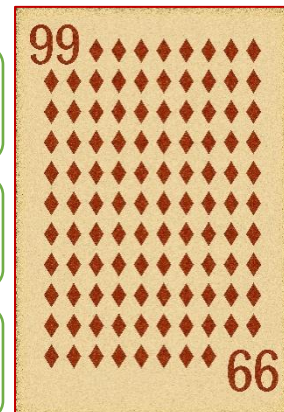


 2 à 5  52 cartes (54 - 2 Jok)  5–10 min/manche 20–30 min/partie

But du 99 Essayer de se débarrasser de ses cartes sans dépasser le score de 99 points au cours d'une manche. La partie se déroule en plusieurs manches

Compétences nécessaires Retenir les « pouvoirs » attribués à certaines cartes
Additionner et soustraire



Préparation

- 1 Mélanger les cartes
- 2 Distribuer 3 cartes, une par une, face cachée à chaque joueur.
- 3 Placer le reste des cartes pour faire une **PIOCHE**, en tas, au milieu de la table, faces cachées.
- 4 Chacun prend ses cartes en mains, cachées de ses adversaires.
- 5 Le joueur à gauche de celui qui distribue commence.

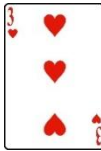
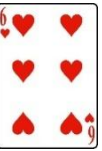
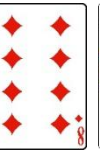
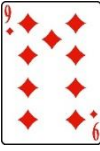
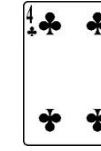
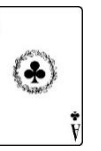


Déroulement d'une manche

- Le premier joueur pose une première carte et annonce les points qu'elle produit.
- Le suivant pose une carte et additionne ses points avec la carte posée et ainsi de suite.
Si la carte amène un pouvoir, il est mis en œuvre.
- Chaque joueur a toujours trois cartes en main. Après avoir posé, on pioche une carte.



Cartes	Points
2,3,4,5,6,7,8	Valeur nominale : 2,3,4,5,6,7,8 points
Dames, valets	10 points
9	0 point
10	- 10 points
AS	Au choix : 1 point ou 11 points
Cartes	Pouvoirs
4	0 point et changement de sens du jeu s'il y a plus de 2 joueurs
ROIS	Ils portent le score immédiatement à 99 points

							
2	3	5	6	7	8	10	10
							
0	0 + sens	- 10	1 ou 11	Total = 99			

Remarques

- ▶ Une carte posée ne peut être retirée
- ▶ Quand la pioche est épuisée, conserver la carte du haut de la défausse et mélanger le reste des cartes qui devient la nouvelle pioche.

On redémarre avec le même total de points



Fin de manche et gagnant de la manche

Quand un joueur dépasse 99 points en posant sa carte. Les autres joueurs s'arrêtent de jouer et marquent un point.



Manches et fin de la partie

La partie se termine quand le nombre de manches fixé pour gagner est atteint par un ou plusieurs joueurs.



Variantes

◆ Attribuer des valeurs supplémentaires à certaines cartes. Laisser parler votre imagination...

- aux 2 : donner le pouvoir d'obliger un adversaire à poser 2 cartes pendant son tour
- choisir une carte, par exemple le 10 de pique qui provoquerait – 50 points.

◆ Intégrer les jokers et leur donner une valeur de – 15 points

◆ Inverser la démarche et commencer à 99 pour ne pas descendre sous zéro. Toutes les valeurs des cartes sont alors inversées



Mise en place et conseils pour jouer avec les enfants

Bien expliquer les valeurs et pouvoirs des cartes.

Utiliser une aide de jeux.

Ne pas introduire de variantes avant une maîtrise de la règle normale.



Pour jouer à deux

99 se joue mieux à deux joueurs s'ils ont 4 cartes en main chacun.

Amusez-vous bien !

Création et diffusion de la fiche :

D'autres fiches de présentation de jeux sur
LUDICITY.FR



Lien vers la règle en vidéo