

Haggle pour 35 à 70 personnes (voire +)

Matériel :

Selon le nombre de joueurs :

- Le nombre de jeux de tarots indiqué dans le tableau ci-dessous :

Joueurs	35-43	44-46	47-54	55-62	63-70
Jeux de tarots	5	6	7	8	9

- 3 jetons bleus, 3 blancs & 3 rouges par joueur (c'est en règle générale, les couleurs les plus présentes dans les malles de jetons de poker).

- Les 169 cartes à découper en fin de règles.

- Autant d'enveloppes qu'il y a de joueurs.

Préparation :

Mélanger toutes les cartes de tarots, et distribuez-en (dans leur enveloppe respective) autant par joueur que possible, de façon à ce que tout le monde reçoive le même nombre de cartes. S'il y a un surplus de cartes, elles sont écartées, face cachée, pour toute la partie (elles ne serviront pas).

Mélanger et distribuer équitablement, les cartes "règle Haggle" entre les joueurs (selon le nombre de personnes total, chaque joueur recevra donc 2, 3, ou 4 cartes "règle Haggle"). Les cartes "règle Haggle" restantes (s'il y en a) sont écartées (face cachée, elles ne serviront pas).

Ces cartes sont rajoutées aux cartes de tarot dans chaque enveloppe.

Rajouter 3X3 jetons (3 Bleus, 3 Blancs, 3 rouges) dans chaque enveloppe.

Donner une enveloppe à chaque joueur.

Remarque : On peut en théorie y jouer à plus de 70. Il faudra alors rajouter un lot de plus des cartes « règle Haggle » n° 21 à 169, afin que chaque joueurs commencent toujours la partie avec entre 2 et 4 cartes « règle Haggle ». Il faudra aussi bien sur, rajouter des jetons et des jeux de tarot (pour avoir un nombre de cartes par joueur au départ >9) pour les joueurs en plus...

Principe/règles:

En début de partie on choisira la durée de jeu (1 à 2 heures si vous ne jouez qu'à cela, sinon cela peut s'étaler sur plusieurs jours, parallèlement à d'autres activités...).

Ensuite chacun ouvre son enveloppe et va discuter avec d'autres joueurs pour essayer de faire des échanges de cartes de tarot, de jetons, de cartes de "règle Haggle" afin d'avoir une composition d'éléments qui lui feront marquer le maximum de point, au bout du temps imparti. Il n'y a aucune règle restrictive d'échange (on peut échanger 6 jetons contre une "règle haggle" et un roi de trèfle, etc ...).

Attention certaines règles peuvent lourdement pénaliser un joueur, mieux vaut donc chercher à savoir si elles vont être jouées et si elles peuvent vous concerner ...

Ensuite, une fois le temps écoulé, chacun mets les cartes et les jetons qu'il veut (et qu'il a en sa possession, bien sur !) dans son enveloppe (marquée à son nom). Sachant que par défaut (comprenez par là, s'il n'y a pas de règles générales ou particulières en action) chaque carte pique, cœur, trèfle, carreau, atout vaut 1 point ainsi que chaque jeton rouge, bleu, blanc (1 point aussi)... Mais bien sur, tout le plaisir du jeu va venir du fait que, ces valeurs vont changer en fonction des cartes de "règle Haggle" qui vont être appliquées.

Attention : on ne peut garder qu'une carte représentant la même règle (certaines cartes sont en double comme la 31 et la 32 par exemple).

Ouvrir toutes les enveloppes. Pour le décompte, je pense qu'il est plus simple et plus fun, que chacun s'occupe de son enveloppe.

On annonce les cartes **générales** jouées, et chaque joueur ayant joué une carte **annulation**, choisit une carte générale dont l'effet ne sera finalement pas appliqué.

Ensuite, chacun procède à son calcul de point de victoire, sachant que l'on applique en priorité les règles **générales** (sauf si elles sont annulées par une carte **annulation**) et qui restent prioritaires pour la suite du décompte (**sauf cas écrit en couleur bleue sur une carte**), ensuite les règles particulières

(celle qui ne s'appliquent qu'au propriétaire de l'enveloppe) si leurs effets ne sont pas annulés par une carte règle générale.

