

Matryoshka

De très anciennes séries de Matryoshkas, composées chacune de 7 poupées russes, ont été dispersées au fil du temps chez les collectionneurs d'antiquités. Une très vieille série complète de Matryoshkas se vend au prix fort chez les antiquaires. Des poupées de même taille mais venant de séries différentes peuvent aussi avoir une certaine valeur. Des collectionneurs organisent une grande bourse d'échange afin de reconstituer les anciennes séries. Chaque collectionneur veut quitter cette réunion avec la plus belle collection, mais lequel y parviendra ?

Matériel

70 cartes Matryoshka – 10 séries de 7 cartes
5 aides de jeu (résumant le décompte final)



Mise en place

Mélangez toutes les cartes Matryoshka et formez une pile face cachée.

Pour une partie à **3 joueurs**, retirez **4** séries complètes de cartes Matryoshka.

Pour une partie à **4 joueurs**, retirez **2** séries complètes de cartes Matryoshka.

Chaque joueur pioche **6 cartes** de la pile et les prend en main sans les montrer aux autres.

Chaque joueur choisit **2** de ses cartes et les place face cachée devant lui. Quand tous les joueurs ont choisi leurs cartes, ils les révèlent face visible. Chaque joueur organise un tableau devant lui en rangeant ses cartes d'une même couleur dans une même ligne, et ses cartes d'une même valeur dans une même colonne (voir l'exemple de décompte final en fin de règle).

Note : les cartes de votre tableau donnent des informations aux autres joueurs quant aux cartes que vous possédez et celles qui peuvent vous intéresser.

Chaque joueur reçoit une aide de jeu et la place devant lui.

Choisissez un premier joueur.

Déroulement du jeu

Une partie se joue en 4 manches. Chaque manche se décompose en trois phases :

A – Piocher des cartes B – Échanger des cartes C – Poser des cartes

A – Piocher des cartes

Chaque joueur pioche **2 nouvelles cartes** de la pile et les ajoute à sa main.

B – Échanger des cartes

Chaque joueur joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.

Le joueur dont c'est le tour est appelé **joueur actif**. Cette phase s'arrête quand tous les joueurs ont joué un tour chacun. Un tour d'échange est composé de 3 étapes :

1. Le joueur actif **doit** choisir **une carte** de sa main et la placer **face visible** au milieu de la table. Cette carte sera échangée avec un autre joueur.
2. Chaque autre joueur **doit** choisir **une carte** de sa main qu'il propose à l'échange contre la carte du joueur actif et la place face cachée devant lui.

Important ! Un joueur ne peut jamais proposer à l'échange une carte déjà placée dans son tableau, que ce soit le joueur actif ou les autres joueurs.

3. Le joueur actif regarde les cartes proposées en échange de la sienne, sans les montrer aux autres joueurs, et doit en choisir une. Il prend la carte sélectionnée en main et le joueur qui l'a proposée prend la carte du joueur actif en main. Chaque autre joueur reprend en main la carte qu'il a proposée.

Note : Lors de cette phase, les joueurs peuvent tenter d'influencer le joueur actif. Il est parfois préférable de prendre une carte qui n'est pas forcément intéressante dans l'immédiat, mais qui permettra de réaliser un bel échange plus tard.

Exemple :



David est le joueur actif et décide de proposer à l'échange une Matryoshka de valeur 4. Les autres joueurs doivent chacun proposer une carte qu'ils souhaitent échanger contre celle de David. Après avoir regardé toutes les cartes proposées, David décide d'échanger sa carte contre celle de Christophe. Christophe prend la carte de David au milieu de la table et l'ajoute à sa main. David prend la carte de Christophe et l'ajoute à sa main (sans la montrer aux autres joueurs). Bertrand et Anne reprennent chacun leur carte en main (sans la montrer aux autres joueurs).

C - Poser des cartes

Chaque joueur reprend les cartes de son tableau en main. Puis chaque joueur va recréer un tableau avec ses cartes. Le nouveau tableau peut contenir n'importe quelles cartes, qu'elles aient fait partie du tableau précédent ou non.

Le nombre de cartes à placer dans son tableau **augmente** à chaque manche :

1^{re} manche : 4 cartes, 2^e manche : 6 cartes, 3^e manche : 8 cartes, 4^e manche : 13 cartes

Chaque joueur pose les cartes qu'il a choisies face cachée devant lui. Quand tous les joueurs ont choisi leurs cartes, chaque joueur révèle ses cartes et les réarrange sous forme de tableau devant lui. Le joueur à gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur pour la manche suivante.

Fin de partie et décompte final

La partie s'arrête après 4 manches. Chaque joueur doit avoir 13 cartes dans son tableau (plus 1 carte en main). Les joueurs ne marquent des points que pour les cartes présentes dans leur tableau.

Les **colonnes contenant au moins 2 cartes** (exemple : 2 cartes Matryoshka de valeur 5) et les **lignes contenant au moins 2 cartes consécutives** rapportent des points.

Les séries comprenant 5, 6 ou 7 cartes consécutives dans une même couleur rapportent 1, 2 ou 3 points bonus supplémentaires.

Le joueur qui accumule le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui, parmi les ex aequo, qui possède la plus grande série de Matryoshkas (le plus grand nombre de cartes consécutives dans une même ligne). S'il y a toujours égalité, on compare la deuxième plus grande série de chaque joueur concerné, et ainsi de suite. Si l'égalité persiste après avoir comparé toutes les séries, les ex aequo se partagent la victoire.

Exemple :

Colonne 1 : 1 carte = 0 point
Colonne 2 : 2 cartes = 2 points
Colonne 3 : 3 cartes = 4 points
Colonne 4 : 2 cartes = 2 points
Colonne 5 : 2 cartes = 2 points
Colonne 6 : 2 cartes = 2 points
Colonne 7 : 1 carte = 0 point
Score des colonnes : 12 points

Ligne A : 2 cartes consécutives = 2 points
Ligne B : 2 + 3 cartes = 2 + 4 = 6 points
Ligne C : 5 cartes = 11 points (10 + 1 de bonus)
Score des lignes : 19 points

Score total : 19 + 12 = 31 points

Nombre de cartes	2	3	4	5	6	7
Points	2	4	7	10	13	16
Bonus				+1	+2	+3



Auteur : Sergio Halaban
Illustrations : Eduardo Bera
Conception graphique : Martijn Haddering
Rédaction des règles : Jeroen Hollander
Traduction française : Bruno Larochette
Relecture : Thomas Million et Maël Brustlein
Chef de projet : Jonny de Vries



www.matagot.com
© Editions Matagot



© 2016 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com