CINCO

de 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

Dans CINCO, chaque joueur ou équipe essaye d'aligner 5 de ces jetons sur le plateau de jeu. A 4 joueurs, on forme 2 équipes de 2 joueurs qui s'assoient en vis-à-vis afin que les équipes jouent en alternance.

Matériel

- 1 plateau de jeu formé de 90 cases numérotés de 1 à 90 en escargot.
- 105 jetons: 35 de chaque couleur.
- 90 cartes numérotées de 1 à 90.

Préparation

Les cartes sont mélangées et chaque joueur en reçoit 4 qu'il garde en main, visibles de lui seul. Le reste des cartes forme une pioche face cachée. A côté de la pioche se formera une pile de défausse face visible. La détermination du joueur qui commence est laissée à votre convenance.

Déroulement de la partie

Chaque joueur à tour de rôle, durant toute la partie, effectue une seule des 3 actions suivantes.

1/ Piocher: il pioche une carte. Cela n'est possible que s'il a moins de 4 cartes en main.

2/ Changer sa main: s'il a 4 cartes en main, il peut choisir de les défausser toutes pour en piocher 4 autres.

3/ Placer un jeton: Il pose une de ses cartes sur la défausse et place un de ses jetons sur une case libre du plateau de valeur au moins égale à la valeur de la carte (ex: avec un carte «52», il peut poser un jeton sur n'importe quelle case libre comprise entre 52 et 90).

Remarques

- Si la pioche est épuisée, on mélange la défausse pour former une nouvelle pioche.
- Si l'on a aucune carte en main, on est obligée depiocher.
- Si l'on a 4 cartes en main, on ne peut que placer un jeton ou changer sa main.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur ou une équipe parvient à former une ligne de 5 jetons, ex: 12, 11, 30, 44 et 81 ou 89, 38, 39, 40 et 41 (voir illustration de dernière page).

La partie s'arrête également si un joueur ou une équipe place son dernier jeton sans parvenir à former une ligne de 5: il n'y a pas de gagnant.

Variante

Si toutes les cases désignées par une carte sont occupées, la carte est considérée comme une carte «1» et permet de placer un jeton sur n'importe quelle case libre.

Pour jouer à 6

On pourra former 2 équipes de 3 joueurs ou 3 équipes de 2 joueurs.

Règle française: Pampuk ink.