



Fin de manche

Une manche se termine instantanément quand une personne pose sa dernière carte (à son tour ou avec un *SKUZ*). Si en la posant la personne **annonce un SIOUPLAIT, elle applique l'effet** de la pioche.

La personne **qui gagne la manche prend 2 cœurs** dans la réserve !

Les autres **perdent 1 cœur par lot de 3 cartes encore en main !**

(3/4/5 cartes en main = 1 cœur perdu ; 6/7/8 cartes = 2 cœurs perdus ; 9/10/11 cartes = 3 cœurs perdus etc.)

Si un joueur n'a pas ou n'a plus de cœurs, il n'en perd pas.

Ensuite, mélangez toute les cartes et redistribuez-en 6 par personne.

La personne à gauche de celle qui a gagné la manche commence.

Fin de partie



- À la fin d'une manche, après avoir remis éventuellement les cœurs perdus dans la réserve, si une personne a encore **6 cœurs** ou plus (à 3/4 joueurs), ou **5 cœurs** ou plus (5/6 joueurs), elle emporte la partie.
- En cas d'égalité en nombre de cœurs, la personne avec le moins de cartes en main à la dernière manche l'emporte, sinon il y a égalité.
- Dans de rares cas (à 6 joueurs), la personne qui prend le 25^{ème} cœur gagne immédiatement la partie !

Règles complètes

Voici deux règles à ajouter pour un peu plus de politesse qui pique !

1 Le malpoli

On le sait, les personnes qui ne disent pas *MERCI* ou *MERCI BEAUCOUP* doivent piocher une carte en plus.

Avec le Malpoli, **toutes les impolitesses sont sanctionnées**, à savoir :

- Ne pas dire *SIOUPLAIT* avant une combinaison.
- Dire *SIOUPLAIT* à tort (combinaison déjà existante ou inexistante).
- Oublier de dire *SKUZ* en posant une carte identique.
- Se tromper dans les formules (*SKUZ* au lieu de *SIOUPLAIT* ou inversement etc.).
- Si une personne joue alors que ce n'est pas son tour.

Si cela arrive, les autres personnes annoncent *MALPOLI* et la personne fautive **reprend sa carte jouée, pioche une carte et son tour est terminé**.

Si en posant sa dernière carte une personne est Malpolie, elle la reprend, pioche et la manche continue !

2 Intercepter avec les 1 et les 6 !

N'importe qui peut poser un 1 ou un 6 même quand ce n'est pas son tour de jeu à condition d'annoncer un SIOUPLAIT !

Une personne qui arrive à faire cela provoque deux choses :

- Elle **gagne immédiatement 1 cœur** et **applique l'effet indiqué par la pioche**
- **Le tour de jeu continue avec la personne située à sa gauche !**
Certaines personnes peuvent donc être court-circuitées !

LIONEL
BORG &
CYRIL
BLONDEL

MATHIEU
CLAUSS

MERCI

7+

3-6

25'

Règles du jeu

MATÉRIEL



50 cartes recto-verso
(rectos numérotés de 1 à 6 dans 5 couleurs différentes, en double exemplaires sauf les 1 et les 6 / Versos avec 4 effets différents)



25 cœurs en bois

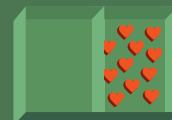
BUT DU JEU

MERCI se joue en plusieurs manches durant lesquelles les joueurs tentent de se débarrasser de leurs cartes. Vous gagnerez des cœurs en restant poli, sinon vous en perdrez ! La première personne à atteindre **6 cœurs** (3/4 joueurs) ou **5 cœurs** (5/6 joueurs) à la fin d'une manche remporte la partie.

MISE EN PLACE

Mélangez le paquet de cartes et distribuez-en **6 à chaque personne**. Placez le reste du paquet (pioche) au centre de la table et la boîte de réserve de cœurs à côté.

Retournez ensuite les 3 premières carte de la pioche en ligne :



La personne la plus jeune commence, puis jouez dans le sens horaire.



éditions
**FLIP
FLYP**

Flip Flap Éditions souhaite remercier particulièrement la boutique ludique « Le Village du jeu » de Bailleul (59) pour avoir soutenu le jeu « Hawaiki » pendant de nombreuses années et nous avoir interpellé pour une nouvelle édition. « MERCI » en est largement inspiré.

www.flipflapeditions.fr



Règles pour démarrer

Idéales pour découvrir, nous conseillons ensuite de jouer avec les règles complètes.

