



CONTENU

90 cartes Nombre, 4 cartes "Bonus intermédiaire", 4 cartes "Bonus final".

IDÉE ET BUT DU JEU

Dans 2 SANS 3, "2" est le chiffre d'or et "3" le chiffre maudit ! Posez vos cartes au bon moment pour en récolter d'autres au centre de la table. Posséder une carte d'une couleur c'est bien, en avoir deux c'est parfait... Mais en avoir trois d'une même couleur c'est la catastrophe : tous vos points durement gagnés deviennent négatifs !

En fin de partie, c'est bien sûr le joueur qui totalise le plus de points qui gagne !

LES CARTES

CARTES NOMBRE



Le début des trois rangées de cartes disponibles est indiqué par les trois cartes Départ (0, 30 et 60). Elles resteront en place jusqu'à la fin de la partie.



Les autres cartes Nombre seront placées dans ces rangées durant la partie. Il y a douze cartes par couleur et 3 cartes sans couleur.



Nb : les cartes de valeur 15, 45 et 75 n'ont pas de couleur et seront traitées différemment durant la partie (voir plus bas).

CARTES BONUS



4 cartes "Bonus intermédiaire" (10, 7, 5 ou 3 points de bonus durant la partie)



4 cartes "Bonus final" (10 ou 5 points de bonus à la fin de la partie)

MISE EN PLACE

Placer les trois cartes Départ (0, 30, et 60) en colonne au centre de la table. Elles représentent la base des trois rangées, qui grandiront au fur et à mesure que des cartes Nombre seront ajoutées à leur droite.

Piocher trois cartes Nombre choisies au hasard et les ajouter aux rangées en respectant les règles suivantes.

Règles de placement :



a) Les cartes Nombre sont placées dans les rangées en fonction de leur valeur. Les cartes de 1 à 29 sont placées dans la première rangée, les cartes 31 à 59 dans la deuxième et les cartes 61 à 89 dans la troisième.

b) Dans chaque rangée, placer les cartes de sorte que leurs valeurs augmentent de gauche à droite. Pour placer une carte dont la valeur se situe entre deux cartes déjà en place il faut déplacer les cartes de valeurs plus élevées vers la droite.

Mélanger les cartes Nombre restantes et en distribuer vingt à chaque joueur, faces cachées. Chacun les place devant lui en pile, faces cachées et sans les regarder, pour constituer sa pioche personnelle. Les cartes restantes, s'il y en a, ne seront pas utilisées et peuvent être remises dans la boîte.

Trier les cartes Bonus intermédiaire par ordre de valeur décroissant, créant ainsi une pile avec le «10» au dessus. Placer cette pile à la gauche des cartes Départ. Garder de côté les cartes Bonus final, elles ne serviront qu'à la fin de la partie.

Exemple de mise en place à 3 joueurs :



Les joueurs piochent 8 cartes depuis leurs pioches respectives et les prennent en main.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le plus jeune joueur commence puis le jeu continue dans le sens horaire. A leur tour les joueurs jouent une carte de leur main dans l'une des rangées au centre de la table. Si la carte d'un joueur est la 5ème de sa rangée, il doit prendre une ou plusieurs cartes de cette rangée et les placer devant lui. Puis c'est au tour du joueur suivant, etc.

1. JOUER UNE CARTE

Choisir une carte de sa main puis la placer dans la rangée en respectant les règles de placement expliquées ci-dessus.

Note : les joueurs ne piochent pas encore de nouvelles cartes à ce stade.



Adrien joue son 40. Il doit le placer dans la deuxième rangée et décaler à droite le 46 et le 57 pour le poser à la bonne place.

2. PRENDRE UNE OU PLUSIEURS CARTES D'UNE RANGÉE

Chaque colonne ne peut contenir que quatre cartes Nombre, carte Départ incluse. Si un joueur place la cinquième carte d'une rangée il doit prendre une ou plusieurs cartes de cette rangée et les placer devant lui. Il y a deux possibilités :



a) **Le joueur joue la carte de la plus grande valeur de cette rangée :** il prend la carte immédiatement à droite de la carte Départ. Puis il déplace le reste des cartes de cette rangée vers la gauche, à côté de la carte Départ.

