensuite dans la défausse et il pioche autant de cartes que la valeur inscrite sur la carte révélée. Si la carte révélée n'était pas une carte numérotée, alors le joueur continue d'en révéler jusqu'à ce qu'une carte numérotée soit révélée. Après avoir pioché ses cartes, son tour est terminé.

Important : Si vous avez plus de 5 cartes en main après avoir pioché, vous devez mettre les cartes en trop dans votre propre pile de cartes pour revenir à une main de 5 cartes.

Cartes Dudab

La carte Dudab est une carte spéciale, qui peut être posée n'importe quand, même si le joueur précédent vient de poser une carte Dudab, et qu'il a appelé un attribut. Lorsque vous posez une carte Dudab, vous appelez la carte suivante en annonçant un de ses attributs : sa couleur, son symbole ou sa valeur. Les autres joueurs ne peuvent pas poser d'autres cartes tant que personne n'a pas joué ce qui était demandé. La carte appelée doit être placée sur la carte Dudab qui l'a appelée. Il se peut que vous appeliez une carte, et que vous ayez à poser vous-même cette carte parce que les autres ne pouvaient pas satisfaire à votre requête. Dans ce cas, vous devez aussi poser la carte appelée. Si un joueur satisfait la requête de la carte appelée, la partie continue de la manière habituelle. Si vous ne pouvez pas poser une carte avec l'attribut appelé, vous devez montrer vos cartes pour le prouver, et ensuite vous piochez une carte. Si vous avez posé la carte Dudab comme 5ème carte dans une colonne, le joueur qui posera la carte avec l'attribut

appelé devra mettre les 5 cartes dans sa pile de cartes, et la carte appelée sera la première carte de la nouvelle colonne.

Important : Si vous avez plus de 5 cartes en main après avoir pioché, vous devez mettre les cartes en trop dans votre propre pile de cartes pour revenir à une main de 5 cartes.

REGLES IMPORTANTES

Si vous avez posé une carte shaman, le joueur suivant :

- pioche autant de cartes que la valeur inscrite sur la carte numérotée révélée, ou
- pose une carte shaman de n'importe quelle couleur, ou
- pose une carte Dudab.

Si vous posez une carte Dudab, le joueur suivant :

- pose une carte numérotée selon ce que vous avez appelé, ou
- pose une carte Dudab, ou
- pioche une carte

Si la carte posée est la 6ème de la colonne, alors vous devez prendre les 5 premières dans votre propre pile de cartes. Ensuite vous défaussez le nombre de cartes nécessaire pour ne plus en avoir que 2 en main (soit sur la défausse, soit sur votre propre pile de cartes).

Si vous avez 5 cartes en main, vous pouvez choisir de piocher mais seulement si vous ne pouvez pas poser une carte.

Vous ne pouvez jamais avoir moins de 2 cartes en main, ni plus de 5 cartes d'ailleurs.

- Si vous avez plus de 5 cartes, vous devez mettre les cartes en trop dans votre propre pile de cartes pour revenir à une main de 5 cartes.
- Si vous avez moins de 2 cartes en main à la fin de votre tour, vous devez piocher une carte.

Remerciements

Merci à tous pour vos encouragements, votre soutien, vos tests et pour avoir contribué à la réalisation de ce jeu.

Ma famille ...

Les membres de..., qui ont toujours été prêts pour des tests, et aussi aux membres du magazine JEM, qui ont aidé à mettre dans le bons sens la mécanique et les règles du jeu.

Remerciements particuliers à ...

Auteur :

Illustrations :

Boîte :

Règles :

Règles Anglaises :

Règles Allemandes :

Règles françaises : Stéphane Athimon Relecture des règles françaises :