

Nertz Jeu de Carte

Nertz est un jeu de cartes au rythme rapide qui est semblable au jeu de patience solitaire, mais joué avec deux ou plusieurs personnes, qui utilisent deux ou plusieurs jeux de cartes. Il est le jeu parfait pour la famille - les enfants peuvent facilement apprendre les règles ou de jouer en tant que partenaires avec leurs parents.

Il est également parfait pour un groupe de collègues qui ont un rendez-vous en dehors du travail ou des amis de longue date qui veulent jouer un jeu après un repas de fête.

Instructions

1 Mélangez un jeu de cartes pour chaque personne qui joue. Les cartes doivent avoir des images de dos différentes ou des dessins sur le dos différents.

2 Comptez 13 cartes face cachée dans une pile et tourner cette pile. (Chaque joueur, le fait au début de la partie.) Ensuite, chaque joueur met quatre cartes dans une rangée face visible à côté de la pile de 13. Quand tout le monde a une pile de 13 cartes et une rangée de quatre cartes (face-up), quelqu'un dit: «Go».

3 Prenez des cartes de votre pile de 13, et les jouer sur vos quatre cartes. Vous pouvez jouer en noir sur le rouge ou rouge sur le noir dans un ordre séquentiel, selon la diminution de la valeur. Par exemple, si une de vos quatre cartes est un sept de cœur, et vous avez un six de pique sur le haut de votre pile de 13, vous pouvez mettre le six de pique sur le sept de cœur, comme au jeu de patience solitaire. Ensuite, vous seriez à la recherche d'un cinq rouge à jouer sur ce six.

4 Au début d'un tour d'un joueur, il dit mettre l'as toute de suite au le milieu de la table. Si l'une de vos quatre cartes ou la carte du dessus de votre pile de 13 est l'as de cœur ou de toute autre suite, la mettre au milieu de la table. Si un autre joueur a le deux de coeurs, il met cette carte sur le dessus de l'as de cœur et ainsi de suite. Essayez d'obtenir autant de cartes au milieu de la table autant que possible car c'est la façon dont vous obtenez des points.

5 Utilisez le reste de votre paquet de cartes à jouer, une fois que vous n'avez plus de mouvements avec votre pile de 13 ou de votre pile de quatre cartes face vers le haut. Comme dans le solitaire, vous retournez les trois premières cartes du reste de votre paquet. Si la troisième carte peut être jouée au le milieu de la table ou sur une de vos quatre cartes face visible, vous la retirez du paquet. Rappelez-vous de garder le contrôle de la carte du dessus de votre pile de 13 cartes parce que vous voulez jouer toutes ces cartes aussi rapidement que vous le pouvez.

6 Jouer jusqu'à ce qu'un joueur utilise toutes les 13 cartes de sa pile. Rappelez-vous: chaque joueur doit essayer d'utiliser la pile d'origine de 13 cartes, soit au milieu de la table ou sur ses quatre cartes face visible. Lorsque la pile de 13 est finie, le joueur crie, "Nertz!" Le tour est maintenant terminé.

Tous les joueurs arrêtent et comptent le nombre de cartes qu'ils ont laissé dans leurs piles (où il y avait initialement 13 cartes). (Vous ne comptez pas combien de cartes que vous avez laissé dans le restes du paquet à partir duquel vous avez retourné chaque troisième carte. Vous ne comptez que les cartes qui restent dans la pile d'origine de 13 cartes sens elles.)

7 Calculez le score pour chaque main. Pour ce faire, vous devez séparer les cartes qui ont été jouées dans le milieu de la table. Rappelez-vous qu'on joue sur les cartes d'as des autres joueurs aussi, donc il y a tout un tas de cartes dans le milieu de la table. Maintenant, chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a joué au milieu.

Si un joueur n'a pas crié, "Nertz," alors il ou elle qui a des cartes qui restent dans la pile d'origine de 13 cartes, et ont été comptés comme indiqué dans l'étape 6. Les joueurs doivent soustraire le nombre de cartes dans cette pile à partir du nombre de cartes qu'ils ont joué dans le milieu. Voici comment vous trouvez un score pour le tour.

Par exemple: Si le joueur A a 6 cartes restant dans sa pile (sur l'original de 13) et il avait 22 cartes jouées dans le milieu de la table, son score pour le tour est de 16 cartes. Le premier joueur à atteindre 100 points est le gagnant de Nertz.

Conseils et avertissements

De deux à quatre personnes sont le nombre parfait pour Nertz. Si vous avez huit personnes ou plus qui veulent jouer, le jeu peut également être joué en équipe. Les règles sont les mêmes; vous avez juste deux personnes par paquet. Si tout le monde est coincé (ce qui signifie que personne n'a un jeu), les joueurs prennent la carte du dessus du reste de leur paquet et la déplace vers le bas. Alors tout le monde peut reprendre le jeu en comptant sur chaque troisième carte.