



# Sixteen®

Ver. 2

## Table des matières

- 1. Instructions**
- 2. Stratégies de jeu**
- 3. Variantes de jeu**

## 1. Instructions

**Joueurs:** 2 ou 4    **Âges:** 8+

**Objectif:** Remporter le plus de “séries”

**Jeu:** Jeu de 54 cartes de 4 couleurs (0: un de chaque couleur / 1-6: deux de chaque couleur / joker: deux).

**Donne:** Donner 3 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes sont empilées face cachées, formant la “pioche”.

**Tour de Jeu:** Un tour consiste à tirer une carte de la pioche et jouer ensuite une carte dans la “pile de jeu” (formée au premier tour). Les joueurs alternent ainsi jusqu’à ce qu’une série soit formée.

**Types de séries** (3 Possibilités):

“Sixteen”...quand la somme des cartes dans la pile de jeu est égale à 16; décernée au joueur qui a joué la dernière carte de la série.

“Bust”...quand la somme des cartes dans la pile de jeu excède 16; décernée au(x) joueur(s) qui n’a(ont) pas joué la dernière carte de la série. Un bust annule un match.

“Match”...quand trois cartes jouées à la suite sont de la même couleur ou de même valeur; décerné au joueur qui a joué la dernière carte du match. Par exemple, trois cartes de valeur “3” de n’importe quelle couleur ou trois cartes “bleues” de n’importe quelle valeur jouées à la suite constituent une série de jeu.

**Cartes Joker:** Les cartes “Joker” prennent la valeur et la couleur déclarée par les joueurs au moment où elles sont jouées.

**Continuer le jeu:** Lorsqu’une série est formée, cette série (pile de jeu) est retirée du jeu et empilée séparément en face du joueur qui l’a gagnée. Ce même joueur commence ensuite la manche suivante. Le jeu continue ainsi jusqu’à ce que la pioche soit totalement épuisée et toutes les cartes jouées. Quand un joueur manque de cartes, le(s) autre(s) joueur(s) joue(nt) leurs cartes restantes. Si une série (y compris un “bust”) est formée durant ce dernier jeu, elle est décernée de façon appropriée. Toute(s) carte(s) finale jouée(s) ne formant pas une série est(sont) ignorée(s).

**Gagnant:** Le jeu prend fin quand toutes les cartes du jeu ont été jouées. Le joueur ayant le plus de séries est déclaré vainqueur.

## 2. Stratégies de jeu

**Comprendre le jeu:** Comme vous pouvez le deviner, le nombre 16 est important dans le jeu Sixteen®. Jouer une carte qui fait atteindre 16 vous fait remporter la série, alors que jouer une carte qui dépasse cette valeur 16 offre la série à vos adversaires. Mais les valeurs 9 et 2 sont aussi des valeurs clés. Afin de comprendre la raison, il est utile de savoir quelles cartes composent le jeu de 54 cartes Sixteen®. Hormis les deux cartes “Joker”, toutes les cartes sont numérotées de 0 à 6. Il y a deux cartes de chaque type (deux cartes de valeur 6 de couleur verte, deux cartes de valeur 1 de couleur orange, etc.) excepté les cartes de valeur 0 qui sont uniques dans leurs couleurs (une carte de valeur 0 de couleur verte, une carte de valeur 0 de couleur bleue, etc.). La clé: les cartes de valeur 0 sont moins courantes.

**Neuf:** Dans de nombreux cas, jouer une carte qui atteint le nombre 9 est avantageux. Pourquoi? Parce qu’il est impossible d’atteindre la valeur 16 directement depuis la valeur 9. Même si votre adversaire possède un 6 (la plus forte carte du jeu) il/elle ne pourra atteindre que la

valeur 15 depuis la valeur 9. De plus, comme les cartes de valeur 0 sont relativement rares, atteindre la valeur 9 force souvent votre adversaire à jouer une carte de valeur comprise entre 1 et 6 vous mettant ainsi dans une situation où vous pourriez atteindre la valeur 16 et vous faire remporter la manche.

**Deux:** Tout comme atteindre la valeur 9, jouer une carte qui atteint la valeur 2 est aussi avantageuse. Pour les mêmes raisons que celles énumérées ci-dessus, cela force souvent votre adversaire à jouer une carte de 1 à 6 vous offrant la possibilité d'atteindre la valeur 9. Et ensuite, depuis la valeur 9, votre adversaire peut être forcé à vous mettre dans une situation où vous pourrez atteindre la valeur 16.

### 3. Variantes de jeu optionnelles

**Règles pour les plus jeunes joueurs:** Aidez les plus jeunes joueurs (spécialement les joueurs de moins de 8 ans) à éviter la frustration en simplifiant les règles du jeu. Faites ceci en retirant les possibilités de séries “Match”. De cette manière, les joueurs n’ont plus qu’à s’inquiéter d’atteindre la valeur 16 ou de réaliser un “Bust3.

**Simplifier le jeu** en retirant les deux cartes “Joker” du jeu. Cette modification peut réduire le facteur chance.

**Règles strictes:** Vous oubliez de tirer une carte avant de jouer? Jouer ensuite le reste du jeu avec une carte en moins. Vous oubliez à nouveau de tirer une carte? Jouez maintenant avec deux cartes en moins. Vous oubliez une troisième fois? Tout n’est pas perdu... vous pouvez toujours garder une carte en main.

**Règles “lâches”:** Vous oubliez de tirer une carte? Pas de problème! Lorsque vous vous en rendez compte, tirez une carte de la pioche et continuer à jouer avec une main pleine.

**Règles Bonus:** Est-ce que jouer une carte a formé simultanément une série “Match” et/ou “Sixteen” (les séries “Bust” ne comptent pas)? Cette série compte alors pour deux séries. Exemple: si une carte est la troisième de valeur 2 jouées à la suite et atteint le nombre 16, alors ceci compte pour 2 séries gagnantes.

#### **4 Joueurs:**

**Résumé:** Similaire aux règles à 2 joueurs, sauf qu’il y a un concept d’équipe. Les joueurs forment 2 équipes (2 joueurs par équipe). Les co-équipiers s’assoient de manière simultanée de sorte que le jeu alterne entre les équipes durant le jeu (à une table carrée, les co-équipiers sont assis l’un en face de l’autre). Le jeu commence par la gauche de celui qui distribue et tourne ensuite dans le sens des aiguilles d’une montre. L’objectif de chaque équipe (au lieu de chaque personne) est de collecter le plus de séries.

**Exemple:** Un joueur de “l’équipe A” distribue 3 cartes à chaque joueur. Le joueur (de “l’équipe B”) assis à la gauche de celui qui a distribué commence par tirer une carte et joue ensuite dans la pile de jeu. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d’une montre, en alternant entre les joueurs de “l’équipe A” et de “l’équipe B”, jusqu’à ce qu’une série soit formée. Si c’est un “Sixteen” ou un “Match,” la série est attribuée à l’équipe qui a joué la dernière carte formant cette série. Si c’est un “Bust,” la série est attribuée à l’équipe qui n’a pas joué la dernière carte formant cette série. Le joueur à gauche du joueur ayant joué la carte formant la série commence la série suivante. Le jeu continue une fois la pioche soit épuisée. Si n’importe quelle série (y compris un “bust”) est formée durant le jeu final, elle est attribuée de manière appropriée. Toutes les cartes finales jouées et ne formant pas de série sont ignorées. L’équipe ayant le plus de séries une fois que toutes les cartes ont été jouées sera déclarée vainqueur.

*Visit us at [www.sixteencardgame.com](http://www.sixteencardgame.com)*