

# Ligretto® Speed Machine®

**Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans**

**Contenu** 1 Speed Machine, jeu de cartes « Ligretto » (160 cartes) avec les règles de Ligretto, 8 cartes bruit et 24 cartes action, 1 règle pour la Speed Machine

Ces règles décrivent le déroulement d'une partie de « Ligretto » avec la Speed Machine. Si vous ne connaissez pas encore le jeu de Ligretto, lisez d'abord les règles de Ligretto qui se trouvent dans la boîte des cartes.

## Préparatifs

Séparez d'abord les 24 cartes action des 8 cartes bruit.

Répartissez les **cartes bruit** également entre les joueurs. S'il reste des cartes bruit, on les met à l'écart.

S'il y a deux joueurs, chacun reçoit 4 cartes bruit. Dans la partie à quatre, chacun en reçoit 2.

S'il y a trois joueurs, chacun reçoit 2 cartes bruit et on met de côté les 2 cartes restantes.

Chaque joueur place ses cartes bruit à côté de sa rangée sur la table afin de pouvoir, à tout moment de la partie, vérifier quelles cartes bruit il possède.

Pour connaître les 8 bruits, pressez la **touche de bruit** bleue .

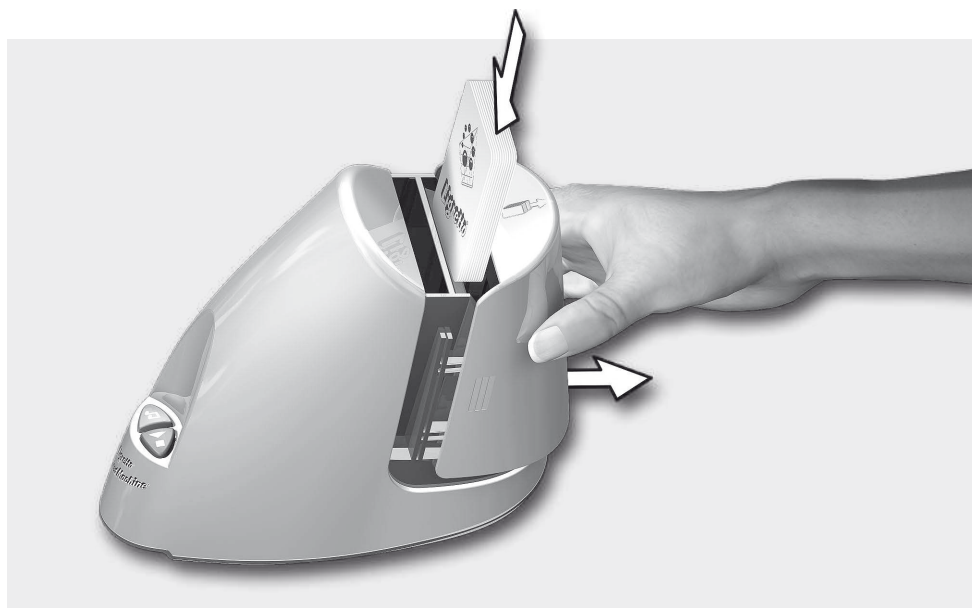


Les bruits se font entendre l'un après l'autre. Ainsi, tous les joueurs peuvent y associer leurs cartes bruit correspondantes. Mais la partie n'est pas encore commencée.

Voici la liste des 8 bruits : corne d'un bateau, cloche, cocorico, pendule à coucou, téléphone, éléphant, roulement de tambour.



Mélangez les **cartes action** et placez-les dans la Speed Machine (voir l'illustration). Pour cela, tirez légèrement la petite moitié de la Speed Machine vers l'extérieur, placez les cartes action dedans et laissez-les tomber sur le fond par la fente. Ensuite, repoussez la moitié plus petite dans sa position initiale.



La Speed Machine fonctionne avec 3 petites **piles** électriques (AA). Le compartiment à piles se trouve sous la Speed Machine. Allumez la Speed Machine en plaçant le **commutateur** sur « On ». Placez-la sur la table de manière à ce que les cartes « volent » au milieu de la table.

## C'est parti !

Quand tout est prêt pour la partie de Ligretto (voir les règles du jeu), pressez la **touche de départ** verte



... et c'est parti !

Pendant la partie de Ligretto normale, la Speed Machine lance des cartes action sur la table, à intervalles irréguliers et au son d'un « tic-tac ». A chaque carte action l'un des 8 bruits se fait entendre. Celui qui possède la carte bruit correspondante peut saisir la carte action au vol – indépendamment de l'endroit de la table où elle atterrit. Le joueur peut l'utiliser tout de suite – et il a tout intérêt à le faire, car chaque carte action l'aide à terminer la partie plus rapidement !



Voici les différentes cartes action :

**1. Joker :** on peut le placer partout (sur une pile quelconque au milieu de la table, sur un chiffre quelconque). Le joueur peut aussi garder le joker, le placer sur sa pile Ligretto et l'utiliser plus tard.



**2. Enlever une carte !** Le joueur peut écarter une carte de sa rangée. Il la place, face cachée, à côté de sa pile Ligretto. Ensuite, il peut la remplacer tout de suite par une carte de sa pile Ligretto.



