

32 cartes
numérotées
de 1 à 32

1 carte
« SAR-ZAN »
4 points

Début d'une partie :

- Désigner un premier joueur.
- Ce joueur mélange les cartes.
- Il distribue 8 cartes à chaque joueur.
- les cartes restantes sont placées sur le côté. Elles serviront lors de la manche suivante.
- Il place la carte « Sar-Zan » au centre de l'aire de jeu dans le sens qu'il désire.
- Le joueur avec la carte de plus petite valeur entame la partie en la posant.
- C'est au tour du joueur suivant.

Le sens de
la manche est
donné par la carte
« Sar-Zan ».

Regardez
les épées
pour connaître
ce sens.

Le joueur suivant doit au choix :

- **Passer :**

ce joueur jouera de nouveau au prochain pli.

- **Faire un « OWATTA » :**

il vient de poser ses dernières cartes. Il ramasse le pli et met **immédiatement** fin à la manche.

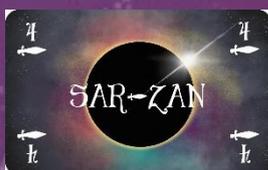
Un décompte est alors procédé.

- **Ramasser le pli :**

Si tous les autres joueurs ont passé.

Il ramasse donc le pli.

Il entame un nouveau pli en jouant sa **PLUS** petite carte.



Le joueur suivant
est celui situé à
droite.



Le joueur suivant
est celui situé à
gauche.

Une
combinaison
ne peut jamais
dépasser 33 !

« 33 »
ne s'annonce pas
Annoncez :
« Sar-Zan ».

- **Jouer une combinaison :**

Posez une combinaison de cartes sur le pli,
de façon à annoncer une **valeur strictement supérieure**
à la dernière combinaison !

Voici les combinaisons possibles
en fonction de la dernière valeur annoncée (V.A.):

1. V.A. < 10 : 1 carte peut être jouée
2. V.A. < 20 : 1 ou 2 cartes peuvent être jouées
3. V.A. < 30 : 1, 2 ou 3 cartes peuvent être jouées
4. V.A. < 33 : 1, 2, 3 ou 4 cartes peuvent être jouées

Une combinaison consiste à additionner
les valeurs des cartes !

Vous annoncez
« Sar-Zan » ?
Placez la carte « Sar-Zan »
devant vous sans la
retourner...

Vous devenez le
nouveau « Dragon »
juqu'au prochain
« Sar-Zan » annoncé.

**« OWATTA »
met fin
à une manche.**

**Un
décompte est
enclenché.**

Décompte :

- Comptez le nombre de cartes que vous avez gagnées
- Soustrayez le nombre de cartes que vous avez en main
- Le joueur possédant la carte « Sar-Zan » marque 4 points supplémentaires
- Ajoutez ce résultat à votre score

Fin de partie :

Un joueur a atteint au moins 33 points ?

- Oui : le vainqueur est celui ayant le plus haut score!
- Non : commencez une nouvelle manche

**Astuce :
chaque carte a
sa valeur et une valeur
entre parenthèses...**

www.facilyjeux.com

**Cette valeur
correspond au
complément pour
un « Sar-Zan ».**

Préparation d'une manche :

S'il n'y a pas de « Dragon » reprenez à « Début d'une partie ».

Sinon le « Dragon » doit :

- mélanger les 32 cartes
- distribuer 8 cartes à chaque joueur
- les cartes restantes sont placées sur le côté. Elles serviront lors de la manche suivante.
- retourner la carte « Sar-Zan » afin de changer le sens du jeu
- entamer la manche en jouant sa **PLUS** petite carte en valeur.
- C'est au tour du joueur suivant.