

# Pikinni XXIV



by **BikiniARTmuseum**

Easy - Tricky – Rude

**Pikinni XXIV est un jeu malicieux, facile et rapide à apprendre**

- \* Jeu de 32 cartes
- \* Pour 2 à 4 personnes
- \* A 4 joueurs, Pikinni se joue en 11 parties
- \* **4 couleurs de cartes:**



**Coeur**  
Heart  
Herz



**Trèfle**  
Club  
Eichel



**Pique**  
Spade  
Grün



**Carreau**  
Diamond  
Schellen

Après chaque partie, les joueurs marquent des points.

**Le gagnant est le joueur avec le plus grand nombre de points au total.**

## Règle du jeu

**Le nombre de cartes distribuées diffère de partie en partie**

Chaque joueur reçoit: une carte à la première partie, deux cartes à la deuxième partie, trois cartes à la troisième partie et ainsi de suite jusqu'à recevoir sept cartes à la septième partie. A chacune des quatre parties suivantes les joueurs reçoivent huit cartes. Une partie consiste



en plusieurs tours, jusqu'à épuisement des cartes distribuées. A chaque tour, la carte la plus forte fait le pli et le joueur marque le point.

### Estimation du nombre de plis

A chaque partie et avant que la première carte ne soit jouée, chaque joueur doit donner une estimation du nombre de plis qu'il pense faire. Au mot d'ordre "Pi-Ki-Nni", les joueurs doivent montrer simultanément un nombre de doigts correspondant à leur estimation.

Dans le cas où la somme des estimations ne reflète pas, par défaut ou par excès, le nombre total de plis possibles dans la partie (p.e. 8 cartes distribuées impliquent 8 tours de cartes donc 8 plis possibles), les joueurs expérimentés seront à même de réviser leur stratégie de jeu pour cette partie.

### Déroulement du jeu

A chaque partie un joueur est chargé de distribuer les cartes. Ce donneur change de partie en partie, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le donneur fait couper le paquet de cartes par le joueur à sa droite, ce qui signifie que ce joueur prélève un petit tas de cartes. Il doit ensuite retourner ce tas pour en mettre la dernière carte à découvert. La couleur de cette carte sera la couleur de l'atout pour la partie en question. Le donneur a l'obligation d'annoncer à voix haute cette couleur. A partir de huit cartes distribuées, la couleur d'atout est toujours cœur. Les cartes d'atout sont les plus fortes, elles prévalent sur toutes les cartes des autres couleurs. Après avoir défini la couleur d'atout, le tas de cartes prélevé est glissé sous le tas de cartes restant. Les cartes sont mélangées puis distribuées dans le sens des aiguilles d'une montre. Après cela ont lieu les estimations.

### Hiérarchie des cartes d'une même couleur :

**As - roi - dame - valet - 10 - 9 - 8 - 7**



Ordre croissant de la valeur des cartes à l'exemple de la couleur trèfle

Le joueur assis à la gauche du donneur joue une carte, les joueurs suivants doivent jouer une carte de la même couleur, s'ils en ont. Dans le cas contraire, les joueurs n'ayant pas la



couleur demandée doivent jouer une carte d'atout. Les joueurs n'ayant ni la couleur demandée ni de cartes d'atout peuvent jouer une carte de leur choix.

### **Fin du jeu et comptage des points**

On compte les plis de chaque joueur à la fin d'une partie. Les joueurs ayant donné une estimation correcte de leurs plis marquent 10 points par pli plus 10 points de bonus.

*Exemple* : un joueur a estimé à trois le nombre de plis qu'il remporterait. S'il a réalisé ces trois plis, il marque  $3 \times 10 \text{ points} + 10 \text{ points} = 40 \text{ points}$ .

Les joueurs n'ayant pas réalisé le nombre de plis estimés sont pénalisés de 10 points par pli en trop ou en moins.

*Exemple* : un joueur a estimé à quatre le nombre de pli qu'il remporterait. S'il n'a réalisé que 2 plis, il reçoit  $2 \times 10 \text{ points}$  de pénalité, donc -20 points.

Le gagnant est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points à la fin des 11 parties.

### **Règle spéciale pour 2 ou 3 joueurs**

Dans ce cas on ne joue que trois parties à 8 cartes.

## **Challenge Pikinni - Règles supplémentaires**

### **1. „Zéro" - Pas de pli**

Concerne les parties à 6, 7 ou 8 cartes distribuées : si un joueur estime qu'il ne fera aucun pli et si son estimation se révèle correcte, ce joueur marque 50 points. Dans le cas contraire, il est pénalisé de - 20 points.

### **2. „Change" - Changement de couleur d'atout**

Chaque joueur a le droit d'acheter une couleur d'atout, ce qui signifie que la couleur définie en début de partie change au profit de la couleur achetée. L'achat d'une couleur d'atout coûte 30 points à l'acheteur. "Change" doit être annoncé avant que le mot d'ordre "Pi-Ki-Nni" (estimation des plis remportés) ne soit prononcé. La couleur d'atout ne peut être changée qu'une fois par partie. Le joueur qui annonce "Change" en premier reçoit le droit d'achat.



### 3. „Double" - Doublement des points

Concerne les parties avec un nombre pair de cartes distribuées (2,4,6,8). Au mot d'ordre "Double", tous les points positifs ou négatifs de la partie seront comptés double pour chaque joueur. Deux "Double" peuvent être pris en compte dans les parties autorisées. Les 30 points d'achat de "Change" ne sont pas doublés.

Un joueur ne peut annoncer "Double" qu'avant d'avoir reçu plus de sa moitié des cartes distribuées, ce qui signifie :

Partie à 2 cartes : avant de recevoir la 2ème carte

Partie à 4 cartes : avant de recevoir la 3ème carte

Partie à 6 cartes : avant de recevoir la 4ème carte

Partie à 8 cartes : avant de recevoir la 5ème carte

Pour pouvoir annoncer "Double", un joueur doit connaître la couleur d'atout, il faut donc bien que le donneur annonce la couleur définie. D'autre part le donneur doit aussi avoir la possibilité de regarder ses propres cartes dans l'éventualité d'un "Double" venant de sa personne. On peut donc convenir de marquer une pause une fois la moitié des cartes distribuées. On peut faire un tour de table à l'occasion duquel les joueurs annoncent "Double" ou au contraire "Non", s'ils ne veulent pas doubler.

Le **BikiniARTmuseum** vous souhaite "Bonne chance"



Easy - Tricky – Rude