

Déroulement DU jeu

La partie débute lorsque le joueur n'ayant pas de **paquet de cartes** tend la main vers le centre de la table en criant "3-2-1-CHARGEZ". Les autres joueurs récupèrent alors simultanément leur **paquet** en main et la partie commence immédiatement ! **IMPORTANT** : il n'y a pas de tour de jeu. Tous les joueurs ayant un **paquet** jouent en même temps ! Le joueur sans **paquet** attend, main tendue, qu'un autre joueur lui donne son **paquet**. Ce dernier tendra alors la main et ainsi de suite.

Dès qu'un joueur récupère un **paquet**, il réalise dans l'ordre les étapes **A**, **B** puis **C** !

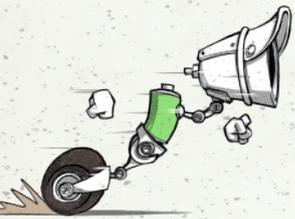
EXEMPLE D'UNE PARTIE EN COURS À 4 JOUEURS :

- 1 Cartes **STOP**
- 2 **Pile** de Lucie
- 3 I/O a volé la carte **BOOST** de Lucie
- 4 Marc a fini de jouer et a récupéré une des 3 cartes **STOP**



A FOUILLER DANS SON PAQUET

Le joueur fouille dans son **paquet** aussi longtemps qu'il le souhaite (*rapidement c'est mieux !*).



NOTION de **Pile De Progression** ou **Pile**

La **Pile** d'un joueur est composée de cartes **PROGRESSION** empilées, en ordre croissant, devant lui, à côté de sa ou ses cartes **BOOST**. La **Pile** d'un joueur est créée dès qu'il pose sa 1ère carte **PROGRESSION** à côté de sa carte **BOOST**.

B POSER UNE CARTE

Le joueur **peut*** poser **UNE** carte **PROGRESSION** :

- **SOIT** sur sa **Pile**

La valeur doit être **supérieure** à la carte du dessus de sa **Pile**. Les numéros ne doivent pas forcément se suivre. (Exemple : ci-dessus, à la suite d'un 18, Lucie peut poser un 19 ou un 47, mais pas un 14).

- **SOIT** sur une **Pile ADVERSE**

Dans ce cas, il doit poser **LA** carte **immédiatement supérieure** à la carte du dessus de la **Pile adverse** (Exemple : ci-dessus, Lucie ou Xavier, s'ils l'ont en main, peuvent poser le 41 sur le 40 de I/O).

Le joueur récupère alors une carte **BOOST** de son adversaire, s'il lui en reste, et la place devant lui avec ses autres cartes **BOOST**.

*LE CONSEIL TAQUEUH'TIQUEUH (presque caché) : il est tout à fait possible de ne poser aucune carte et de se débarrasser du paquet directement.

COMMENT (BIEN) DONNER SON **PAQUET** ?

- On remet toujours un **paquet** "de la main à la main", sans le poser sur la table. S'il tombe c'est au joueur qui l'a fait tomber de ramasser les cartes et de reconstituer le **paquet**. Les autres joueurs continuent de jouer.
- Il est, bien entendu, interdit d'avoir 2 **paquets** en main.

C SE DEBARRASSER DU PAQUET

Après avoir posé une carte **PROGRESSION** (ou pas), le joueur **doit** se débarrasser de son **paquet** :

- **SOIT** en donnant son **paquet**...

...à la main tendue au centre de la table puis **en laissant sa main vide au centre de la table**, paume ouverte vers le haut, **dans l'attente d'un prochain paquet**,

- **SOIT** en écartant définitivement son **paquet**...

...qui devient inutilisable par les autres joueurs.

Le joueur doit alors prendre une carte **STOP** de son choix au centre de la table et la poser sur sa **Pile**.

La partie est immédiatement terminée pour ce joueur. Sa ou ses cartes **BOOST** ne sont plus accessibles. Il ne peut plus tendre la main au centre de la table, ni poser de carte. **La partie continue pour les autres !**

Fin De Partie

Si l'une des conditions ci-dessous est réalisée :

- il n'y a plus de carte **STOP**
- un **paquet** vient d'être épuisé

Alors, n'importe quel joueur crie "**STOP**" et la partie s'arrête immédiatement. Aucune carte ne peut plus être posée, tous les **paquets** restants sont défaussés.