Tour de jeu

À son tour, une personne peut :

- ➔ poser une carte sur une des 3 visibles **si la couleur correspond** (exemple : jouer du jaune sur du jaune)
- ➔ poser une carte sur une des 3 visibles **si la valeur correspond** (exemple : jouer un 3 rose sur un 3 vert)

À noter Si la carte jouée est de même valeur ET de même couleur (carte identique), voir le chapitre Skuz un peu plus loin.

Si une personne **ne peut pas poser une carte** ou **ne veut pas poser une carte** (en fonction du jeu), elle pioche et son tour est terminé.

Annoncer Siouplait !

Si la carte qui va être posée crée une combinaison de 3 cartes, c'est-à-dire :

SUITE



ou



3 cartes qui se suivent,
dans l'ordre ou le
désordre.

COULEUR



3 cartes de la
même couleur

VALEUR (BRELAN)



3 chiffres
identiques

La personne doit annoncer SIOUPLAIT (S'il vous plaît) AVANT de poser sa carte !

Répondre MERCI ! ou MERCI BEAUCOUP !

Si un SIOUPLAIT est annoncé, il déclenche l'effet indiqué par le verso visible au sommet de la pioche :



La personne qui a fait le SIOUPLAIT désigne quelqu'un qui doit piocher **cette carte** et dire **MERCI avant** de la piocher !



La personne qui a dit SIOUPLAIT **pioche cette carte**, la met dans son jeu, puis **en donne une face cachée** (la même ou une autre) à quelqu'un qui doit dire **MERCI avant** de la prendre !



La personne qui a **le moins de cœurs en reçoit un de la réserve !**

En cas d'égalité, c'est la personne qui a dit SIOUPLAIT qui choisit (elle peut se l'attribuer). Ensuite, la personne qui a dit SIOUPLAIT désigne quelqu'un qui doit piocher une carte, (cela peut être la même personne qui a reçu le cœur) et qui doit dire **MERCI avant** de la prendre !



La personne qui a dit SIOUPLAIT désigne quelqu'un qui doit piocher **deux cartes** et dire **MERCI BEAUCOUP avant** de les piocher !

Si la personne ne dit pas **MERCI** ou **MERCI BEAUCOUP**, les autres la dénoncent et elle doit piocher une carte de plus (une seule fois) !
Mieux vaut rester poli !

Gagner un cœur avec les 1 et les 6 !



À son tour, si une personne annonce un SIOUPLAIT puis pose un 1 ou un 6 dans sa combinaison, **elle gagne immédiatement un cœur de la réserve !** L'effet indiqué par la pioche est ensuite appliqué comme pour toute combinaison.

À tout moment : le SKUZ !

À n'importe quel moment, à son tour ou non, une personne peut poser une carte sur une autre **si elle est identique !** La personne doit alors annoncer **SKUZ (Excuse) avant** de poser la carte.

Exemple



Un **5 bleu** peut être joué sur **5 bleu** après avoir dit **SKUZ !** Le **SKUZ** peut être joué plusieurs fois de suite y compris à son tour de jeu.

REMARQUES IMPORTANTES

- ➊ Pour annoncer un SIOUPLAIT la combinaison **doit toujours être créée** durant le tour de jeu.
 - ➔ Si une suite était déjà visible, **il faut en changer la hauteur !**
Exemple 2 - 3 - 4 devient 3 - 4 - 5 ou 1 - 2 - 3
 - ➔ **Une couleur peut être transformée en suite**
Exemple 2 - 3 - 7 bleu devient 2 - 3 - 4 bleu
 - ➔ **Une suite peut passer en couleur**
Exemple 2 bleu - 3 bleu - 4 jaune devient 2 bleu - 3 bleu - 4 bleu
- ➋ Dans les règles « Pour démarrer » :
 - ➔ si une personne oublie d'annoncer un SIOUPLAIT, tant pis pour elle, pas d'effet déclenché et pas de cœur gagné sur les cartes 1 et 6. Si une annonce SIOUPLAIT est faite alors que la combinaison existait déjà, rien ne se passe.
 - ➔ Si une personne oublie d'annoncer SKUZ en posant une carte identique, les autres joueurs lui font remarquer et elle reprend sa carte, qu'elle n'a plus le droit de poser en faisant un SKUZ.
- ➌ Si en cours de partie la pioche est vide, gardez uniquement les 3 cartes visibles au sommet des paquets et mélangez toutes les autres cartes pour constituer une nouvelle pioche.