

## LE CLOU MOQUEUR®

"Ce jeu va vous rendre marteau, on ne gagne pas à tous les clous !"  
Jeu de calcul et réflexes, composé de 32 cartes pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans et plus.

### Préparation de la partie :

Séparez en trois tas les cartes "marteaux" comme suit :

- 6 "masses" 20/45\*
- 6 "maillets" 5/10
- 9 "petits marteaux" 1/3

\* Ces valeurs, inscrites aux dos des cartes, correspondent au nombre de cm que ce marteau peut enfoncer le clou en un seul coup.

Battez soigneusement les cartes dans chaque catégorie et posez les sur une table (lutins frappeurs vers le haut) : les masses à droite, les maillets au milieu et les petits marteaux à gauche.

Les 4 cartes "**clous moqueurs**" (clous qui se tordent de rire) sont des pénalités (à mettre de côté).

Les sept cartes restantes sont les "clous" que les joueurs doivent enfoncer. Après les avoir soigneusement battues, posez les au milieu de la table valeurs cachées.

### Déroulement de la partie :

Une première carte "clou" est retournée découvrant ainsi la longueur à enfoncer (de 70 à 100 cm).

Chaque joueur, à son tour, choisit un marteau pour frapper sur le "clou".

- **Le petit marteau** permet d'enfoncer le clou de 1 à 3 cm seulement, il est très précis, il arrive à reproduire plusieurs fois le même coup. Le tas est composé de 9 cartes : 3 x 1cm, 3 x 2 cm et 3 x 3 cm.
- **Le maillet** frappe plus fort mais est moins précis, il n'arrive pas à reproduire 2 fois le même coup. Le tas est composé de 6 cartes : 1 x 5 cm, 1 x 6 cm, 1 x 7 cm, 1 x 8 cm, 1 x 9 cm et 1 x 10 cm.
- **La masse** est puissante mais pas précise, elle frappe de 5 en 5 cm. Le tas est composé de 6 cartes : 1 x 20 cm, 1 x 25 cm, 1 x 30 cm, 1 x 35 cm, 1 x 40 cm et 1 x 45 cm.

Les joueurs ne connaissent que de la valeur mini/maxi de chaque tas, celle si étant inscrite aux dos de chaque carte "marteaux". Après avoir choisi un tas, le premier joueur retourne une carte "marteaux".

C'est en retournant cette première carte que les joueurs sauront de combien le clou vient d'être enfoncé.

La carte doit être retournée de façon à ce que tous les joueurs en prennent connaissance en même temps.

Ensuite, elle est posée sur le "clou" en question, de manière à cacher sa valeur initiale.

Le joueur suivant déduit mentalement le coup qui vient d'être porté, avant de choisir le "marteau" avec lequel il va frapper. Les joueurs frappent ainsi à tour de rôle, jusqu'à ce que le clou soit enfoncé.

Dès qu'un ou plusieurs joueurs pensent que le clou est enfoncé, ils frappent tous sur le tas "clou" avec une main en criant : "**Enfoncé !**". On vérifie alors que la somme des coups de marteaux corresponde bien à la valeur initiale du clou. Si c'est le cas, le moins rapide à frapper avec sa main sur le tas perd la manche. Il reçoit alors un "clou moqueur" qu'il pose à côté de lui, face grise vers le haut. Si le joueur perd de nouveau une manche, il retourne son "clou moqueur". Celui-ci devient rouge de rire : le joueur est éliminé.

A chaque manche, les cartes "marteaux" sont rebattues et replacées dans chaque catégories. Le clou venant d'être enfoncé est placé sous le tas et un autre "clou" est retourné. C'est reparti pour un tour...

### Plusieurs cas peuvent se présenter :

- **Le chiffre est atteint** : le dernier à frapper avec sa main reçoit un "clou moqueur"
- **Le chiffre est dépassé** : le joueur reçoit un "clou moqueur". C'est aux autres joueurs de lui signaler. Si personne ne se manifeste, c'est le prochain qui tirera une carte "marteau" qui recevra un "clou moqueur".
- **Le chiffre n'est pas atteint** : Si un joueur frappe avec sa main alors que le chiffre n'est pas atteint, il reçoit un "clou moqueur".

**Nota** : Un joueur peut passer son tour (un seul joueur par manche).

**Bluff** : Il est peut-être utile de faire croire aux autres joueurs que le clou est enfoncé en esquissant un geste de la main. Avis à celui qui n'a pas bien compté et, sous la pression frappera alors que le chiffre n'est pas atteint...

Pour rendre accessible le jeu aux plus jeunes, et pour leur apprendre à compter, les cartes "marteaux" ne sont pas recouvertes totalement, de façon à laisser apparaître les coups déjà portés.

Est déclaré "**meilleur enfonceur de clous**" celui qui élimine tous les autres joueurs.