On compte alors les .

Chaque joueur vérifie si toutes ses cartes **PROGRESSION** se suivent, puis compte le nombre **TOTAL** de  sur ses cartes **PROGRESSION**, **BOOST** et **STOP**. Toute carte **PROGRESSION** qui ne respecte pas l'ordre croissant est défaussée !

Celui qui a le plus de  l'emporte.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes **PROGRESSION** est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.



Exemple de décompte de points. **Marc** totalise :

- 14  avec ses cartes **PROGRESSION**,
- 3  avec sa carte **BOOST**,
- 2  avec la carte **STOP** qu'il a récupérée.

TOTAL : 19 

Un jeu de **MARC PAQUIEN**
Illustré par **Kevin DE CASTRO**

Édité par des bûcherons - ©Lumberjacks Studio - Relecture : KUDOS
www.lumberjacks-studio.com

Variante "Joueurs confirmés"

Mais pourquoi des cartes de couleurs ? Quand un joueur a un **paquet** en main, il existe une 3ème manière de poser une carte (Voir **B** - POSER UNE CARTE PROGRESSION).

Les joueurs peuvent poser une carte **PROGRESSION** de couleur (pas blanche donc!) sur une carte **PROGRESSION** de même couleur, sans aucune autre restriction, au sommet de sa propre **pile** OU sur une **pile** adverse. Dans ce dernier cas, il lui vole une carte **BOOST**.

PRÉCISION : dans ce cas **uniquement** il est donc possible de poser une carte **PROGRESSION** de valeur inférieure (par exemple poser la carte 26 sur la carte 35).

Vous voyez le "truc" ? 

Variante pour 2 Joueurs

Lors de la préparation du jeu, procédez normalement à la mise en place des cartes **BOOST** et **STOP**. **Défaussez au hasard, dans la boîte, 10 cartes PROGRESSION**, puis faites 3 **paquets** de tailles approximativement identiques.

Placez-en un au centre de la table; chaque joueur reçoit l'un des **paquets** restants.

Le déroulement des phases **A** et **B** n'est pas modifié. En revanche, les règles pour **se débarrasser** de son **paquet** (voir phase **C**) sont remplacées par des règles pour **poser un paquet**, comme expliqué ci-dessous.

- 1 • Après avoir joué une carte **PROGRESSION** (ou non), le joueur pose son **paquet** sur la table, à côté du **paquet** déjà en place.
- 2 • le joueur récupère l'autre (et seulement l'autre) **paquet** déjà en place pour jouer une autre carte **PROGRESSION** et ainsi de suite...

Mais ATTENTION aux p'tits rapides !

 Si le joueur ayant prit la carte **STOP** finit avec **9 cartes PROGRESSION** ou moins dans sa **pile**, lors du décompte des , il doit donner à son adversaire **UNE** carte **PROGRESSION** de sa **pile** parmi celles rapportant le plus de .

LOADING



Apprends à jouer



en 2 minutes !

LUMBERJACKS-STUDIO.COM/FR/LOADING

But du jeu

FAITES (VITE) VOTRE MISE, À JOUR ET CELLE DE 1/0, LE PETIT ROBOT!

Avoir le plus grand nombre de  en fin de partie.

Tous les joueurs essayent, en même temps, de collecter un maximum de points de progression. *Qui sera le plus rapide... ou le plus malin ?*

Mise en Place



1 • Chaque joueur place une carte **BOOST** devant lui. Les cartes **BOOST** restantes sont rangées dans la boîte.



2 • Prenez les cartes **STOP** correspondant au nombre de joueurs. Par exemple à 4 joueurs, prenez les cartes 2+, 3+ et 4+. Placez-les au centre de la table et rangez les autres cartes **STOP** dans la boîte.



3 • Mélangez les cartes **PROGRESSION** et formez des **paquets de cartes PROGRESSION** ("paquet"), de tailles approximativement identiques devant chaque joueur SAUF 1.

Celui dont le téléphone portable a le plus de batterie ne prend pas de **paquet**.