

Objectif :

Dans ce jeu de hasard, l'objectif est d'être le premier joueur à marquer 200 points pour déclencher le scoring final. Vous marquez des points en fonction de la valeur totale des cartes avec des nombres qui se trouvent devant vous. Plus une carte a de la valeur, plus il y a d'exemplaires de cette carte dans le jeu. Si vous parvenez à réussir à retourner 7 cartes numérotées dans votre rangée, vous mettez automatiquement fin au tour pour tout le monde et vous marquez 15 points de bonus. Cependant, si vous tirez une deuxième carte avec la même valeur qu'une carte déjà présente dans votre rangée, vous êtes éliminé du tour en cours et vous ne marquez aucun point.

IMPORTANT !

IL S'AGIT D'UN JEU DE CARTES SPÉCIAL. Il contient douze 12, onze 11, dix 10... jusqu'à ce que vous arriviez à un 1 ; il y a même un 0. Vous trouverez également quelques cartes Action et Modificateur : Flip Three, Freeze, Second chance et modificateurs de score. Lorsque vous jouez, il est important de garder à l'esprit le nombre de cartes jouées et restantes.

NUMBER CARDS

| | | | | |
|---|---|---|--|--|
|  x12 |  x11 |  x10 |  x9 |  x8 |
|  x7 |  x6 |  x5 |  x4 |  x3 |
|  x2 |  x1 |  x1 | <i>THE ZERO IS A NUMBER CARD WORTH NO POINTS.</i> | |

SCORE MODIFIER CARDS

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
|  x1 |  x1 |  x1 |  x1 |  x1 |  x1 |
|--|--|--|--|--|--|

ACTION CARDS

| | | | |
|--|--|--|---|
|  x3 |  x3 |  x3 | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"><i>If playing with more than 18 people, we recommend playing with a second deck.</i></div> |
|--|--|--|---|

La carte zéro ne vaut aucun point.

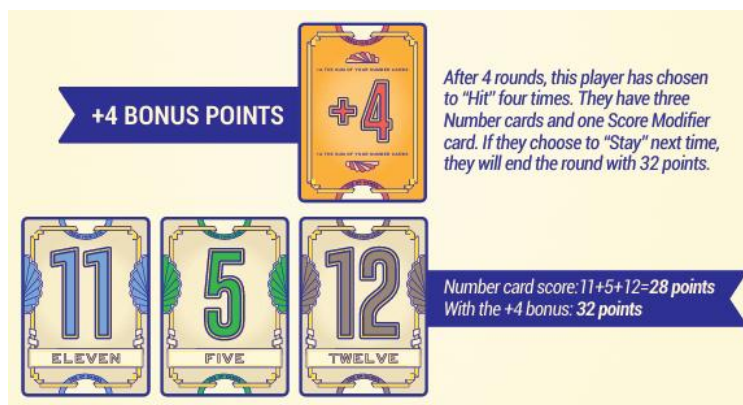
Si vous jouez à plus de 18 personnes, nous recommandons de jouer avec un deuxième jeu de cartes.

COMMENT JOUER

Mélangez le jeu et choisissez un joueur qui sera le donneur pour le tour. Dans l'ordre du tour, le donneur distribue une carte face visible à chaque joueur y compris lui-même. S'il s'agit d'une carte Action*, interrompez **immédiatement** la distribution pour la résoudre. Une fois que toutes les cartes Action sont résolues, continuez à distribuer jusqu'à ce que tout le monde ait reçu une carte. Il est important de noter que certains joueurs peuvent avoir une carte Nombre ou Modificateur, et d'autres peuvent n'avoir aucune carte ou même trois ou quatre cartes en fonction des pouvoirs des cartes Action distribuées et résolues.

***Voir les cartes Action et Modificateur aux pages 4-5**

Le donneur propose maintenant à chaque joueur, à tour de rôle, l'option de « **recevoir une nouvelle carte** » ou de « **rester** » (quitter le tour et accumuler ses points). Si vous « **recevoir une nouvelle carte** », placez les cartes sur une seule rangée avec les cartes Modificateur de score au-dessus d'elles, comme indiqué ci-dessous.



