

Ladybug

Ladybug

Matériel

49 cartes : 7 couleurs, valeurs de 1 à 7.

16 jetons puceron : recto-verso (1/3 points).

Anatomie d'une carte

Chaque carte comporte deux couleurs :

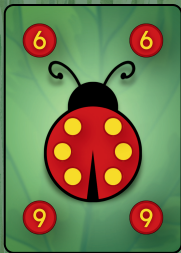
Dominante (le corps) :

Donne la couleur demandée
et départage les égalités.

(ici : rouge)

Secondaire (les points) :

Compte aussi bien pour
suivre la couleur que pour
l'atout. (ici : jaune)



Les cartes 7 ont toujours la même couleur
pour le corps et pour les points.

Objectif

Marquer le plus de points en 4 manches en remportant les plis contenant des pucerons - surtout ceux que l'on a pariés, qui valent trois fois plus.

Mise en place

La personne dont le dernier vœu a été exaucé distribue.

Mélanger et donner 12 cartes par personne.

La 49e carte est révélée : son corps définit l'atout de la manche.

Chaque personne reçoit 4 jetons puceron.

Phase de pari

Avant les plis, chacun désigne les cartes de sa main qui, selon lui, remporteront un pli.

Procédure

Simultanément, choisir de **1 à 4 cartes** de sa main et les poser face cachée.

Interdiction de parier sur une carte dont le corps est de la couleur atout.

Il est possible de parier sur une carte dont les points (secondaire) sont de la couleur atout.

Tout le monde révèle ses paris et place un jeton puceron (face 1 point) sur chaque carte.

Les cartes pariées restent face visible devant chaque personne et font toujours partie de sa main.

Phase de plis

La personne à gauche du donneur entame le premier pli.

Le corps de la première carte donne la couleur demandée.

Il faut la suivre si possible : une carte suit si elle porte cette couleur sur son corps ou sur ses points.

Si l'on n'a ni le corps ni les points de la couleur demandée, alors on peut jouer n'importe quelle autre carte.



Couleur demandée:
bleu



Suit la couleur:
dominante



Suit la couleur:
secondaire



Ne suit pas la couleur demandée

Remporter le pli

Quand chacun a joué, le pli revient, dans l'ordre :

À la plus forte carte portant l'atout (corps ou points) ;

Sinon, à la plus forte carte portant la couleur demandée (corps ou points).

Le vainqueur entame le pli suivant.

Égalité

Si deux cartes sont à égalité, celle qui porte la couleur décisive (atout ou couleur demandée) sur son corps l'emporte.

Exemple sans atout

L'atout est rouge



Entame



Suit (corps)



Suit (points)



Ne suit pas

Aucun rouge joué : le plus fort bleu remporte le pli.

Exemple d'égalité

L'atout est rouge



Entame



Suit + Atout



Suit



Atout

Deux atouts valeur 2 : le corps bat les points.

Gestion des puceron

Quand une carte pariée est jouée, son jeton part avec le pli.

Si la personne qui l'a parié remporte le pli, elle garde le jeton et le retourne sur sa face 3 points.

Sinon, le vainqueur le garde sur sa face 1 point.

Fin de manche

Chacun compte ses jetons et note son score, puis reprend 4 jetons.

La personne ayant entamé le premier pli distribue la manche suivante.

Après 4 manches, le plus haut total l'emporte.

Variante - 3 personnes

Mise en place

Chaque personne reçoit 16 cartes.

Chaque personne reçoit 5 jetons puceron.

Lors de la phase de pari, choisir de 2 à 5 cartes de sa main.

La partie se joue en 3 manches afin que chaque personne distribue une fois.

Variante avancée

Pour plus de renversements de situation, une phase de vol s'insère après la révélation des paris.

Procédure

Voler coûte un jeton : qui a parié toutes ses cartes ne peut donc pas voler.

Simultanément, chaque personne pointe un adversaire de son choix, qu'il souhaite voler.

Chaque personne ne peut voler qu'une fois et ne peut être volée qu'une fois.

Résolution des conflits

Si plusieurs personnes pointent la même cible, chaque voleur pose face cachée la carte qu'il propose en échange.

La victime choisit son voleur ; les non-retenus récupèrent leur carte et peuvent tenter un nouveau vol parmi les personnes n'ayant pas encore été volées.

Effectuer l'échange

La personne qui vole choisit une carte pariée qu'elle souhaite prendre en main.

Elle donne en échange une carte de valeur égale ou supérieure de sa main.

Elle ajoute ensuite un jeton supplémentaire de sa réserve sur la carte donnée.

Les cartes à deux jetons

Si leur propriétaire remporte le pli : 6 points.

Si un adversaire remporte le pli : 2 points.

Exemple

A et B pointent C. A et B proposent une carte à C. C rend sa carte à A ; c'est donc B qui vole.

B prend le 5 rouge/bleu en échange de la carte proposée (6 bleu/vert).

Le 6 bleu/vert reste devant C avec 2 jetons.

Résumé des mots-clés

Couleur dominante (corps) : définit l'atout ; définit la couleur demandée ; remporte les égalités.

Secondaire (points) : valide pour suivre la couleur demandée ou couper.

Vous DEVEZ jouer la couleur demandée si elle figure sur son corps OU ses points.

Rappel des scores

Propre pari : 3 points.

Pari capturé (à l'adversaire) : 1 point.

Crédits

Conception et graphisme : Valou Leuba

