

DREI x DR3I

Tactique. Chance. Rebondissements imprévisibles.

Règles du jeu

Règles complètes et description des cartes



Joueurs	2 – 4 par jeu (jusqu'à 10 avec deux jeux)
Durée	5 – 10 minutes par manche
Âge	À partir de 7 ans
Contenu	58 cartes (40 chiffres + 15 spéciales + 3 cartes règles)

Contenu du jeu

- **40 cartes numérotées** de 3 à 12
- **15 cartes spéciales** : 4× DELETE, 4× INVISIBLE, 4× RESTART, 3× JOKER
- **3 cartes règles** (Quick Start Guide)

But du jeu

Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes (y compris celles posées face cachée), une fois la pioche épuisée, remporte la partie. À plus de deux joueurs, la partie continue afin de désigner un perdant. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Préparation

Mélangez les cartes. Chaque joueur reçoit :

- **3 cartes face cachée** devant soi (ne pas les regarder)
- **3 cartes face visible** par-dessus
- **3 cartes** en main
- Les cartes restantes forment la **pioche**.



Vous pouvez à présent échanger librement les trois cartes face visible avec les trois cartes de votre main.

Astuce

Échangez vos cartes faibles face visible contre de meilleures cartes en main (plus la valeur est élevée, mieux c'est ; les cartes spéciales sont les meilleures).

Règles de base

01 Jouer une carte

- Il s'agit de jouer une carte de valeur **égale ou supérieure** à celle de l'adversaire (sauf pour le 7, voir description des cartes).
- On peut toujours jouer plusieurs cartes identiques en même temps, qu'il s'agisse de cartes spéciales ou numérotées. Sur plusieurs cartes posées (p. ex. trois 6), on peut aussi jouer une seule carte ou plusieurs (p. ex. le 7, le 8, etc.).
- Sur une seule carte posée (p. ex. le 6), on peut également jouer plusieurs cartes (p. ex. trois 8).
- Le premier joueur de chaque nouvelle manche forme une nouvelle défausse en jouant la ou les premières cartes.

02 Ramasser les cartes

- Le joueur qui ne peut pas jouer **égal ou plus haut** (ou l'exception du 7) doit ramasser la défausse.
- Un joueur qui ramasse la défausse ne joue pas. C'est au joueur suivant.
- Même s'il pouvait jouer, un joueur peut **ramasser la défausse volontairement : jeu non obligatoire !** (stratégie possible quand de bonnes cartes sont posées).

03 Cartes en main

- Si un joueur a **4 cartes identiques** en main, il doit immédiatement les mettre de côté et les montrer aux autres joueurs. Ces cartes sont retirées du jeu (cela s'applique aussi aux cartes spéciales).

04 Couleurs

- Les couleurs n'ont aucune influence sur le jeu. Un 6 rouge peut être joué sur un 5 bleu. Les couleurs servent uniquement à l'expérience de jeu.

Déroulement de la partie

Le jeu se compose de trois phases successives. Chaque joueur traverse ces phases individuellement.

Phase 1 · Jouer la main et la pioche

- Le premier joueur pose une ou plusieurs cartes de sa main, créant ainsi une nouvelle défausse. C'est ensuite au joueur suivant.
- On joue d'abord avec les cartes en main et la pioche. Les joueurs doivent toujours avoir au moins trois cartes en main. Si un joueur pose deux cartes identiques, il doit en repiocher deux dans le même tour (depuis la pioche).
- Dès qu'un joueur ne peut plus jouer, il doit ramasser la défausse. Il ne peut alors plus piocher tant qu'il a plus de trois cartes en main.
- La partie continue jusqu'à ce que la pioche soit vide (cela arrive automatiquement, car les cartes spéciales font régulièrement sortir des cartes du jeu).

Phase 2 · Les trois cartes face visible entrent en jeu

- Dès qu'un joueur a posé toutes ses cartes en main et que la pioche est vide, il peut jouer avec ses trois cartes face visible.
- Si le joueur doit ramasser la défausse parce qu'il ne peut plus jouer, il peut tout de même jouer une de ses cartes face visible. Les autres doivent toutefois rester visibles pour l'adversaire.
- Une fois qu'il a joué ses trois cartes face visible ainsi que ses cartes en main, la Phase 3 commence pour lui.