Après 4 tours, ce joueur a choisi de « recevoir une nouvelle carte » quatre fois. Il dispose de trois cartes avec des chiffres et une carte Modificateur de score. S'il choisit de « rester » la prochaine fois, il terminera le tour avec 32 points. *Exemple ci-dessus : Le score des cartes : $11+5+12 = 28$ points avec +4 en bonus = 32 points.*

RÈGLES ADDITIONNELLES

Les cartes Action ou Modificateur ne peuvent pas être détruites ! Placez ces cartes au-dessus de vos cartes avec des nombres. La seule façon d'obtenir le **bonus Flip 7** est d'avoir **sept cartes** avec des nombres face visible devant vous.

LES CARTES ACTION



Les cartes d'action peuvent être jouées via **n'importe quel joueur actif, y compris vous-même**. Si vous êtes le seul joueur actif du tour, vous devez appliquer la carte Action pour vous. Placez ces cartes au-dessus de vos cartes comprenant des nombres.

1. GEL ! /FREEZE !

Le joueur qui reçoit cette carte perd tous les points accumulés et il est éliminé pour la fin du tour.

2. TROIS ! /FLIP THREE !

Le joueur qui reçoit cette carte doit accepter trois nouvelles cartes.

- Quel que soit le nombre de cartes restant à retourner, le jeu s'arrête si le joueur peut retourner 7 cartes avec des nombres/**Flip 7** avec succès.

- Si, au fur et à mesure que les cartes sont dévoilées, un Trois/Flip three ou un Gel/Freeze apparaît, elle compte dans le nombre total de cartes à retourner. Vous devez résoudre une carte Action **APRÈS** que la carte Trois/Flip three (piochez trois cartes) ait été tirée ou que le joueur ait perdu. Même si le joueur a perdu, il choisit alors un joueur actif pour jouer le Trois/Flip three ou le Gel/Freeze.

3. SECONDE CHANCE ! /SECOND CHANCE !

Conservez cette carte. Si le joueur obtient cette carte il la met de côté et reçoit une autre carte. Si cette carte a la même valeur qu'une carte qu'il a déjà, il peut la défausser ainsi que la carte Seconde chance. Un joueur ne peut avoir qu'une seule carte Seconde chance devant lui à la fois. S'il reçoit une autre carte Seconde Chance après la première, il choisit un autre joueur actif à qui la donner. S'il n'y a pas d'autres joueurs actifs ou si tout le monde en a déjà une, défaussez la carte Seconde Chance. De plus, toutes les cartes Seconde Chance sont défaussées à la fin d'un tour, même si elles n'ont jamais été utilisées. Cette situation peut arriver si le joueur qui l'a piochée a reçu une carte Gel/Freeze ou s'il a réussi à retourner 7 cartes numérotées.

LES CARTES MODIFICATRICES

Les cartes de +2 à +10 : Ajoutez le montant indiqué à la somme de vos cartes.

La carte x2 : Doublez les points de toutes vos cartes nombres. La carte x2 ne double pas les points obtenus avec d'autres cartes Modificateur.



FIN D'UN TOUR

Le tour se poursuit jusqu'à ce que l'un des cas suivants se présente :

- Il n'y a plus de joueurs actifs car tous les joueurs ont été éliminé, soit on choisit de s'arrêter.

OU

- Un joueur a retourné 7 cartes numérotées, ce qui met fin au tour immédiatement.

LES CARTES MODIFICATRICES

1. Ajoutez le montant indiqué à la somme de toutes vos cartes avec des nombres



2. Doublez les points de toutes vos cartes nombre avec la carte x2



3. Ajoutez tous les points de bonus supplémentaires



4. Si vous avez retourné 7 cartes numérotées (Flip 7), vous obtenez 15 points supplémentaires



COMMENCER LE TOUR SUIVANT

Mettez toutes les cartes du tour précédent sur le côté. Ne les remélangez pas dans le jeu. Passez les cartes restantes du jeu vers la gauche, ce joueur devient le nouveau donneur. Lorsque la pioche est épuisée, mélangez toutes les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche. Si vous avez besoin de mélanger les cartes en cours de partie, laissez-les devant vous. Si vous devez procéder à un nouveau mélange au milieu du tour, **laissez toutes les cartes devant les joueurs là où elles sont**, même si ce joueur a été éliminé et sorti du tour.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine si à la fin du tour, au moins un joueur a atteint 200 points. Le joueur qui a le plus de points gagne. Le premier joueur qui atteint les 200 points n'est pas forcément le vainqueur.

