

LA BATAILLE CONTRE LES DALTON

Un jeu de Dominique Ehrhard,
librement inspiré du célèbre jeu italien la Scopa.
Un jeu pour 2 à 6 joueurs.

Le but du jeu est de capturer le plus de Dalton, mais attention, à la fin de la partie ne seront comptabilisés que les groupes complets formés par les quatre frères : Joe, William, Jack et Averell.

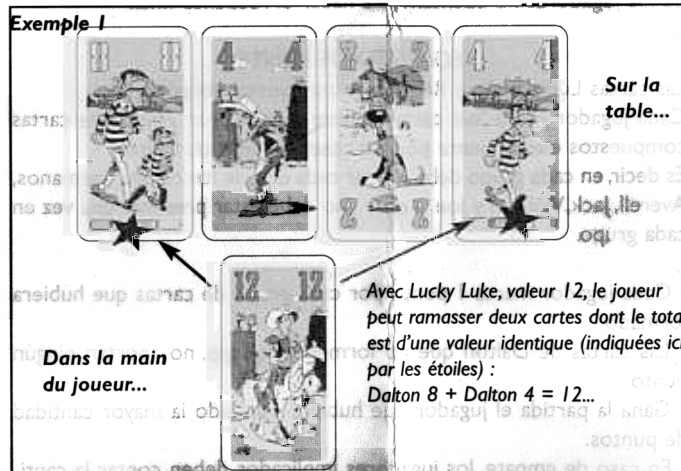
Préparation du jeu :

- Mélangez les 78 cartes. Posez-en 4 faces visibles au milieu de la table.
- Distribuez une à une, quatre cartes à chaque joueur.
- Les cartes restantes servent de pioche.
- Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles de la montre.
- Le joueur le plus jeune commence à jouer.

Principe de ramasse des cartes :

- A son tour de jouer, le joueur choisit une carte de sa main et ramasse une ou plusieurs cartes posées au milieu de la table.

Les cartes Lucky Luke de sa main servent à ramasser les cartes Dalton de la table.



A l'inverse les cartes Dalton de sa main servent à ramasser les cartes Lucky Luke de la table.

- Les cartes Rantanplan servent de Joker et peuvent être rajoutées aux cartes Lucky Luke ou Dalton, et ce dans les deux sens :
 - on peut rajouter UNE carte Rantanplan dans sa main, pour atteindre la valeur souhaitée.
 - on ramasser UNE carte Rantanplan de la table, en tenant

compte de sa valeur. Rantanplan (de 1 ou de 2 points s'additionnant aux cartes de la table que l'on souhaite ramasser)

Donc :

Règle générale : Le joueur doit jouer une seule carte de sa main...

Exception : sauf s'il rajoute une carte Rantanplan.



- Il peut ramasser une ou plusieurs cartes posées sur la table à condition que le total en points des cartes ramassées et de la (ou des) carte(s) jouée(s) soit **identique**.
- Il pose devant lui la carte jouée et les cartes ramassées.



COMMENT RANGER LES CARTES RAMASSÉES ?

- Les cartes **Lucky Luke** et **Rantanplan** ramassées - ou jouées - par le joueur sont posées en pile à côté de lui. Elles ne serviront qu'à départager les joueurs à la fin de la partie en cas d'égalité.
- Les cartes **Dalton** sont posées devant le joueur les unes à côté des autres, **faces visibles**.

COMMENT LA TABLE SE REMPLIT-ELLE EN PERMANENCE ?

- Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas ramasser de carte, **il doit se défausser et poser** une carte Lucky Luke, Dalton ou Rantanplan de sa main au milieu de la table.
- Cette carte se rajoute à celles déjà posées et pourra être ramassée par les joueurs suivants.

LA FIN DE TOUR DE JEU

- A la fin de son tour de jeu le joueur pioche une nouvelle carte et la rajoute à sa main.
- S'il a joué une carte Rantanplan il pioche une carte supplémentaire de façon à en avoir toujours quatre en main.
- C'est ensuite au joueur situé à sa gauche de jouer.

SI LA PIOCHE EST ÉPUISÉE...

Lorsque la pioche est épuisée, le jeu se poursuit normalement, mais les joueurs ne piochent plus de cartes à la fin de leur tour de jeu.

FIN DE PARTIE

Le jeu se termine immédiatement dès qu'un joueur a joué sa dernière carte. Les cartes qui restent au milieu de la table et celles dans les mains des joueurs sont définitivement écartées du jeu.

LE DÉCOMPTE DES POINTS

- Les cartes **Lucky Luke** et **Rantanplan** ne rapportent aucun point. Chaque joueur rassemble ses cartes Dalton pour former des groupes de cartes composés exactement par les quatre Dalton. Dans chaque groupe ainsi formé doit figurer chacun des quatre frères, Averell, Jack, William et Joe et chacun doit être présent une fois et une seule dans chaque groupe.
- Chaque joueur marque point par groupe de cartes ainsi formé.
- Les cartes Dalton isolées ne rapportent pas de points.
- Le joueur avec le plus de points gagne la partie.
- En cas d'égalité les gagnants comptent le nombre de carte Lucky Luke posées devant eux pour se départager.