**3. Voilà !** le joueur peut poser la première carte de sa pile Ligretto sur la pile d'un autre joueur.



**4. Une carte sur deux :** le joueur peut regarder une carte sur deux des cartes qu'il garde en main et, le cas échéant, la poser (les règles de base autorisent à en regarder une sur trois seulement).



**5. Une carte de plus :** le joueur a droit à une carte supplémentaire dans sa rangée.

Le joueur peut prendre une carte action jusqu'à l'instant où la Speed Machine lance la carte suivante. Si le joueur est trop lent ou oublie de prendre la carte action actuelle avant que le bruit suivant se fasse entendre, tous les autres joueurs peuvent la saisir. C'est celui qui prend la carte le plus vite qui a le droit de l'utiliser.

**Exception** : si la Speed Machine émet un bruit correspondant à une carte bruit qui n'est pas en jeu à ce moment-là (car on l'a mise à l'écart à cause du nombre de joueurs), chaque joueur peut **immédiatement** saisir cette carte action pour l'utiliser.

On place les cartes action utilisées (sauf les « jokers ») à côté de sa pile Ligretto.

Un joueur ne peut utiliser qu'une seule carte-action « Une carte sur deux ». S'il en reçoit une seconde, il la place à côté de sa pile Ligretto.

## Fin de la partie

Quand la Speed Machine a lancé l'ensemble des 24 cartes action, elle s'arrête. Si la partie n'est pas encore terminée, on continue à jouer sans nouvelles cartes action (voir le chapitre « Fin de la partie » dans les règles de Ligretto). Si la partie se termine plus tôt, vous pouvez arrêter la Speed Machine en pressant la touche.



Le joueur qui a obtenu le plus de points (d'après les règles de comptage de Ligretto) gagne la partie.

Si, à la fin de la partie, un joueur a encore un joker non utilisé sur sa pile Ligretto, il faut lui défalquer 2 points lors du comptage final.

Pour commencer une nouvelle partie, remettez les 24 cartes action dans la Speed Machine (comme indiqué ci-dessus) et pressez la touche de départ.

À la fin de la partie, n'oubliez pas d'éteindre la Speed Machine, en plaçant le commutateur sur « Off ». De cette manière, vous prolongez la durée de vie des piles.

## La variante « tranquille » :

Si vous préférez que la Speed Machine n'émette pas de bruits en lançant les cartes, appuyez sur la touche de bruit quand la Speed Machine fait

tic-tac. Dans cette variante, la machine reste silencieuse. Chaque joueur peut saisir au vol la carte action qui vient d'être lancée et le premier à la prendre peut l'utiliser.

« Ligretto Speed Machine » se joue aussi de 5 à 8 joueurs. Pour cela, il vous faut simplement un autre jeu de Ligretto. Trois boîtes de Ligretto sont en vente : une blue, une verte et une rouge. Chaque joueur reçoit alors une seule carte bruit et les cartes restantes sont mises de côté.

Les cartes des versions « Ligretto Junior », « Ligretto<sup>2</sup> » et « Ligretto Football » ne peuvent pas être utilisées pour jouer Ligretto avec la Speed Machine.

### **A propos des piles (Informations à conserver soigneusement)**

- Pour insérer les piles, ouvrez le compartiment des piles qui se trouve sous la Speed Machine.
- L'insertion et le changement des piles devraient être faits exclusivement par des adultes.
- Utilisez exclusivement des piles boutons 1,5 V, LR6, AA ?
- N'utilisez pas ensemble des piles différentes (alcali et zinc-carbone), des piles neuves et des piles usagées, des piles rechargeables et non rechargeables.
- Respectez la polarité quand vous insérez les piles.
- Une fois les piles rechargeables épuisées, enlevez-les de la Speed Machine et faites-les recharger sous la surveillance d'un adulte.
- N'essayez jamais de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Une fois les piles épuisées, enlevez-les tout de suite de la Speed Machine et portez-les à un point de collecte des piles.
- Ne jetez jamais les piles au feu, elles peuvent exploser.
- Ne court-circuitiez pas les raccordements.



Ne jetez jamais les composants électriques de ce jeu dans la poubelle normale, mais déposez-les dans un centre de tri destiné aux appareils électriques usagés. Renseignez-vous auprès de la mairie sur l'élimination appropriée de ces déchets.

## Guide bref

1. Distribuer les cartes bruit.
2. Placer les cartes action dans la Speed Machine.
3. Contrôler les bruits : touche bleue



4. Préparer les cartes Ligretto pour tous les joueurs (pile Ligretto, rangée, cartes en main)
5. Presser la touche de départ verte et jouer à Ligretto !



6. Les cartes action qui sortent de la Speed Machine sont pour le joueur dont la carte bruit indique le bruit que la Speed Machine a fait entendre.
7. Après 24 cartes action la Speed Machine s'arrête. Si la partie n'est pas encore terminée, on continue à jouer sans nouvelles cartes action.

© 2007 Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 47 07 37  
D-12313 Berlin

® registered trademarks  
Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470737  
D-12313 Berlin

