



RAT-JONG

Règle du jeu

Nombre de joueurs

Ce jeu se joue de 2 à 5 joueurs à partir de 12 ans.

Nombre de manches

À 2 joueurs, il y a 4 manches et à partir de 3 joueurs, il y a autant de manches qu'il y a de joueurs.

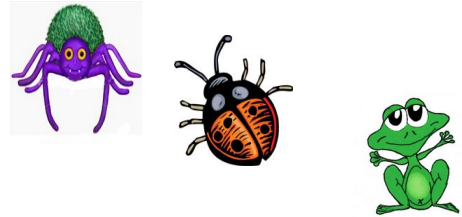
Composition du jeu

108 cartes « animaux » pour les tierces et les paires :

4 séries de 9 cartes araignées (de 1 à 9 araignées)

4 séries de 9 cartes coccinelles (de 1 à 9 coccinelles)

4 séries de 9 cartes grenouilles (de 1 à 9 grenouilles)



12 cartes « dragons » neutres :

4 dragons magenta

4 dragons verts

4 dragons rouges



36 cartes « plantes » pour les brelans et les paires :

4 séries de 3 fruits

4 séries de 3 fleurs

4 séries de 3 légumes



But du jeu

Le but du jeu est de faire « Rat-Jong » c'est à dire de poser l'ensemble de ses cartes. Pour poser les cartes, il faut les arranger en quatre tierces ou brelans et une paire.

Par exemple :

tierce : [2, 3, 4 araignée] ou [4, 5, 6 coccinelle] ou [7, 8, 9 grenouille]

brelan : 3 x [fruit] différents ou 3 x [fleur] différentes ou 3 x [légume] différents

paire : [3 grenouille] + [3 coccinelle] ou 2 x [fruit] différents ...

Distribution des cartes

Les cartes sont rangées au milieu de la table en 6 colonnes X 6 rangées, par tas de 3 à 7 cartes selon le schéma ci-dessous (Ces cartes sont appelées « cartes du milieu »). Les 8 cartes restantes sont hors jeu, elles sont mises de côté jusqu'à la prochaine partie. À tour de rôle, chaque joueur prend une carte du tas qu'il veut jusqu'à ce que chacun ait 13 cartes.

3	3	3	3	3	3
3	5	5	5	5	3
3	5	7	7	5	3
3	5	7	7	5	3
3	5	5	5	5	3
3	3	3	3	3	3

Qui commence ?

Pour le premier tour de la première manche, le joueur qui a le plus de dragons magentas commence. En cas d'égalité, la différence se fait avec les dragons verts puis rouges.

Si aucun joueur n'a de dragon, c'est le joueur dont l'anniversaire est le plus proche du début de l'année qui commence.

Pour les tours suivants, c'est le joueur immédiatement à droite de celui qui a commencé le tour précédent qui commence.

L'atout

Le joueur qui commence peut (ce n'est pas une obligation) choisir un atout. Les points des cartes de la couleur de l'atout seront doublés.

Pour choisir un atout, il doit posséder un dragon de la couleur de l'atout. Le joueur montre le dragon et annonce « atout magenta, vert ou rouge »



Début de partie

Les dragons ne jouent pas, ils ne font que désigner éventuellement l'atout et ils donnent des points au joueur qui le possède.

Le joueur qui commence pose les dragons qu'il possède devant lui et les remplace par autant de « cartes du milieu ». Il en sera ainsi pour tous les joueurs au cours de la partie.

Le premier joueur prend une « carte du milieu » (il en a alors 14). S'il peut faire « Rat-Jong » (voir § Rat-Jong), il le fait immédiatement sinon il pose sur la table une carte face visible et c'est au tour du joueur suivant. Cette carte s'appelle « carte visible ».

Déroulement du jeu

Si un quelconque joueur peut faire « Rat-Jong » en prenant la « carte visible », il le fait immédiatement même si ce n'est pas son tour de jouer. Si plusieurs joueurs peuvent faire « Rat-Jong », le choix est fait selon l'ordre de jeu des joueurs.

Après avoir échangé ses dragons, le joueur suivant a le choix entre prendre une « carte du milieu » ou prendre la « carte visible ».

Prise de la « carte visible »

Si le joueur prend cette carte, il doit impérativement compléter une tierce ou un brelan. Soit il fait « Rat-Jong » et pose tout son jeu devant lui ; soit il pose, à la vue de tous, ces trois cartes devant lui. C'est une « tierce visible » ou un « brelan visible ». Ces cartes appartiennent toujours à son jeu. Il se défause alors d'une carte sur la dernière « carte visible » et c'est au tour du joueur suivant.

Prise d'une carte du milieu

Si le joueur prend une « carte du milieu », il l'incorpore à son jeu. Si c'est un dragon, il la pose devant lui et tire une autre carte. S'il peut faire « Rat-Jong », il pose tout son jeu devant lui en annonçant « Rat-Jong » sinon il se défausse d'une carte sur la dernière « carte visible » et c'est au tour du joueur suivant.

La paire

La paire se pose obligatoirement en dernier.

Rat-Jong

Pour faire « Rat-Jong », il faut avoir 14 cartes arrangées en quatre tierces ou brelans et une paire. Le jeu doit obligatoirement comporter au moins 1 tierce et 1 brelan. La quatorzième carte pouvant être une carte tirée des cartes du milieu ou une prise de la « carte visible ». Même si ce n'est pas son tour, un joueur peut à tout moment prendre la « carte visible » tant qu'elle n'est pas recouverte. Il est prioritaire sur un joueur qui la veut pour compléter une tierce ou un brelan.

Si plusieurs joueurs peuvent faire « Rat-Jong » en même temps, le choix est fait selon l'ordre des joueurs suivant celui qui a posé la « carte visible ».

Les bouts

Les cartes [1 coccinelle], [9 coccinelle], [1 araignée], [9 araignée], [1 grenouille] et [9 grenouille] sont appelées « bout » et rapportent des points.



Décompte des points

Seules les cartes posées comptent.

Rat-Jong royal (prise d'une carte du milieu)	30 points
Rat-Jong mineur (prise de la carte visible)	20 points
Pose de tout le jeu sans Rat-Jong	5 points

Les points suivants s'ajoutent aux points ci-dessus :

Tierce à l'atout	4 points
Tierce simple	2 points
Brelan	5 points
Paire	0 point
Dragon à l'atout	2 points
Dragon simple	1 point
Bout à l'atout	2 points
Bout simple	1 point

Le gagnant additionne les points du Rat-Jong et de ses cartes, les autres joueurs additionnent les points de leurs cartes.

Fin de manche

Une manche se termine quand un joueur fait « Rat-Jong » ou quand un joueur a posé toutes ses cartes ou quand il ne reste plus de cartes au milieu.

Fin de partie

Quand toutes les manches sont jouées, le vainqueur est celui qui totalise le plus de points.