

Règles simplifiées de 7deTable

pour 2 à 4 joueurs / à partir de 8 ans

Avant propos

Ces règles « light » sont issues du besoin que l'on éprouve relativement fréquemment d'expliquer en moins de deux un jeu dont la partie s'étend sur à peu près cinq minutes, tout en conservant la qualité du jeu original et en permettant son initiation, tout au moins l'intronisation de nouveaux joueurs...

Où comment jouer n'importe où, mais pas à n'importe quoi et surtout sans dépasser la minute d'explication... TOP CHRONO

- Le **but du jeu** est de **marquer 7 points**, le premier à atteindre sept a gagné !
- Les palets plats utilisés dans la version complète de 7deTable nous serviront ici à compter les points : un flèche=1 point, deux flèches=2 points... On ne joue qu'avec les palets champfreinés.
- Vos quatre palets seront toujours sur la table, ils présentent **tous une face « centaure »** permettant de **marquer des points** lorsque l'on touche des points adverses. Les côtés pile de vos palets sont composés de points (1 ou 2, gracieusement offerts aux autres joueurs lorsque leurs centaures les touchent) ainsi que d'une **lune** permettant de **rejouer** son palet lorsqu'il la percute volontairement, *i.e.* après l'action d'une de vos pichenette expressément sur ce centaure.

Les deux ou trois règles du jeu !

- Chacun joue à tour de rôle une des deux actions suivantes : **pichenette** ou **recyclage**.
- Le **recyclage** : **retourne** un palet, même un palet adverse, en aucun cas cela ne marque de point.
- La **pichenette** : sur un de vos centaure venant percuter des points de couleur adverse permet d'augmenter votre score du nombre points visibles sur les palets percutés.
- Si **jamais** un palet venait à **sortir de l'aire de jeu**, vous subissez une **pénalité** qui vous empêche de marquer des points ce tour ci et vous **prive de votre tour suivant** où votre seule action sera de remettre en jeu tous les palets sortis (de l'aire de jeu) à pile ou face sur la table.
- Si le palet sur lequel vous avez donné une pichenette **touche une lune**, vous pouvez le **rejouer**, mais attention, **pas de touche-touche** dans 7deTable, vous ne re-re-jouez pas si vous retouchez cette lune, de même vous ne re-marquez pas les points touchés par deux fois dans le même tour.
- Vous ne pouvez pas jouer le dernier palet utilisé par le joueur qui vous précède.

Début de partie

On commence la partie en définissant clairement l'aire de jeu qui est en général la table et ses éventuelles sorties qui excèdent rarement les bords. Puis on **tire à pile ou face** sur l'aire de jeu **ses quatre palets**, un à un, sans les changer de position lorsqu'ils retombent sur la table.

Un petit équilibrage peut être nécessaire si un joueur ne présente **aucun point**, il doit alors **retourner un** de ses **centaures**. A l'inverse, si un joueur présente **quatre points** (un palet à 2 points et deux palets à 1 point), il peut **retourner un de ses palets**.

A vous de jouer... Du fair-play à l'évolution vers un 7 de Table plus stratégique

Vous comprendrez rapidement qu'il est simple de marquer sept points, un bon joueur laissera alors systématiquement à ses adversaires la possibilité de le rattraper en leur offrant un coup (un tour de jeu) pour atteindre son score où bien le dépasser, le véritable vainqueur sera celui qui parviendra à conserver le meilleur score après un tour de table complet. ++ 7deTable se joue aussi avec les quatre autres palets qui vous ont servi de marque. Ils permettent de conditionner les actions des joueurs rendant leurs choix plus stratégiques sans pour autant rallonger la durée de la partie, seul le temps consacré à l'explication peut en pâtir... En attendant; Bons Jeux !