On calcule le nombre de points marqué par chacun. Celui ou celle qui a le plus de points à gagner.

Bon jeu ...

Tayorted.

1 Général : Le joueur(s) possédant(s) le plus de jetons perd - 15 points ----- Vous marquez +10 points (valable même si la carte est annulée)	2 Général : Les jetons blancs valent 0 point ----- Vous marquez +10 points (valable même si la carte est annulée)	3 Général : Le(s) joueur(s) possédant le plus de cartes (tarot) perd -15 points ----- Vous marquez +10 points (valable même si la carte est annulée)	4 Général : Les cartes atout valent 0 point ----- Vous marquez +10 points (valable même si la carte est annulée)
5 Général : Les cartes à carreau valent 0 point ----- Vous marquez +10 points (valable même si la carte est annulée)	6 Général : Les cartes à pique valent 0 point ----- Vous marquez +10 points (valable même si la carte est annulée)	7 Général : Les cartes à trèfle valent 0 point ----- Vous marquez +10 points (valable même si la carte est annulée)	8 Général : Les cartes à cœur valent 0 point ----- Vous marquez +10 points (valable même si la carte est annulée)
9 Général : Les jetons rouges valent 0 point ----- Vous marquez +10 points (valable même si la carte est annulée)	10 Général : Les jetons bleus valent 0 point ----- Vous marquez +10 points (valable même si la carte est annulée)	11 Annulation : Annulez la carte règle générale : De votre choix --- Vous marquez +6 points	12 Annulation : Annulez la carte règle générale : De votre choix --- Vous marquez +6 points

13 Annulation : Annulez la carte règle générale : De votre choix --- Vous marquez +6 points	14 Annulation : Annulez la carte règle générale : De votre choix --- Vous marquez +6 points	15 Général : Les joueurs ayant plus de 9 jetons blancs et/ou plus de 9 trefles et/ou plus de 9 coeurs et/ou plus de 9 atouts, perdent 10 points ---- Vous marquez +10 points (valable même si la carte est annulée)	16 Général : Les joueurs ayant plus de 9 jetons rouges et/ou plus de 9 piques et/ou plus de 9 carreaux et/ou plus de 9 jetons bleus, perdent 10 points ---- Vous marquez +10 points (valable même si la carte est annulée)
17 Général : Les joueurs ayant plus de 6 jetons rouges et/ou plus de 6 piques et/ou plus de 6 trefles et/ou plus de 6 atouts, perdent 6 points ---- Vous marquez +10 points (valable même si la carte est annulée)	18 Général : Les joueurs ayant plus de 6 jetons bleus et/ou plus de 6 jetons blancs et/ou plus de 6 coeurs et/ou plus de 6 carreaux, perdent 6 points ---- Vous marquez +10 points (valable même si la carte est annulée)	19 Annulation : Annulez la carte règle générale : De votre choix --- Vous marquez +6 points	20 Annulation : Annulez la carte règle générale : De votre choix --- Vous marquez +6 points
21 Si vous avez un carré de 6 (atout admis) vous marquez 20 points	22 Si vous avez un carré de 7 (atout admis) vous marquez 20 points	23 Si vous avez un carré de 8 (atout admis) vous marquez 20 points	24 Chaque atout de votre main vaut 2 points
25 Chaque atout de votre main vaut 2 points	26 Chaque atout de votre main vaut 2 points	27 Chacun de vos jetons rouges et blancs valent 2 points	28 Chacun de vos jetons bleus et blancs valent 2 points

