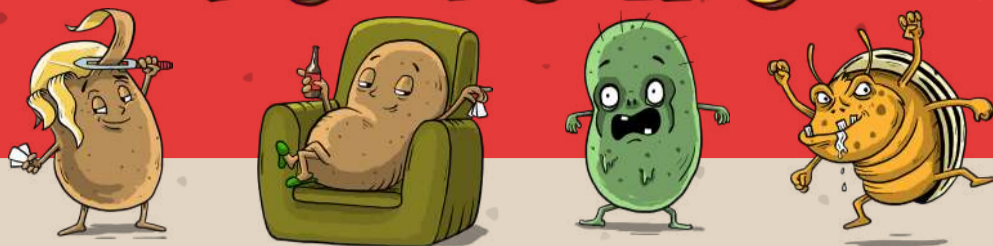


HOT POTATO!



Mise en place du jeu

Donnez à chaque joueur une série de six cartes patate, ces cartes composent votre main. Ne les montrez à personne d'autre. Lorsque vous jouez à moins de quatre joueurs, laissez les séries restantes dans la boîte. Mélangez ensuite les cartes rencontre pour former un paquet face cachée. Placez la Hot Potato à portée de main. Prenez un bloc-notes ou un téléphone pour inscrire le décompte des points.

Comment jouer

Au début de la partie, piochez les trois premières cartes rencontre du paquet et placez-les face visible sur la table afin que tous les joueurs puissent les voir. Lorsque tous les joueurs ont bien regardé ces cartes, mélangez-les et remettez-les sur le paquet de cartes rencontre. Le jeu se joue en manches, chaque manche comporte quatre étapes :

1. Jouer une carte patate

Chaque joueur choisit une carte patate de sa main et la place face cachée sur la table. Tous les joueurs révèlent alors leurs cartes en même temps.

Remarquez que l'effet Poteto Potato a déjà lieu à cette étape.

2. Piocher la carte rencontre

L'un des joueurs pioche la première carte rencontre du paquet et la place face visible sur la table pour que tous les joueurs puissent la voir.

3. S'occuper de la rencontre

La carte rencontre montre un classement de toutes les patates, la plus forte en première et la plus basse en dernière. Le joueur ayant la carte patate la plus élevée marque un point. En cas d'égalité, comme plusieurs joueurs ont joué la même patate et qu'il s'agit de la patate la mieux classée, tous les joueurs qui ont joué cette carte marquent un point.

4. Utiliser/vérifier les effets de la patate

Chaque joueur qui n'a pas marqué un (ou deux) point(s) peut réaliser l'effet de la patate qu'il a jouée. Si l'effet est valable pour la prochaine manche, gardez la carte patate devant vous. Si l'effet n'est pas valable, ou si vous avez gagné un point au cours de cette manche, défaussez la carte patate dans votre défausse personnelle. À ce stade, toute carte patate que vous avez jouée au dernier tour et qui a produit un effet au cours de cette manche est maintenant déplacée vers votre défausse. La carte rencontre est également défaussée, dans une pile de défausse à côté du paquet.

Le jeu se poursuit avec une nouvelle manche, en passant à nouveau par les quatre étapes. Si toutes les cartes rencontre ont été jouées, mélangez la défausse des rencontres puis révèlez d'abord et mélangez les trois premières cartes rencontre (comme dans la mise en place du jeu) avant de continuer la manche suivante.

Le premier joueur à atteindre 10 points remporte la partie. Si deux ou plusieurs joueurs atteignent ce nombre en même temps, il n'y a pas encore de vainqueur. Le premier joueur à obtenir plus de points que les autres gagne. Ainsi, un match nul à 10 points signifie que le premier joueur

Cartes patate

à atteindre 11 points gagne, même si ce joueur n'était pas à l'origine à 10 points.



Cartes patate épuisées

Lorsqu'à la fin d'une manche vous n'avez plus de cartes à jouer, vous devez prendre toutes les cartes de votre défausse et les reprendre en main pour pouvoir jouer.

Remarquez que cela n'inclut pas une carte patate qui a un effet toujours utilisé à la prochaine manche.

Effets des cartes patate



A-peeling Potato : vous pouvez regarder les trois premières cartes rencontre, puis mélangez-les et remettez-les sur le dessus du paquet.



Couch Potato : vous pouvez reprendre toute votre défausse en main.



Poteto Potato : une fois que tous les joueurs ont révélé leurs cartes patate à l'étape 1, vous pouvez poser une carte patate supplémentaire avant de piocher la carte rencontre. Si plusieurs joueurs ont joué la carte Poteto Potato, les cartes patate supplémentaires sont à nouveau révélées simultanément. Lorsque vous gagnez avec l'une de vos cartes patate, défaussez les deux cartes. Lorsqu'aucune des cartes ne gagne, vous pouvez utiliser l'effet de la carte patate supplémentaire que vous avez jouée.



Rambotato : changez la position de la Hot Potato pour un autre joueur de votre choix. Si plusieurs joueurs ont joué un Rambotato, la Hot Potato se déplace vers un joueur qui n'a pas joué le Rambotato. Si les joueurs qui ont joué un Rambotato ne se mettent pas d'accord sur le joueur vers lequel la Hot Potato doit se déplacer ou si TOUS les joueurs ont joué au Rambotato, la Hot Potato est déplacée au milieu de la table.



Robotato : à la prochaine manche, vous, et vous seul êtes protégé contre les effets d'un autre joueur. Si la carte Hot Potato est dirigée vers vous, elle sera placée au milieu de la table.



Sweet Potato : si vous gagnez la prochaine manche, vous marquez deux points au lieu d'un.



Couleurs

L'effet de couleur verte doit être utilisé immédiatement à l'étape 1 lorsqu'il est joué. Les effets jaunes sont utilisés à l'étape 4. Les effets bleus sont effectifs au tour suivant.

Cartes rencontre



Carte Hot Potato



Auteurs :

Thijs Roem & Adrie Drent

Illustrateur :

Henk-Jan Hoogendoorn

Éditeur :

Jolly Dutch Productions B.V.

Traduction française :

Stéphane Athimon

Version :

Production 2020

Hot Potato

Si un joueur a reçu la Hot Potato, il ne peut pas réaliser d'effets à partir de ses cartes patate. La seule exception est la Rambotato, l'effet de cette carte peut toujours être utilisé. Le joueur peut toujours marquer des points comme d'habitude.

Désolé pour la longueur des règles, voici une patate en cadeau

