

Ligretto

Un Mahjongg multi-joueurs

Présentation du jeu

Ligretto est un jeu de rapidité. Chaque joueur a un jeu de cartes de quatre couleurs dont la valeur va de 1 à 10. On commence les différents tas avec les cartes de valeur 1, puis n'importe quel joueur peut compléter le tas en posant la carte suivante dans la même couleur. Attention, lorsqu'un joueur pose un 10, terminant ainsi le tas, il doit cliquer dessus pour le retourner.

Les 40 cartes de votre jeu sont organisées ainsi :



- à gauche, le ligretto, tas de 10 cartes face cachées (cliquer dessus pour retourner la première face visible)
- au milieu, trois cartes face visible
- à droite, le reste des cartes dont la première est face visible, à côté du bouton "weiter" (continuer)

Déroulement d'une manche

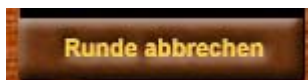
Les joueurs essaient de se débarrasser aussi vite que possible de leur ligretto. Pour cela, il faut cliquer sur l'une des quatre cartes face visible de gauche, et la glisser jusqu'au tas adéquat (dans l'exemple ci-contre, le 2 bleu peut être posé sur le 1 bleu). Si l'on a joué une des trois cartes à droite du ligretto, on peut cliquer sur le ligretto et glisser la première carte jusqu'à la place ainsi formée.



Il est également possible, de la même façon, de jouer des cartes du tas de droite. Pour faire défiler celles-ci, il suffit de cliquer sur le bouton "weiter". Attention les cartes ne défilent pas une par une, mais trois par trois.

Name	Punkte
* TORBEN	0
# Lig.9 7	10 8 4
Blackheart	0
# Lig.8	8 3 8
Jule	0
# Lig.10 5	3 10

En haut à droite, il est possible de prendre connaissance de l'état actuel du jeu des adversaires, à l'exception du tas de droite. Cela requiert néanmoins, pour ne pas se retrouver largué, une grande souplesse visuelle (il faut arriver à loucher suffisamment pour regarder ce tableau d'un oeil, son jeu de l'autre tout en surveillant l'avancement du plateau...)



Il est possible, lorsqu'il y a peu de joueurs, que plus personne ne puisse ou ne veuille poser aucune carte. Dans ce cas tous les joueurs peuvent cliquer sur "Runde abbrechen" (interrompre la manche) pour passer à la manche suivante. Les points seront comptabilisés comme pour une manche normale.

Système de score

Ok	Name	Stapel	Lig.
*	Pfluffi	13	-8
	Jule	10	-8
	TORBEN	27	0

A la fin de chaque ronde, le chacune des cartes jouées sur le plateau rapporte un point. Chaque carte qui reste dans votre ligretto cause une pénalité de -2.

Les joueurs cliquent ensuite sur "weiter" pour passer à la manche suivante. C'est le joueur qui n'a pas encore d'astérisque devant son nom que vous attendez tous.

Fin du jeu

Le gagnant est le premier joueur à atteindre 100 points