29	30	31	32
Chacun de vos jetons bleus et rouges valent 2 points	Chacun de vos jetons rouges et blancs valent 2 points	Chacun de vos cœurs et de vos carreaux vaut 2 points	Chacun de vos cœurs et de vos carreaux vaut 2 points
33	34	35	36
Chacun de vos piques et de vos trèfles vaut 2 points	Chacun de vos piques et de vos trèfles vaut 2 points	Chacun de vos cœurs et de vos piques vaut 2 points	Chacun de vos cœurs et de vos piques vaut 2 points
37	38	39	40
Chacun de vos carreaux et de vos trèfles vaut 2 points	Chacun de vos carreaux et de vos trèfles vaut 2 points	Chacun de vos jetons bleus et rouges valent 2 points	Marquez +1 points par jeton en votre possession (indépendamment de toutes règles générales)
41	42	43	44
Marquez +1 points par jeton en votre possession (indépendamment de toutes règles générales)	Marquez +1 points par carte (tarot) en votre possession (indépendamment de toutes règles générales)	Chacun de vos jetons bleus et blancs valent 2 points	Marquez +1 points par carte (tarot) en votre possession (indépendamment de toutes règles générales)

45	46		
Si vous avez un carré de 10 (atout admis) vous marquez 20 points	Chaque groupe indépendant de 3 jetons tricolores vous fait marquer +4 points		
47	48	49	50
Chaque groupe indépendant de 3 jetons tricolores vous fait marquer +4 points	Chaque groupe indépendant de 3 jetons tricolores vous fait marquer +4 points	Si vous avez un brelan de valets vous marquez 16 points	Si vous avez un brelan de cavaliers vous marquez 16 points
51	52	53	54
Si vous avez un brelan de dames vous marquez 16 points	Si vous avez un brelan de rois vous marquez 16 points	Chacune de vos cartes "excuse" vaut 6 points (max. 24 points) (indépendamment de toutes règles générales)	Chacun de vos jetons bleus et blancs valent 2 points
55	56	57	58
Chacun de vos jetons bleus et rouges valent 2 points	Chacun de vos valets de pique vaut 6 points (max. 24 points) (indépendamment de toutes règles générales)	Chacun de vos cavaliers de trefle vaut 6 points (max. 24 points) (indépendamment de toutes règles générales)	Chacune de vos dames de cœur vaut 6 points (max. 24 points) (indépendamment de toutes règles générales)

59	60	61	62
Chacun de vos rois de carreau vaut 6 points (max. 24 points) (indépendamment de toutes règles générales)	Chacun de vos jetons rouges et blancs valent 2 points	Chacun de vos cœurs et de vos trèfles vaut 2 points	Chacun de vos cœurs et de vos trèfles vaut 2 points
63	64	65	66
Chacun de vos carreaux et de vos piques vaut 2 points	Chacun de vos carreaux et de vos piques vaut 2 points	Marquez +1 points par carte (tarot) en votre possession (indépendamment de toutes règles générales)	Marquez +1 points par jeton en votre possession (indépendamment de toutes règles générales)
67	68	69	70
Marquez +1 points par carte (tarot) en votre possession (indépendamment de toutes règles générales)	Chaque suite indépendante, de trois cartes (atout compris) Vous fait marquer +5 points	Chaque groupe indépendant de 3 jetons tricolores vous fait marquer +4 points	Si votre nombre de jetons est un multiple de 4 alors marquez +15 points
71	72	73	74
Chaque suite indépendante, de trois cartes (atout compris) Vous fait marquer +5 points	Chaque suite indépendante, de trois cartes (atout compris) Vous fait marquer +5 points	Chaque suite indépendante, de trois cartes (atout compris) Vous fait marquer +5 points	Chaque suite indépendante, de trois cartes (atout compris) Vous fait marquer +5 points

75	76	77	78
Chacun de vos jetons bleus et rouges valent 2 points	Chacun de vos jetons bleus et blancs valent 2 points	Chacun de vos jetons rouges et blancs valent 2 points	Si votre nombre de jetons est un multiple de 4 alors marquez +15 points

