

## LA FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'il ne reste qu'une carte et que la **Pioche est épuisée**, la partie s'arrête et chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a accumulées devant lui. **Le joueur avec le plus de cartes l'emporte.**

### LE SAVIEZ-VOUS ?

Dans 11,73% des cas, des joueurs annoncent 0 et laissent leur doigt sur la carte, ou annoncent le maximum et enlèvent leur doigt...

## LES EFFETS DES DIFFÉRENTS BOUTONS

### # LE BOUTON ROUGE DIT LE BOUTON



Si l'annonce est 😊 réussie, le joueur gagne la carte et la place sur son paquet de cartes devant lui, face "chiffre" visible. De plus, si le chiffre visible sur la carte du dessus de la **Pioche** est le chiffre annoncé, il prend aussi cette carte !

### # LE BOUTON VOLEUR DIT LE BOUTON SPLOCH'



Si l'annonce est 😊 réussie, le joueur gagne la carte et la place sur son paquet de cartes devant lui, face "chiffre" visible. De plus si le chiffre visible sur la carte du dessus du **Paquet** d'un (ou plusieurs) adversaire(s) est le chiffre annoncé, il vole aussi cette (ou ces) carte(s) !

### # LE DOUBLE BOUTON DIT LE BOUTON "AU POIL"



Quand la carte "Double Bouton" est révélée au début d'une manche, placez une seconde carte Bouton de la **Pioche** à côté de celle-ci, en la laissant face « chiffre ».

Chaque joueur place un index sur chaque carte. Si l'annonce est 😊 réussie pour une des 2 cartes, le joueur gagne les 2 cartes.

### LA NOTION INDISPENSABLE

L'immédiateté est extrêmement importante. Nous vous laissons libre arbitrage, en groupe, sur les erreurs de jeu qui pourraient être commises, et décider si la manche est annulée ou validée.

LE PETIT CONSEIL : *Un peu de mauvaise foi ne fait pas de mal...*

# LE JEU DU DOIGT!

## PRINCIPE DU JEU

Le JEU DU DOIGT est un jeu dans lequel les joueurs vont tenter d'anticiper la réaction des autres joueurs pour remporter le plus de cartes possible... à l'aide d'un doigt !

Un jeu de Florian SIRIEIX & Benoit TURPIN, illustré par Mohamed CHAHIN

## LA MISE EN PLACE

- Mélangez toutes les cartes **Bouton**
- Placez-les au centre de la table, face « Chiffre » visible, pour constituer la **Pioche** de cartes **Bouton**.
- Distribuez une carte **Bouton** à chaque joueur qu'il conserve face « Chiffre » visible devant lui qui constituera son **Paquet**. Distribuez une carte "Aide de jeu" pour les joueurs qui le souhaitent.
- Le dernier à avoir joué avec son doigt commence.



LE + SIGNIFIE  
"LE NOMBRE  
MAXIMUM  
DE DOIGTS"

## LE DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Retournez la première carte de la **Pioche** et placez-la à côté de celui-ci, face « Bouton » visible (de l'autre côté de la face "Chiffre").

 **Tous les joueurs** placent un de leurs **index** sur la carte **Bouton**

 à 2 joueurs, chacun place ses deux index sur la carte.



### LE SAVIEZ-VOUS ?

L'index est le doigt le plus proche de votre pouce.



Le premier joueur annonce un chiffre entre 0 et le nombre de doigts posés sur la carte. Si vous êtes 4 joueurs, il devrait y avoir 4 doigts. Il annonce donc un chiffre entre 0 et 4. Vous l'avez ?



**IMMÉDIATEMENT**, ni avant, ni après, **EN MÊME TEMPS QUE L'ANNONCE**, chaque joueur choisit, même celui qui a annoncé :

- soit de lever son doigt
- soit de le laisser posé sur la carte (à 2 joueurs, prenez cette décision pour chacun de vos doigts, vous pouvez en laisser un et enlever l'autre, ou laisser les deux par exemple).



Regardez si l'annonce est réussie... ou ratée ! (voir ci-contre)  
Puis, appliquez l'effet de la carte **Bouton** le cas échéant !



## ANNONCE RÉUSSIE

Si le nombre total de doigts restants sur la carte correspond au chiffre annoncé par le joueur, celui-ci applique l'effet de la carte **Bouton**.

On commence alors une nouvelle manche en retournant une carte du **Paquet** et en passant au joueur suivant, dans le sens horaire.



## ANNONCE RATÉE

Si le nombre de doigts restants sur la carte ne correspond pas au chiffre annoncé par le joueur, la carte reste en place et chacun repose son doigt sur la carte **Bouton** en jeu.

On continue alors la manche en passant au joueur suivant.