



Le matériel

- 37 cartes soit :
 - 4 séries de 9 cartes (7, 8, 9, 10, Valet (J), Dame (Q), Roi (K), As (A) et Joker (★) en 4 couleurs
 - 1 Joker multicolore : l'Arlequin
- 6 cartes Mémo
- un livret de Règles
- un livret de Combinaisons



La mise en place de la partie

- Prendre une feuille de papier et un crayon. Tracer autant de colonnes qu'il y a de joueurs, inscrire leurs noms et le chiffre 13 en haut de chaque colonne.
- ➡ Chaque joueur dispose de 13 points en début de partie. Il ne pourra qu'en perdre au cours du jeu et sera éliminé lorsqu'il parviendra à 0 ou moins.
- Distribuer une carte Mémo à chaque joueur.
- ➡ Les cartes Mémo indiquent toutes les combinaisons possibles de 2 à 5 cartes.
 - Mélanger les cartes, face cachée, pour former une pioche.
 - Désigner aléatoirement le premier joueur.

2



Le déroulement de la partie

Annonce

- Le premier joueur prend les deux premières cartes de la pioche, les regarde puis les place face cachée devant son voisin de gauche en lui annonçant une combinaison. Il y a alors deux possibilités :

1) Le joueur accepte la combinaison :

- ➡ il place les deux cartes sous la pioche sans les regarder,
- ➡ puis il pioche des cartes à son tour et annonce une combinaison égale ou supérieure à son voisin de gauche.

2) Le joueur doute et refuse la combinaison :

- ➡ il annonce "Zitto !",
- ➡ puis il vérifie tout ou partie de la combinaison annoncée.

- Que le joueur ait accepté ou refusé la combinaison, c'est ensuite à lui de piocher et de faire une annonce à son voisin de gauche (ou de droite si le sens du jeu a été inversé, cf Jokers).

3

- Une annonce doit être au minimum égale à la dernière combinaison annoncée.

Exemple : après une annonce de combinaison neutre à 2 cartes telle que 9 et Valet, il est possible d'annoncer de nouveau 9 et Valet, ou 9 et Dame, 10 et Valet, Roi et As, etc. Par contre, aucune des 2 cartes ne peut avoir une valeur inférieure : une annonce telle que 8 et Roi est donc interdite. Il est également possible de passer à une combinaison supérieure, telle que paire de 8.

- Les descriptions de toutes les combinaisons sont détaillées dans le livret Combinaisons.
- Certaines combinaisons font passer à un nombre de cartes supérieur, comme indiqué ci-après.
- Les deux combinaisons "ultimes"- les plus élevées à 5 cartes, soit le Quintet et le Grand Arlequin - font repasser à des annonces à 2 cartes puisqu'il est impossible de surenchérir sur elles.

4

Exemple : après une paire de 8 acceptée, ou vérifiée sans bluff dévoilé, le joueur suivant pioche 3 cartes. Il peut à nouveau annoncer une paire de 8 ou toute autre combinaison à 3 cartes de son choix supérieure à une paire de 8. S'il annonce directement une couleur qui n'est pas mise en doute, le joueur suivant piochera donc 4 cartes.

5

★ Combinaison neutre ★ Paire

3 cartes

2
cartes

★ Paire ★ Suite ★ Couleur ou Brekan

4 cartes

3
cartes

★ Brekan ★ Arlequin ★ Double Paire ★ Suite ★ Couleur ou Carré

5 cartes

4
cartes

★ Carré ★ Suite ★ Full ★ Couleur ★ Quintet ou Grand Arlequin

retour à 2 cartes

5
cartes

Vérification

- Lorsqu'un joueur vérifie une combinaison, il retourne les cartes une par une et peut choisir de s'arrêter à tout moment.

- Lorsqu'une combinaison est vérifiée, l'un des deux joueurs perd obligatoirement des points (retirés de ses 13 points initiaux sur la feuille de score).

- Le joueur qui a annoncé la combinaison : s'il a bluffé et que son adversaire a dévoilé le bluff

- ➡ il perd autant de points que le nombre de cartes constituant la combinaison moins 1 point, soit :

- 1 point pour une combinaison à 2 cartes
- 2 points pour une combinaison à 3 cartes
- 3 points pour une combinaison à 4 cartes
- 4 points pour une combinaison à 5 cartes

- Le joueur qui vérifie la combinaison : s'il ne dévoile pas de bluff, situation qui peut se produire dans deux cas :

6

1) il n'a retourné qu'une partie des cartes

➡ il perd 1 point par carte retournée.