79	80	81	82
Chaque atout de votre main vaut 2 points	Chaque atout de votre main vaut 2 points	Chacun de vos carreaux et de vos piques vaut 2 points	Chacun de vos cœurs et de vos trèfles vaut 2 points
83	84	85	86
Chacun de vos cœurs et de vos piques vaut 2 points	Chacun de vos carreaux et de vos trèfles vaut 2 points	Chacun de vos jetons rouges vaut 2,5 points	Chacun de vos jetons bleus vaut 2,5 points
87	88	89	90
Chacun de vos jetons blancs vaut 2,5 points	Chacun de vos carreaux vaut 2,5 points	Chacun de vos trèfles vaut 2,5 points	Chacun de vos cœurs vaut 2,5 points

91	92	93	94
Chacun de vos piques vaut 2,5 points	Chacun de vos atouts impairs vaut 2,5 points	Chacun de vos atouts pairs (y compris l'excuse) vaut 2,5 points	Si vous avez au moins 3 bouts (1/21/Excuse) marquez +16 points
95	96	97	98
Chacun de vos jetons blancs vaut 2,5 points	Chacun de vos carreaux vaut 2,5 points	Chacun de vos jetons rouges vaut 2,5 points	Chacun de vos jetons bleus vaut 2,5 points
99	100	101	102
Chacun de vos piques vaut 2,5 points	Chacun de vos atouts impairs vaut 2,5 points	Chacun de vos trefles vaut 2,5 points	Chacun de vos coeurs vaut 2,5 points
103	104	105	106
Si vous avez plus de trefle que de pique alors vous marquez + 13 points (il vous faut au moins 1 pique)	Si vous avez plus de pique que de coeur alors vous marquez + 13 points (il vous faut au moins 1 coeur)	Chacun de vos atouts pairs (y compris l'excuse) vaut 2,5 points	Si vous avez plus de coeur que de carreaux alors vous marquez + 13 points (il vous faut au moins 1 carreau)

107	108	109	110
Si vous avez plus de carreaux que de trèfle alors vous marquez + 13 points (il vous faut au moins 1 trefle)	Si vous avez plus de jetons rouges que de bleus alors vous marquez + 13 points (il vous faut au moins 1 jeton bleu)	Si vous avez plus de jetons bleus que de blancs alors vous marquez + 13 points (il vous faut au moins 1 jeton blanc)	Si vous avez plus de jetons blancs que de rouges alors vous marquez + 13 points (il vous faut au moins 1 jeton rouge)
111	112	113	114
Chaque groupe indépendant de 3 jetons tricolores vous fait marquer +4 points	Chaque suite indépendante, de trois cartes (atout compris) Vous fait marquer +5 points	Si votre nombre de jetons blancs est un multiple de 3 alors marquez +13 points	Si votre nombre de jetons bleus est un multiple de 3 alors marquez +13 points
115	116	117	118
Si votre nombre de jetons rouges est un multiple de 3 alors marquez +13 points	Si votre nombre de jetons blancs est un multiple de 3 alors marquez +13 points	Si votre nombre de jetons bleus est un multiple de 3 alors marquez +13 points	Si votre nombre de jetons rouges est un multiple de 3 alors marquez +13 points
119	120	121	122
Si votre nombre de jetons est un multiple de 4 alors marquez +15 points	Si vous avez un carré de 3 (atout admis) vous marquez 20 points	Si vous avez un carré de 4 (atout admis) vous marquez 20 points	Si vous avez un carré de 5 (atout admis) vous marquez 20 points

123	124	125	126
Marquez +1 points par jeton en votre possession (indépendamment de toutes règles générales)	Marquez +1 points par carte (tarot) en votre possession (indépendamment de toutes règles générales)	Chacun de vos cœurs et de vos carreaux vaut 2 points	Chacun de vos piques et de vos trèfles vaut 2 points
127	128	129	130
Marquez +1 points par jeton en votre possession (indépendamment de toutes règles générales)	Chaque groupe indépendant de 3 jetons tricolores vous fait marquer +4 points	Chacun de vos jetons rouges et blancs valent 2 points	Chacun de vos jetons rouges et bleus valent 2 points
131	132	133	134
Chacun de vos jetons bleus et blancs valent 2 points	Chacun de vos jetons rouges et blancs valent 2 points	Chacun de vos jetons rouges et bleus valent 2 points	Chacun de vos jetons bleus et blancs valent 2 points
135	136	137	138
Chacun de vos jetons blancs vaut 2,5 points	Chacun de vos jetons bleus vaut 2,5 points	Chacun de vos jetons rouges vaut 2,5 points	Si votre nombre de jetons est un multiple de 4 alors marquez +15 points