Pierre joue le 28, c'est la cinquième carte de la première rangée. Comme 28 est la plus grande valeur parmi les cinq cartes il prend le 10 (la carte juste à côté de la carte Départ 0). Le 19 et le 24 sont déplacés vers la gauche à côté de la carte Départ.

b) **Le joueur joue une carte qui n'a pas la plus grande valeur de la rangée :** dans ce cas, il doit prendre dans cette rangée toutes les cartes qui ont une valeur supérieure à la sienne. Le joueur peut donc prendre une, deux ou trois cartes.

Etienne joue le 37, c'est la cinquième carte de la deuxième rangée. Sa carte n'a pas la plus grande valeur de cette rangée, il doit donc prendre toutes les cartes de cette rangée qui ont une valeur supérieure à 37 c'est-à-dire le 40, le 46 et le 57.



Le joueur place la ou les cartes récupérées devant lui, triées par couleur et faces visibles. Ces cartes représentent la collection du joueur et détermineront son score en fin de partie.

Note: la valeur numérique des cartes n'a alors plus de valeur, seules les couleurs comptent.

Troisième carte d'une même couleur !

Posséder une carte d'une couleur c'est bien, en posséder deux c'est parfait car c'est ce qui sera le plus rentable en fin de partie. Mais attention à ne pas récupérer une troisième carte d'une même couleur. Dans ce cas le joueur doit placer cette troisième carte avec les deux autres de même couleur puis les retourner faces cachées. A la fin de la partie elles compteront comme des points négatifs.



Etienne est contraint de prendre une troisième carte verte. Il retourne alors faces cachées, cette carte ainsi que ses deux autres cartes vertes.

Une fois les cartes d'une couleur retournées, le joueur qui possède cette collection considère qu'il repart à zéro dans cette couleur. La quatrième carte d'une couleur dans sa collection est donc considérée à nouveau comme la première.



Etienne récupère une quatrième carte verte durant la partie et la considère comme la première de cette nouvelle série.

Note: les cartes de valeur 15, 45 et 75 n'ont pas de couleur. Si un joueur doit en prendre une il la remet immédiatement dans la boîte, elle n'affectera pas son score.

Bonus intermédiaire :

Dès qu'un joueur possède dans sa collection des cartes visibles dans les sept couleurs différentes, il obtient un bonus ! Il prend la première carte de la pile Bonus intermédiaire et la place devant lui.

Note: chaque joueur ne peut recevoir ce bonus intermédiaire qu'une fois par partie.



3. PIOCHER

Les joueurs continuent à jouer des cartes de leur main jusqu'à ce qu'ils n'en aient plus que deux. Ils piochent alors six nouvelles cartes de leur pioche personnelle. Cette opération sera renouvelée deux fois durant la partie.

FIN DE PARTIE

Le jeu prend fin quand les joueurs ont épuisé leur pioche personnelle et n'ont plus que deux cartes en main. Ces deux cartes sont remises dans la boîte et ne serviront pas pour le décompte final.

Bonus final

A la fin de la partie les joueurs ayant, faces visibles dans leur collection, six ou sept couleurs différentes gagnent un bonus final. Ils prennent une carte Bonus final et la place devant eux du côté correspondant à leur situation, six couleurs rapportent un bonus de cinq points, sept couleurs rapportent 10 points.

Décompte final :

Chaque joueur compte les cartes de sa collection, en considérant chaque couleur séparément :

Une carte d'une couleur = 1 point / Deux cartes d'une couleur = 5 points

Chaque carte face cachée = -1 point

Les joueurs additionnent ce résultat aux bonus éventuellement gagnés. Celui qui cumule le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité les 2 joueurs gagnent, il n'y a plus qu'à faire la revanche !

Exemple de décompte : cartes d'Etienne en fin de partie.



a 4 couleurs avec 1 carte chacune = 4 x 1 point = 4 points;

b 2 couleurs avec 2 cartes chacune = 2 x 5 points = 10 points;

c 6 cartes faces cachées = 6 x -1 points = -6 points;

d Bonus intermédiaire = 7 points;

e Bonus final pour 6 couleurs différentes = 5 points.

Etienne totalise donc 20 points.