

FR

HEL  
VETIQ

7-99



2-5



15'

# NIN JAN

Un jeu de **Gjizo**  
Illustré par **Crocotame**

## RÈGLES DU CHIFOUMI



## MATÉRIEL DE JEU

48 cartes numérotées de -6 à 10 en  
3 couleurs.

5 aides de jeu

## BUT DU JEU

Avoir le plus de points à la fin de la partie.  
Ces points correspondent à la somme de la  
valeur des cartes que vous aurez récupérées  
pendant la partie.

## MISE EN PLACE

- Mélangez les cartes.
- Alignez 3 cartes au centre de la table,  
face visible. Ces 3 cartes représentent le  
départ des 3 piles qui seront présentes  
pendant toute la partie.
- Distribuez 9 cartes face cachée à chaque  
joueur et joueuse. Prenez connaissance  
des cartes de votre main sans les montrer  
aux autres.
- Remettez les cartes restantes dans  
la boîte, sans les regarder.



## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en 9 manches. Chacune  
est composée des deux étapes suivantes :

- Choisir une carte
- Résoudre dans l'ordre décroissant

### 1. Choisir une carte

Chaque personne choisit une des cartes  
de sa main et la place face cachée devant  
elle. Quand tout le monde a choisi, toutes  
les cartes sont révélées simultanément.

### 2. Résoudre dans l'ordre décroissant

La résolution se fait ensuite à partir de la  
carte de plus haute valeur (chiffre) jusqu'à  
la plus faible.

#### Note :

- Si deux cartes ont la même valeur, la  
priorité est donnée à la carte la plus forte.  
Attention, la force n'est pas liée à la valeur  
mais à **la couleur**, sur le principe du  
Chifoumi (rappelé en début de règle).
- Si trois cartes ont la même valeur, l'ordre  
de résolution est le suivant :



### Exemple d'ordre de résolution :

Au début d'une manche, ces 5 cartes sont  
révélées :



L'ordre du tour de jeu va donc être :



**Pour résoudre votre carte**, vous allez  
la comparer aux cartes alignées au centre de  
la table.

Si une pile est composée de deux cartes  
ou plus, vous comparez votre carte à celle  
qui se trouve en haut de la pile.

Pour battre une carte du centre de la table,  
il faut que votre carte soit plus forte (les  
règles du Chifoumi sont rappelées en début  
de règle), **la valeur numérique n'est  
pas prise en compte lors de cette  
phase.**

**Si votre carte bat l'une des 3 cartes  
supérieures des 3 piles du centre  
de la table :**

- Prenez la pile de la carte que vous battez.

#### Notes :

- Si vous pouvez battre plusieurs cartes,  
prenez la pile de votre choix.
- Si la pile que vous récupérez contient  
plusieurs cartes, prenez toutes les cartes.
- Les cartes récupérées sont placées  
face visible à côté de la personne qui  
les récupère.

Tout le monde peut regarder les cartes  
récupérées par les autres.

- Placez votre carte à la place de la pile  
que vous avez récupérée afin d'avoir  
toujours 3 piles de cartes disponibles  
au centre de la table.

**Si votre carte ne bat aucune des  
cartes supérieures des 3 piles du  
centre de la table :**

Placez votre carte sur une des trois piles,  
de façon à ce que les valeurs des autres  
cartes de cette pile soient toujours visibles.

#### Notes :

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes  
dans chaque pile.

Puis commencez une nouvelle manche  
jusqu'à poser votre dernière carte.

## FIN DE LA PARTIE

Lorsque vous avez résolu votre dernière  
carte, faites le total des valeurs de toutes  
les cartes que vous avez récupérées. Le  
joueur ou la joueuse avec le plus de points  
de victoire gagne la partie. En cas d'égalité,  
jouez la victoire au Chifoumi.

*Les illustrations du jeu s'inspirent de  
l'imaginaire Pop culture que nous avons  
des ninjas (comme par exemple le ninja  
s'entraînant les yeux bandés).*

# NIN JAN

Version française  
par Helvetiq

## EXEMPLE DE MANCHE

Les cartes jouées :



La personne ayant joué la carte 7 Feuille  
joue en premier et a le choix entre les deux  
piles avec une carte Pierre.



La troisième rapporte plus de points. Elle  
choisit donc de prendre la carte 8 Pierre  
et pose sa carte 7 Feuille à la place.



La personne ayant joué la carte 3 Feuille  
bat la carte Pierre et prend la deuxième  
pile (les deux cartes).



La personne ayant joué la carte 3 Pierre bat  
la carte Ciseaux et récupère la première pile.



La personne ayant joué la carte -4 Pierre  
ne bat aucune pile, son ou sa propriétaire  
ajoute donc sa carte sur la pile de son choix.



La personne ayant joué la carte -6 Ciseaux  
bat la carte Feuille.



Voici donc la situation à la fin de la manche.



FR  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ  
ASSOCIATION  
OU  
MAGASIN  
OU  
DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)