139 Si vous avez plus de jetons rouges que de bleus + blancs alors vous marquez + 16 points (il vous faut au moins 1 jeton bleu et 1 blanc)	140 Si votre nombre de jetons bleus est un multiple de 3 alors marquez +13 points	141 Si votre nombre de jetons blancs est un multiple de 5 alors marquez +16 points	142 Si votre nombre de jetons rouges est un multiple de 5 alors marquez +16 points
143 Chacun de vos jetons rouges et blancs valent 2 points	144 Chacun de vos jetons rouges et bleus valent 2 points	145 Chacun de vos jetons bleus et blancs valent 2 points	146 Si vous avez plus de jetons bleus que de blancs + rouges alors vous marquez + 16 points (il vous faut au moins 1 jeton rouge et 1 blanc)
147 Si vous avez plus de jetons bleus que de rouges alors vous marquez + 13 points (il vous faut au moins 1 jeton rouge)	148 Si vous avez plus de jetons blancs que de bleus alors vous marquez + 13 points (il vous faut au moins 1 jeton bleu)	149 Si vous avez plus de jetons rouges que de blancs alors vous marquez + 13 points (il vous faut au moins 1 jeton blanc)	150 Si vous avez plus de jetons rouges que de jetons bleus vous marquez + 13 points (il vous faut au moins 1 jeton rouge)
151 Si vous avez plus de jetons bleus que de blancs alors vous marquez + 13 points (il vous faut au moins 1 jeton rouge)	152 Si vous avez plus de jetons blancs que de rouges alors vous marquez + 13 points (il vous faut au moins 1 jeton rouge)	153 Si vous avez plus de pique que de trefle alors vous marquez + 13 points (il vous faut au moins 1 trefle)	154 Si vous avez plus de coeur que de pique alors vous marquez + 13 points (il vous faut au moins 1 pique)

155	156	157	158
Si vous avez plus de carreau que de coeur alors vous marquez + 13 points (il vous faut au moins 1 coeur)	Si vous avez plus de trefle que de carreau alors vous marquez + 13 points (il vous faut au moins 1 carreau)	Si vous avez un carré de 1 (atout admis) vous marquez 20 points	Par carte en dessous du huit vous marquez +1,5 point (indépendamment de toutes règles générales)
159	160	161	162
Par carte en dessous du huit vous marquez +1,5 point (indépendamment de toutes règles générales)	Par carte au dessus du sept vous marquez +1,5 point (indépendamment de toutes règles générales)	Par carte au dessus du sept vous marquez +1,5 point (indépendamment de toutes règles générales)	Marquez +1 points par jeton en votre possession (indépendamment de toutes règles générales)
163	164	165	166
Marquez +1 points par jeton en votre possession (indépendamment de toutes règles générales)	Si vous avez plus de jetons bleus que de rouges alors vous marquez + 13 points (il vous faut au moins 1 jeton rouge)	Si vous avez plus de jetons blancs que de bleus alors vous marquez + 13 points (il vous faut au moins 1 jeton bleu)	Si vous avez plus de jetons rouges que de blancs alors vous marquez + 13 points (il vous faut au moins 1 jeton blanc)
167	168	169	170
Si vous avez un carré de 9 (atout admis) vous marquez 20 points	Si vous avez un carré de 2 (atout admis) vous marquez 20 points	Si vous avez plus de jetons blancs que de bleus + rouges alors vous marquez + 16 points (il vous faut au moins 1 jeton bleu et 1 rouge)	