

JUST 4 FUN

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

Idée et but du jeu:

Les joueurs jouent des cartes au moyen desquelles ils placent leurs pions dans des zones numérotées. Dès qu'un joueur possède une rangée de 4 zones adjacentes (horizontalement, verticalement ou en diagonale), il a gagné. Une zone compte uniquement si l'on a la majorité de pions dans celle-ci. Si aucun joueur n'a atteint ce but après 20 manches, gagne, celui qui possède avec ses pions les zones de plus grandes valeurs.

Zone: carré chiffré dans lequel se trouvent 4 emplacements pour les pions. Les zones aux valeurs les plus hautes (30 à 35) sont marquées d'un repère tactile.

Majorité de pions: les pions peuvent être empilés. Le joueur ayant 1 pion de plus que tous les autres sur la zone est majoritaire. Celui qui possède 2 pions de plus que tous les autres est inattaquable et possède la zone.

Rangée de 4 zones: ces zones doivent être adjacentes et former une ligne non brisée.

Matériel du jeu

Un plateau de jeu en deux parties

55 cartes marquées en braille (4 exemplaires dans les valeurs 1 à 12 et 1 exemplaire dans les valeurs de 13 à 19)

80 pions empilables (20 dans chacune des 4 couleurs, une sans texture et trois avec des textures différentes)

Préparation du jeu

Le plateau de jeu et ses cartes numérotées de 1 à 36 sont placés au centre de la table.

Chaque joueur reçoit ses 20 pions d'une couleur qu'il place devant lui.

Les cartes sont mélangées et chaque joueur reçoit 4 cartes, qu'il prend en main. Les cartes restantes sont placées faces cachées près du plateau de jeu et composent la pioche.

Le joueur le plus comique commence, les autres suivent dans le sens horaire.

Déroulement du jeu

A son tour, on doit, si on peut, jouer une ou plusieurs cartes et placer un pion de sa couleur sur une zone correspondant à la valeur de la carte jouée ou de la somme des cartes jouées. Pour finir, on pioche autant de cartes que celles jouées.

1. Jouer une ou plusieurs cartes

- Le joueur, à son tour doit au minimum jouer une carte, cela peut être également 2, 3 ou 4 cartes.

- Si on joue 2 cartes ou plus, leurs valeurs est additionnée

Exemple: le joueur rouge joue 3 cartes avec les valeurs 5, 11 et 3. Il place un pion dans la zone 19.

- Les cartes jouées sont déposées faces visibles et forment la défausse.

2. Placer un pion sur le plateau

- Chaque joueur place ses pions à l'intérieur d'une zone toujours dans la même position: toujours sur le socle qui est le plus proche de lui sur le plateau de jeu.

- Sur la zone avec la valeur jouée (ou avec la somme totale des cartes jouées), le joueur place 1 seul pion de sa couleur.

- Par tour de jeu, un joueur place 1 seul pion.

Remarque: les zones marquées d'un repère tactile sont celles qui ont le plus de valeur pour le décompte final.

- Plusieurs joueurs peuvent avoir leur pion dans une même zone.

- Si un joueur a déjà un pion dans une zone il pourra en placer un second plus tard en empilant son pion sur celui déjà présent.

3. Piocher des cartes

- Un joueur doit toujours avoir 4 cartes en main. A la fin de son tour, il pioche donc autant de cartes dont il s'est défaussé.

- Si la pioche est vide, on mélange les cartes de la défausse qui forment une nouvelle pioche.

D'autres règles

Deux pions donnent un avantage certain

- On ne peut pas placer 1 pion dans une zone, si un autre joueur possède déjà au moins **2 pions de plus** que soi.

Exemple: Le joueur rouge a déjà 2 pions dans une zone; le joueur jaune y est représenté avec 1 pion; c'est au tour du joueur blanc qui souhaiterait également placer 1 pion dans la zone. Ce n'est pas possible car le joueur rouge a déjà 2 pions de plus que le blanc. Le seul qui peut encore concurrencer le joueur rouge dans cette zone est le joueur jaune.

Donc, dans une zone où 2 pions de même couleur sont empilés, on ne peut plus placer de nouvelle couleur.

- Dès qu'un joueur possède une zone où il a 2 pions de plus que tous les autres joueurs, il devient inattaquable. On laisse la pile de pions en place et tous les autres pions de cette zone sont enlevés et déposés dans la boîte.

Pas de cartes valables

Dans le cas extrêmement rare où un joueur ne puisse, avec ses 4 cartes ou éventuellement une combinaison de celles-ci, placer un pion selon les règles ci-dessous, alors il défusse ses 4 cartes. Ensuite, il pioche 4 nouvelles cartes et son tour se termine.

Le jeu se termine quand un joueur obtient la majorité dans 4 zones adjacentes (horizontalement, verticalement ou en diagonale). Ce joueur a gagné. Majorité veut dire: que dans chacune des 4 zones il a au minimum 1 pion de plus que chacun des autres joueurs présents dans la zone. (Si aucun autre joueur n'est représenté dans une zone alors un seul pion suffit pour emporter la majorité).

Fin du jeu

Si aucun joueur ne devait réussir à former une majorité sur 4 zones adjacentes, le jeu prend fin quand les joueurs ont utilisé leurs 20 pions.

Dans ce cas, on ne garde dans chaque zone du plateau que les pions majoritaires (1 pion de plus que tous les autres), les autres sont retirés de la zone.

Si une égalité existe entre plusieurs joueurs, tous les pions sont retirés de la zone.

Chaque joueur compte ensuite ses points (somme des points des zones occupées). Celles-ci ne doivent plus

être adjacentes. Celui qui obtient le total le plus élevé, gagne.

En cas d'égalité, gagne celui qui possède la zone dont la valeur est la plus élevée.

Exemple 1: Dans la zone 23, à la fin du jeu, jaune est présent avec 3 pions, rouge avec 2 pions, blanc également avec 2 pions

- Rouge et blanc se neutralisent et retirent leurs pions.

Enfin, reste jaune dans la zone 23

- Pour jaune, cette zone lui rapporte 23 points.

Exemple 2: Dans la zone 7, à la fin du jeu, rouge est présent avec 2 pions, blanc avec 2 pions et jaune avec 1 pion.

- Jaune est en infériorité et retire son pion. Enfin, reste rouge et blanc. Les deux possèdent un nombre identique de pions dans cette zone, se neutralisent et s'éliminent également.

- Pour la zone 7, aucun joueur ne gagne de points.