

Vendredi 13, un jeu de Reiner Knizia, pour 3 à 6 joueurs,  
à partir de 8 ans. Illustrations de Jessica Lindsay.



Retrouvez une explication vidéo sur  
[scorpionmasque.com](http://scorpionmasque.com)  
ou directement avec ce code QR.

Vous voilà dans le pire cauchemar de tous les superstitieux : chats noirs, miroirs brisés, passages sous des échelles et, comble de malheur, tout cela un vendredi 13 ! À vous de fuir tous ces porte-malheurs en usant de ruse !

### Matériel

50 cartes de jeu (3 x 1, 3 x 2, 2 x 4, 3 x 5 et 3 x 7 en 3 types, plus 8 cartes Vendredi 13) et 3 cartes de règles.

### But

Avoir le moins de points de malchance à la fin de la partie. Les points de malchance sont comptés à la fin de chaque manche. Une partie se termine après 4 manches.



## Mise en place

Mélangez soigneusement les cartes. Distribuez-les toutes équitablement entre les joueurs. Il est possible que les premiers joueurs d'une manche reçoivent une carte de plus que les autres. À trois joueurs, distribuez une quatrième main face cachée à un joueur fictif. Ces cartes ne seront pas utilisées pour cette manche.



## Le jeu

Le jeu se déroule dans le sens horaire. À son tour, un joueur pose une carte de sa main au centre de la table, sur le tas correspondant : chat noir, miroir brisé ou échelle. Par exemple, s'il veut poser une carte chat noir, il doit absolument la poser sur le tas chat noir.

Au début de la manche, il n'y a pas de cartes sur la table. Les cartes Vendredi 13 peuvent être posées sur n'importe quel tas. Il n'y a pas de tas Vendredi 13. On pose les cartes de façon à ce que la valeur des cartes précédentes reste visible. Le joueur annonce ensuite la somme des cartes jouées dans ce tas.

1. Si la somme de ce tas demeure égale ou inférieure à 13, son tour se termine. C'est au joueur suivant de jouer.

2. Si la somme de ce tas dépasse 13, il doit ramasser toutes les cartes qui y étaient posées précédemment, les poser face cachée devant lui et laisser la carte qu'il a jouée pour « redémarrer » le tas. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

*Exemple : Jules pose une carte Vendredi 13 (valeur 4) dans la pile des chats. Il annonce la somme de 13. Marielle place ensuite un miroir brisé de valeur « 4 »; elle dépasse 13 et doit donc ramasser les cartes miroir posées précédemment. Son « 4 » reste au centre de la table.*



## Fin de manche

La manche se termine quand les joueurs ont joué toutes les cartes qu'ils avaient en main. Chaque joueur compte alors son nombre de cartes dans chacun des trois types suivants : chat noir, miroir brisé et échelle. Si un joueur a plus de cartes d'un type que les autres joueurs, il se débarrasse de toutes les cartes de ce type (en cas d'égalité, les joueurs gardent leurs cartes). Il est impossible de se débarrasser des cartes Vendredi 13.

Chaque carte restante rapporte 1 point de malchance, sauf les cartes Vendredi 13 qui en rapportent 2. La valeur des cartes ne change en rien le nombre de points de malchance qu'elles rapportent. Inscrivez les points sur une feuille de papier, puis commencez une nouvelle manche.

### **PETITS CONSEILS STRATÉGIQUES**

Analysez votre main en début de manche. Tenterez-vous d'acquérir la majorité sur un type de cartes ou non? Si oui, tâchez de le faire par la plus faible marge possible. Les cartes Vendredi 13 servent autant à « pourrir » le jeu des autres que de « jokers » pour jouer là où vous le voulez.



## Exemple de décompte d'une manche (à 3 joueurs) :

Main de Marielle (8 points) :



Main de Jules (10 points) :



Main de Dalie (11 points) :



## Fin de partie

La partie se termine à la fin de la quatrième manche. Le joueur avec le moins de points de malchance l'emporte !



Si vous avez aimé ce jeu, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à nos autres titres sur : [www.scorpionmasque.com](http://www.scorpionmasque.com)



/scorpionmasque



@scorpionmasque

© D' Reiner Knizia, 2014. Tous droits réservés.

© 2014 Le Scorpion masqué inc. pour le design graphique de cette édition.

L'utilisation des cartes, des illustrations, du titre *Vendredi 13*, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.



Nous finançons le remplacement de chaque arbre coupé pour produire ce jeu.

