

# Lobo 77

L'addition, s'il vous plaît !



## Contenu



4 cartes «0»



4 cartes «-10»



4 cartes «x2»



4 cartes  
Changement de sens



6 cartes Doublets  
11, 22, 33, 44, 55, 66



8 cartes «10»



24 cartes 2 à 9 (3 cartes  
de chaque valeur)



1 carte «76»



24 jetons

## Principe et but du jeu

À son tour, chaque joueur joue une carte sur la pile commune et additionne sa valeur au total précédent. Le but du jeu est de ne pas atteindre 77 ou tout autre doublet (11, 22, 33, etc.) ; les joueurs qui atteignent ces nombres perdent des jetons. Lorsqu'un joueur n'a plus de jeton, il est éliminé.

## Préparation

Chaque joueur reçoit 3 jetons et 5 cartes. Le reste des cartes est placé au centre de la table pour former la pioche. À chaque fois qu'un joueur pose une carte, il doit immédiatement en piocher une autre pour en avoir toujours 5 en main.

## Déroulement de la partie

Le joueur assis à gauche du donneur commence. Il dépose une carte près de la pioche et crée ainsi la pile du jeu. Le joueur annonce tout haut le nombre joué et pioche une nouvelle carte. Les autres jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, chacun pose l'une de ses cartes sur la pile et additionne le dernier nombre annoncé avec le nombre indiqué par sa carte.

*Exemple : Lucas commence, il pose un 10 et annonce 10. Il pioche ensuite une nouvelle carte. Camille qui joue après Lucas dépose un 9, ajoute ce chiffre au nombre précédent et annonce donc tout haut 19. Elle pioche également une nouvelle carte.*

## Doublets

Par définition, on appelle doublets les nombres : 11, 22, 33, 44, 55 et 66. Les doublets ont un effet négatif : le joueur qui en annonce un perd un jeton !

*Exemple : Camille finit son tour en ayant annoncé 19. Le troisième joueur, Clément, dépose un 3 et annonce ainsi 22 un doublet : Clément perd donc immédiatement un jeton.*

## Cartes action

L'utilisation de ces cartes va pimenter le jeu.



Si la carte «-10» est jouée, on soustrait 10 du dernier total annoncé et on l'annonce à haute voix. On peut même éventuellement obtenir momentanément un total négatif inférieur à zéro.



La carte «0» doit plutôt être conservée pour les situations critiques : le dernier total est répété et le problème est transmis au joueur suivant !



Quand une carte «changement de sens» est jouée, le dernier total est répété et le sens de rotation inversé jusqu'au prochain changement de sens.



Si un joueur joue la carte «x2», le compte reste inchangé et le joueur suivant doit poser successivement 2 cartes, annoncer les 2 totaux successifs, puis piocher 2 fois.

*Important : un joueur qui subit l'effet de la carte «x2» ne peut pas jouer une autre carte «x2» en première carte.*



Les cartes de doublets sont jouées et additionnées comme des cartes normales. Attention : plus la partie avance, plus il devient difficile de se débarrasser de ces cartes...

### Cas Particuliers

#### Nager

Lorsqu'un joueur a perdu son dernier jeton, on dit alors qu'il «nage» : il sera éliminé s'il perd encore une fois.

#### Pioche vide

Lorsque la pioche est épuisée, les cartes jouées sont mélangées et réutilisées comme pioche.

#### Oubli de piocher

Si un joueur oublie de tirer une cinquième carte, il ne disposera plus que de 4 cartes jusqu'à la fin de la manche. Et s'il oublie encore une fois, il n'aura plus que 3 cartes !

### Fin d'une manche

Celui qui doit annoncer le nombre 77 ou un nombre supérieur met immédiatement fin à la manche en cours et perd l'un de ses jetons. Le joueur qui a commencé la partie mélange les cartes et les distribue puis une nouvelle manche commence.

### Fin de la partie

La partie est terminée lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu avec des jetons. Ce joueur gagne la partie.

Vous aimez **Lobo 77** ?  
Alors vous aimerez aussi :



Gare aux vaches ! Dans ce jeu de défausse déjà culte, il vous faudra placer vos cartes à tête de boeuf dans les différentes rangées sans jamais poser la 6e ! Les choix de cartes étant secrets et simultanés, il vous faudra être un poil calculateur pour ne pas finir une rangée et ramasser le tas de têtes de boeuf et ses pénalités. Un jeu énormeuhh !



Visez juste pour poser vos cartes au bon endroit au bon moment, 2 sans 3 réussit le pari de réunir tout type de joueurs autour de la table : novices comme passionnés auront grand plaisir à se retrouver autour de ce jeu rapide, drôle et très malin.



© ARIAGO  
Spiel + Freizeit GmbH  
D-63129 Dietzenbach, 1992  
Version 3.0



ATTENTION !  
Ne convient qu'à un enfant de moins de 3 ans. Inverse de petits éléments. Ne convient pas à être ingéré. Contient et adhère à consignes 02-2021



Adaptation et distribution françaises :  
ZAL Les Games  
F-62930 WIMEREUX - France  
www.gigamic.com