

Nous sommes à Londres dans les années 188... Jack l'éventreur fait des émules : Un nouvel assassin erre dans les rues de la cité anglaise. Les joueurs doivent l'empêcher de commettre l'irréparable. Mais qui sait si l'assassin n'est pas l'un des joueurs ?

L'assassin habite au 21



Matériel de jeu : Un jeu de 52 cartes.

Nombre de joueurs : 4 joueurs.

Mise en place : Toutes les cartes numérotées de 1 à 10 sont mélangées et distribuées équitablement entre les joueurs. Chacun possédera donc **une main** constituée de 10 cartes.

Les figures sont réparties en 3 paquets, selon leur type :

► **Les rois** sont mélangés : Chaque joueur en prend un, au hasard. Cette carte lui indiquera **son rôle**.

► **Les valets** sont mélangés : Chaque joueur en prend un, au hasard. Cette carte donnera **un pouvoir particulier** à chaque joueur.

Chaque joueur peut regarder les deux cartes qu'il a ainsi obtenu et les conserver près de lui, face cachée ou dans sa main.

► Enfin, **les dames** sont mélangées, puis retournées une par une, au milieu de la table, afin de former une ligne. Elles constitueront ainsi **l'ordre de l'Atout**.

Fonctionnement de la partie : Une partie complète se joue en 10 tours. A chaque tour de jeu, chaque joueur va poser l'une des cartes de sa main, devant lui, face cachée : On réalise alors ainsi **un pli**. Quand tout le monde est prêt, on retourne les cartes en même temps et...

1°) On regarde la valeur du pli : Les valeurs des quatre cartes exposées sont additionnées entre elles.

► **Si le total de ces cartes est égal ou supérieur à 21**, celui qui a mis la carte la plus forte – voir ci-dessous - emporte le paquet.

► **Si le total est inférieur à 21**, le paquet est mis de côté (face cachée), au milieu de la table (Il sera gagné en fin de partie – quand l'on dévoilera les rôles - par l'assassin).

2°) On regarde qui gagne – éventuellement - le pli : Si le total des cartes est égal ou supérieur à 21, celui qui a la carte la plus forte (en valeur (10, 9, 8,... jusqu'à l'as) remportera le paquet de cartes exposées du pli. En cas d'égalité, c'est l'ordre d'Atout qui définit le gagnant du pli. Le gagnant prend les cartes du pli et les pose - face cachée - devant lui.

Les 4 cartes de chaque pli constituent **une victime**. Cette victime sera sauvée (si elle va dans le camp des policiers – voir plus loin – les rôles -) ou non (si la victime va, par exemple, au milieu de la table (la valeur du paquet étant inférieur à 21))...

Note : Attention de bien séparer les paquets (les **victimes** donc !) ainsi obtenus, afin de bien les différencier des éventuels autres paquets obtenus et de faciliter leur comptage.

L'ordre de l'Atout : Avant que la partie ne commence, les 4 dames ont été révélées et mises en ligne au milieu de la table : Elles indiquent l'ordre des atouts dominants le tour. Après chaque pli, la carte qui était la première de l'ordre va à la fin de la ligne d'atout. Celle qui était donc la seconde devient la première et ainsi de suite...

Exemple : Pierre, Cécile, Bruno et Alexia jouent ensemble.

Tour 1 : L'ordre d'atout est : Pique > Carreau > Cœur et Trèfle. Tout le monde met une carte face cachée sur la

table et quand on tout le monde a sélectionné sa carte, on retourne les cartes.

Pierre a posé un 3 de cœur, Cécile un 4 de pique, Bruno : un 7 pique et Alexia, un 10 de trèfle.

Valeur du pli : $3 + 4 + 7 + 10 = 24$. C'est Alexia qui remporte le paquet, elle a joué la carte la plus forte en valeur.

Tour 2 : On renouvelle l'ordre d'Atout. La première carte passe à la fin et le nouvel ordre est donc maintenant : Carreau > Cœur > Trèfle > Pique.

Un nouveau pli se fait : Pierre pose un 8 de cœur, Cécile pose un 5 de trèfle, Bruno un 3 de pique et Alexia un 8 de trèfle.

Valeur du pli : $8 + 5 + 3 + 8 = 24$ points.

Le pli est remporté par Pierre qui a mis la carte la plus forte en valeur (8) et en atout (cœur).

Les rôles : En fin de partie (quand 10 plis ont été réalisés), le rôle de chacun va être révélé : Il y a deux policiers, un assassin et un traître dans le groupe. Ce rôle secret a été déterminé par le roi que les joueurs ont tiré au hasard, en tout début de partie.

Dans un premier temps, **le traître (roi de trèfle)** se dévoile et prend la parole. Il décide quel joueur il rejoint en le nommant.



