

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** !

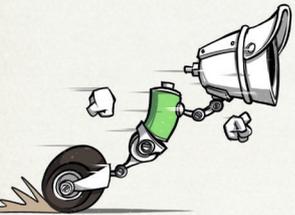
EXEMPLE D'UNE PARTIE EN COURS À 4 JOUEURS :

- 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).

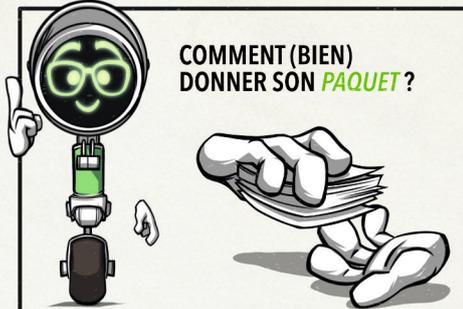
- **SOIT** sur une **Pile ADVERSE**

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 I/O, 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**.