2) il a retourné toutes les cartes et la combinaison annoncée s'est avérée exacte :

➡ il perd 1 point par carte, sauf pour la dernière qui vaut le total des cartes déjà retournées, soit :

. 2 points pour une combinaison à 2 cartes (1+1)

. 4 points pour une combinaison à 3 cartes (1+1+2)

. 6 points pour une combinaison à 4 cartes

(1+1+1+3)

. 8 points pour une combinaison à 5 cartes

(1+1+1+1+4)

• Un joueur qui "zittotte" (qui vérifie) n'a pas le droit de retourner plus de cartes qu'il ne lui reste de points, quel que soit le nombre de cartes de la combinaison annoncée.

• Il peut donc y avoir 3 raisons à une vérification partielle :

7 ➡ le joueur qui zittotte ne dispose plus d'assez de points pour vérifier la combinaison entière,

➡ les cartes qu'il a déjà retournées peuvent correspondre à la combinaison annoncée et il préfère ne pas risquer plus de points, surtout vu le coût de la dernière...

➡ un bluff est dévoilé avant que toutes les cartes soient retournées.

• Lorsqu'une combinaison a été vérifiée, totalement ou en partie :

➡ soit un bluff a été dévoilé : les cartes sont remises dans la pioche qui est mélangée de nouveau. Les annonces repartent alors à deux cartes.

➡ soit aucun bluff n'a été révélé : les cartes retournées sont replacées sous la pioche et la partie continue avec des annonces égales ou supérieures à la dernière.

Jokers

• Les Jokers de couleur remplacent n'importe quelle carte de la même couleur, l'Arlequin remplace n'importe quelle carte du jeu.

8 **Bluff dévoilé, jeu mélangé !**
Retour à 2 cartes

• Si, au cours d'une vérification, un Joker est dévoilé, les deux joueurs - celui qui annonce et celui qui zittote - échangent leurs places autour de la table.

• Si l'Arlequin a été dévoilé, le jeu change de sens.

• Si l'Arlequin et un ou plusieurs Jokers ont été dévoilés, les joueurs changent de place et le jeu de sens.

Aiuto !

• Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul point à un joueur, il a droit à une faveur : il peut annoncer "aiuto !" ce qui lui permet de vérifier une combinaison complète moins une carte, quel que soit le nombre de cartes de la combinaison, soit :

. 1 carte sur une combinaison à 2 cartes

. 2 cartes sur une combinaison à 3 cartes

. 3 cartes sur une combinaison à 4 cartes

. 4 cartes sur une combinaison à 5 cartes.

9 **Chaque joueur n'a droit qu'à un seul aiuto par partie, il doit donc bien réfléchir au moment le plus judicieux pour l'utiliser...**

La fin de la partie

• Un joueur est éliminé dès qu'il tombe à 0 point ou moins.

• La partie s'arrête donc lorsque tous les joueurs sauf un ont été éliminés, ce dernier emportant bien entendu la victoire !



Note Dans l'explication des règles, les symboles traditionnels ne sont pas pris en compte. Ils ne sont représentés sur les cartes que pour faciliter la pratique d'Arlequin aux joueurs ayant des difficultés à différencier les couleurs. Les correspondances sont les suivantes :

Trèfle = vert = ♣ Carreau = jaune = ♦

Coeur = rouge = ♥ Pique = bleu = ♠

© 2014 Editions de la Haute Roche
La Haute Roche
87500 Ladignac le Long
info@lahauteroche.fr

ÉDITIONS DE
**LA HAUTE
ROCHE**

Arlequin

est un jeu de : **Antoine Blanchard, Jonathan Blandin,
Maël Bleomelen, Yohann Gouban,
Guillaume Jeannic et Olivier Mousseau**
alias.... **John Vortex**

précédemment édité par ses auteurs sous le nom de
LA PASSOIRE

Dans Arlequin, chaque joueur, à son tour, tire de 2 à 5 cartes et annonce une combinaison de cartes à son voisin qui l'accepte ou la vérifie. S'il l'accepte, il devra lui-même proposer une combinaison égale ou supérieure. S'il la vérifie, il peut faire perdre des points à celui qui l'a annoncée si ce dernier a bluffé... mais il en perd lui-même si ce n'est pas le cas.