Phase 3 · Les trois cartes face cachée entrent en jeu

- Dès qu'un joueur a joué toutes ses cartes en main et ses trois cartes face visible, il peut jouer les cartes face cachée. Celles-ci sont choisies au hasard et ne peuvent pas être regardées à l'avance.
- Si le joueur pose une carte plus basse (ou plus haute dans le cas de la carte spéciale 7), il doit ramasser la défausse.
- Si cela arrive, le joueur doit avoir posé toutes ses cartes en main avant de pouvoir rejouer une carte face cachée.
- Si un joueur joue sa dernière carte face cachée et qu'elle reste posée conformément aux règles (le joueur n'a plus de cartes), il a **gagné**.

Description des cartes

Le jeu comprend **40 cartes numérotées** (de 3 à 12) et **15 cartes spéciales**. Ci-dessous une vue d'ensemble de tous les types de cartes et de leur fonction.

CARTES NUMÉROTÉES (3 à 12, sauf 7)

Les cartes 3 à 12 (à l'exception du 7) sont des cartes numérotées normales. Une carte numérotée peut toujours être posée sur une carte numérotée de valeur égale ou inférieure (sauf sur le 7). Selon la situation, ces cartes peuvent aussi être jouées sur des cartes spéciales (p. ex. RESTART, INVISIBLE, JOKER).

CARTE 7 (carte spéciale)

La carte 7 peut être jouée sur des cartes plus basses, sur un 7 ou, selon le cas, sur des cartes spéciales. Sur le 7, seules des cartes **égales ou plus basses** (7, 6, 5, 4, 3) ou spéciales peuvent être jouées. Une fois qu'une carte plus basse a été posée, la partie reprend normalement. Exemple : Joueur A joue un 7, Joueur B joue un 5, Joueur A joue de nouveau un 8.

DELETE

Carte spéciale – peut être jouée **à tout moment**. La poser entraîne la suppression de toutes les cartes posées. Ces cartes sortent du jeu. Le joueur qui a posé DELETE peut rejouer.

INVISIBLE

Carte spéciale – peut être jouée **à tout moment**. Cette carte est invisible et peut être posée sur n'importe quelle autre. Pour le joueur suivant, c'est la carte située en dessous qui s'applique. Idem si plusieurs cartes INVISIBLE sont posées les unes sur les autres.

RESTART

Carte spéciale – peut être jouée **à tout moment**. Jouer cette carte permet de relancer le jeu, c'est-à-dire de recommencer depuis le début. Exemple : un 12 est posé, RESTART est joué – ensuite, un 3 (ou n'importe quelle autre carte) peut être joué.

JOKER

Carte spéciale – en la jouant, la valeur de la carte peut être **choisie librement**. Le JOKER peut représenter n'importe quelle autre carte du jeu. Exemple : il peut servir de DELETE ou de carte spéciale 7. Il doit être joué selon les règles de la carte choisie.

En un coup d'œil

Objectif	Se débarrasser de toutes ses cartes lorsque la pioche est vide
Sens du jeu	Sens des aiguilles d'une montre
Phases	1) Main + pioche → 2) Cartes face visible → 3) Cartes face cachée
Ramassage	Qui ne peut jouer égal ou plus haut ramasse la défausse
Règle du 7	Sur un 7, seules des cartes égales ou inférieures peuvent être posées
Quatre identiques	Quatre cartes identiques en main doivent sortir du jeu
Jeu non obligatoire	La défausse peut aussi être ramassée volontairement

Amusez-vous bien !

Pour plus d'informations, d'exemples de situations de jeu et les coordonnées, rendez-vous sur www.dreimaldr3i.ch. Suivez-nous sur Instagram :

[@dreimaldr3i_kartenspiel](https://www.instagram.com/dreimaldr3i_kartenspiel).