

# NANA

2 à 6 joueurs – 10 minutes – 8 ans

Un jeu d'observation et de rapidité

Crée par Guillaume PNP et illustré par Delapouite (game-icons.net).

## But du jeu

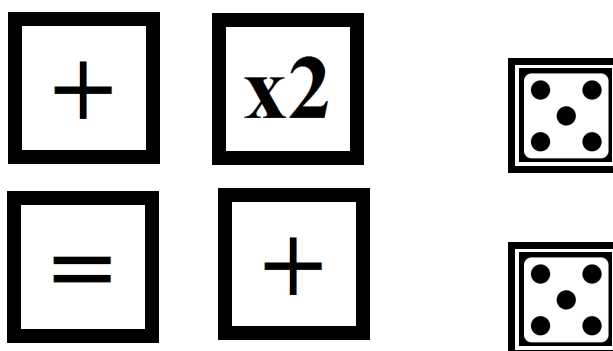
*Vous devez observer le résultat des dés et taper sur des cartes pour les gagner. La partie se termine quand l'un des 4 paquets de cartes est vide. Le joueur qui possède à la fin de la partie gagne. Nana signifie 7 en japonais.*

## Matériel

- 1 livret de règles.
- 2 dés à 6 faces.
- 24 cartes.

## Mise en place

- Mélangez les cartes et formez 4 paquets de 6 cartes (faces visibles). Le joueur le plus jeune prend les dés.



## Déroulement d'un tour de jeu

- 1) Le joueur le plus proche du dé le lance.
  - 2) Les joueurs observent le résultat des dés et peuvent taper sur certaines cartes.
    - Un joueur ne peut taper sur une carte que si elle correspond au résultat indiqué par les dés.
    - Chaque joueur peut taper maximum sur 2 cartes pendant un tour (une carte sous chaque main).
- A) Si un joueur ne s'est pas trompé, il gagne la ou les cartes concernées (recouvertes par ses mains).
- Il place alors la ou les cartes gagnées (faces cachées) devant lui.
- B) Si un joueur s'est trompé, il ne gagne pas de carte ce tour-ci et passe son prochain tour.
- Il est interdit de taper sur les cartes faces cachées (celles situées devant les joueurs).

## Détail des cartes

- Une carte = signifie que la somme des 2 dés doit être égale à 7.
- Une carte + signifie que la somme des 2 dés doit être supérieure à 7.
- Une carte - signifie que la somme des 2 dés doit être inférieure à 7.
- Une carte x2 signifie que les 2 dés doivent indiquer le même nombre de points (double).

**Exemple :** si le dé indique un double 5 (voir Mise en place), tapez sur les + ( $5 + 5 = 10$ ) et sur les x2 (double).

## Fin de partie

- La partie se termine quand l'un des 4 paquets de cartes est vide.
- Le joueur avec le plus de cartes remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

**=**

**-**

**+**

**x2**

**=**

**-**

**+**

**x2**

**=**

**-**

**+**

**x2**

**=**

**-**

**+**

**x2**

**=**

**-**

**+**

**x2**

**=**

**-**

**+**

**x2**