

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 :**

a. 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.

b. 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