Ensuite, **les deux policiers (les deux rois rouges)** se dévoilent : On additionne le nombre de victime que chacun a, en comptant celles que leur donne le traître s'il s'est associé avec l'un des joueurs. On obtient ainsi le nombre total de victimes que le camp des policiers a sauvé des mains de l'assassin.

Enfin, **l'assassin (roi de pique)** se dévoile : Il compte le nombre de victime qu'il possède, ajoute le nombre de paquet central (victime en cours de partie) et l'éventuel aide que lui apporte le traître (si ce dernier a choisi le joueur incarnant l'assassin): Ce chiffre indique le nombre total de victimes effectivement assassinés par l'ignoble tueur.

Le cas des valets : Les valets donnent une capacité particulière à celui qui le possède. Chaque joueur en possède un qu'il ne peut utiliser qu'une fois en cours de partie (Il est défaussé après usage).

► Le **Valet de Pique** : On le joue en le mettant à la place d'une carte normale pendant un pli. Celui qui le pose, après que chacun est dévoilé sa carte lors d'un pli, **DOIT remplacer cette carte par une autre qu'il choisit parmi celles que compose sa main.**

► Le **Valet de Cœur permet de changer l'ordre de l'Atout** : Il n'est pas joué pendant la phase de pli, mais juste avant que l'on ne change l'ordre de l'Atout. Il permet au joueur de réorganiser l'ordre d'Atout, comme le joueur le souhaite.

► Le **Valet de Trèfle** se joue juste avant qu'un pli ne se fasse : **Ce pli sera « ouvert »** : Chaque joueur (en commençant par celui situé à gauche à côté de celui qui pose le valet) posera une carte face visible sur la table, pour finir avec celui qui a posé le valet en question.

► Le **Valet de Carreau** : Cette figure se joue juste avant que l'on entame un pli (avant la pose des cartes). **Ce tour-ci le paquet ainsi constitué ne comptera pas pour 1 victime mais pour 2.** Une fois que le pli est résolu, celui qui emporte le paquet (même s'il va dans la pile de victime centrale) ajoute ce Valet au paquet (afin de se souvenir que cette victime compte donc double).

Qui gagne quoi ?

A la fin d'une partie, on compte les points : Chaque joueur d'un camp gagne un même nombre de points. Le camp qui gagne la partie marque autant de points que le nombre de victimes qu'a fait le camp adverse. Les perdants ne gagnent, eux, aucun point.

Exemple : Pierre, Cécile, Bruno et Alexia ont fini leur partie. Respectivement, ils ont 1, 3, 2 et 3 victimes. Il y a de plus 2 victimes au milieu de la table qui seront gagnés par l'assassin.

On révèle alors les rôles en commençant d'abord par le traître. Pierre (qui a donc 1 carte) retourne alors sa carte rôle et prouve ainsi aux autres que c'était lui le traître. Il

décide de s'associer à Cécile qui a, elle, 3 victimes. Les policiers se révèlent alors Il s'agit de Cécile et de Bruno. C'était Alexia l'assassin de cette partie.

Bilan : $1 + 3 + 2 = 6$

L'assassin, Alexia, a elle ses 3 victimes (gagnées ne cours de partie) + les 2 centrales, soit un total de 5 victimes.

Elle perd donc la partie et ne marque aucun point tandis que les trois joueurs du camp des policiers remporte chacun 5 points (nombre de cartes du camp adverse).

Une nouvelle partie peut commencer...

Le premier joueur qui arrive à totaliser 21 points ou plus gagne la partie.

L'assassin habite au 21 est un jeu de pak cormier. Grand merci à Ludo H, Ludo B, Céline, Reno, Karine pour avoir tester et/ou participer à l'élaboration de ce jeu.

Auxerre, octobre 2005.

Pour quelques variantes de plus...

Pour jouer à 3 ?

L'assassin a déménagé : Il habite maintenant au 14 !

Quelques petites modifications de règles suffisent pour pouvoir jouer à 3...

1°) Au hasard, on désigne une couleur (pique, cœur...) et on retire, du jeu, toutes les cartes de cette couleur, sauf le roi.

2°) Les 4 rois sont mélangés et distribués : Chaque joueur en aura donc un et il y en a qui sera écarté le temps de la manche.

3°) On joue la partie avec les règles normales, sauf que 14 est la nouvelle valeur à dépasser pour ne pas donner la carte à l'assassin lors d'un pli.

* * * * *

Pour un jeu ouvert, une variante moins hasardeuse dans laquelle on ne cache pas les cartes jouées quand on réalise un pli mais on les montre !

Le premier pli est réalisé face cachée, comme dans le jeu normal. Celui qui aura la carte la plus forte du pli entamera alors le pli suivant en mettant face visible une de ses carte. Puis son voisin de gauche jouera une carte face visible et ainsi de suite.

C'est toujours celui qui pose la carte la plus forte qui entame le pli suivant.

Le valet de trèfle permet d'inverser la règle de base : Celui qui le joue provoquera un tour de jeu avec les cartes cachées (comme dans le jeu normal).