

Vitesse

JEU DE CARTES



PRINCIPE GÉNÉRAL

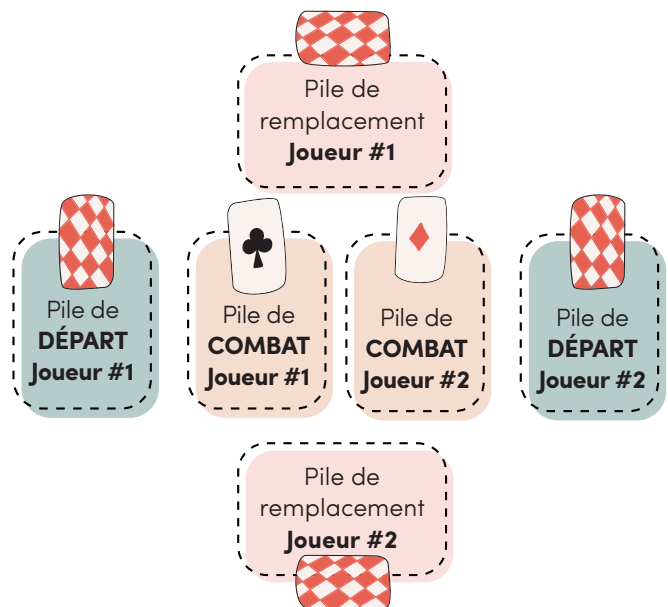
Chaque joueur doit se débarrasser le plus rapidement possible de sa main de 5 cartes et de sa pile de remplacement de 15 cartes en les plaçant, soit en montant ou soit en descendant, sur l'une des deux piles de combats. Le premier à jouer toutes ses cartes gagne le jeu.

LA VITESSE EST UN JEU QUI SE PRATIQUE AVEC UN JEU DE 52 CARTES ET QUI NÉCESSITE DE LA RAPIDITÉ D'ESPRIT ET DE BONS RÉFLEXES.

MISE EN PLACE

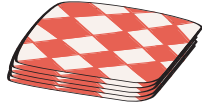
Les 52 cartes sont brassées et distribuées aux deux joueurs de cette façon :

- Deux piles de départ de 6 cartes sont distribuées au milieu de la table, face cachée, en laissant une place suffisante entre elles pour les deux piles de combats.
- Une pile de remplacement comportant 15 cartes faces cachées, est placée devant chaque joueur.
- 5 cartes sont données à chaque joueur, formant leur main, qu'ils peuvent regarder.





LES RÈGLES SONT SIMPLES



Au signal donné par l'un des joueurs, chaque joueur tourne à l'endroit simultanément une carte de sa pile de départ sur sa pile de combat, formant ainsi deux piles de combat.

Le plus rapidement possible, chaque joueur essaie de trouver une carte dans sa main dont la valeur est une de plus ou une de moins que l'une des deux cartes des piles de combat, et de la dépose sur celle-ci. Par exemple, si une des deux cartes est un 6 et qu'il a dans sa main un 5 ou un 7, il la prend et la dépose sur le 6. Ceci est répété aussi souvent que possible.

* Notez que l'as peut être joué sur un roi ou sur un deux de sorte que le jeu puisse être joué en boucle.

Chaque joueur peut jouer sur n'importe laquelle des deux piles de combat.

À tout moment, chaque joueur peut compléter sa main en pigeant dans sa pile de remplacement mais sans jamais excéder 5 cartes dans sa main.

Lorsque les deux joueurs sont bloqués, on tourne deux nouvelles cartes de départ sur chaque pile de combat, après le signal d'un des joueurs.

Lorsque les piles de cartes de départ sont épuisées, mélangez chacune des piles de combat et placez-les à l'envers dans les piles de départ.



LES PETITES ASTUCES

Avant le signal de départ, placer ses cartes en ordre numérique pour pouvoir les placer plus rapidement sur l'une des piles de combat. L'ordre peut être montant ou descendant ou les deux. Par exemple "6 7 8 7 6".

Essayez de bloquer une suite de son adversaire en plaçant sa propre carte au milieu de sa suite, par exemple si l'adversaire tente de déposer "6 7 8 9" et que vous déposez immédiatement votre 6 sur son 7, il ne pourra plus déposer son 8 et son 9.

Autant que possible, surveiller votre adversaire afin que les cartes soient bien déposées dans l'ordre et une à la fois, et qu'il n'ait jamais plus de 5 cartes dans sa main.

