

Un jeu de cartes  
pour 2 à 6 joueurs  
téméraires à partir de 8 ans

Auteur :  
Prospero Hall  
Design :  
KniffDesign  
(notice)  
Rédaction :  
Irina Filinberg

À votre tour de jeu, retournez les cartes de la pioche une par une et formez des colonnes. Il s'agit de s'emparer de celles comportant les plus grandes valeurs pour marquer le maximum de points et ainsi l'emporter. Mais ne soyez pas trop gourmands ! À vouloir prendre trop de risques, vous risquez d'y laisser des plumes !

\* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

## CONTENU

120 cartes :  
90 cartes numérotées  
de 1 à 6 (3 de chaque  
valeur, dans chacune des  
5 couleurs)  
18 cartes Dé  
12 cartes Changement  
de sens  
1 dé

Remarque : Pour mieux distinguer les couleurs, chacune d'elles (sur le dé et les cartes) est associée à une forme (ex. : jaune & cercle).



## DÉROULEMENT DU JEU

À votre tour,  
piochez ou  
protégez des  
cartes

Piochez des  
cartes une par  
une et placez-  
les, sans  
dépasser 3  
colonnes.

Jamais deux  
fois la même  
valeur ou  
couleur dans  
une colonne

Mélangez les 120 cartes et formez une pioche, face cachée, au milieu de la table. Le premier à s'être assis commence. La partie se poursuit dans le sens horaire. À votre tour de jeu, vous pouvez, soit **piocher**, soit **protéger des cartes**. Votre but est de récupérer le maximum de cartes car leur valeur vous rapportera autant de points en fin de partie.

### Piocher des cartes et marquer des points

Piochez 1 carte et placez-la, face visible, sur la table. Vous entamez ainsi une **colonne**.

Vous pouvez ensuite piocher **une nouvelle carte** et la placer... et ainsi de suite jusqu'à ce que vous décidiez d'arrêter ou que vous ne puissiez plus poser la carte. À chaque nouvelle carte, vous avez deux possibilités : la placer dans une colonne existante ou entamer une nouvelle colonne. Durant votre tour, vous **pouvez** entamer jusqu'à **3 colonnes** et y ajouter des cartes.

*Conseil : À la fin de votre tour, vous pourrez récupérer une de ces colonnes; vos adversaires se partageront les autres. Efforcez-vous donc de compléter l'une d'elles avec le plus de cartes de forte valeur possible pour marquer le maximum de points.*

**Important : Il ne peut jamais y avoir plusieurs cartes de même valeur ou de même couleur dans une même colonne (voir exemple).**

Si vous ne pouvez placer votre carte **dans aucune des trois colonnes**, vous avez pris trop de risques. Vous ne gagnez **aucune colonne** ce tour-ci et perdez en plus les éventuelles cartes déjà récupérées. Voir le paragraphe **Trop de risques**.

Placez une **carte Dé** piochée comme une carte numérotée. Chaque colonne ne peut accueillir qu'une seule carte Dé. En revanche, les **cartes Changement de sens** sont placées à côté de la pioche, jamais dans les colonnes. (Voir détail de ces deux types de cartes page suivante.)

### Exemple :

Matéo a pioché un « 2 » jaune.

- Il ne peut pas le placer dans la 1re colonne car elle comporte déjà un « 2 ».
- Il ne peut pas non plus la placer dans la 2e colonne car elle comporte déjà une carte jaune.
- Il la place donc dans la 3e colonne car elle ne comporte ni carte jaune, ni « 2 ».



### Exemple de colonnes



Décidez  
d'arrêter et  
choisissez  
immédiatement  
une colonne  
que vous placez  
dans votre  
zone.

### Vous décidez d'arrêter

Pour éviter de piocher une carte impossible à placer et de perdre ainsi des points, vous pouvez, après chaque carte posée, **décider d'arrêter**. Dans ce cas, **choisissez** immédiatement **une colonne** et placez-la devant vous (= votre **zone de jeu**). Triez les cartes de votre zone **par couleur** en les superposant, légèrement décalées, de manière à bien voir leurs valeurs.

**Cartes Dé :** Lancez le dé et défaussez toutes les cartes de la couleur indiquée de votre zone.

### Cartes Dé

La colonne choisie contient une carte Dé ? Dommage ! Commencez par placer les cartes numérotées comme d'habitude dans votre zone. Lancez ensuite le dé : vous **devez défausser toutes les cartes de votre zone de la couleur indiquée**. Peu importe que vous veniez juste de les récupérer. Défaussez également la carte Dé. Les cartes protégées sont à l'abri du dé et ne sont pas défaussées. (Voir **Protéger des cartes et sauvegarder des points**)



Si le dé indique l'**étoile** vous avez de la chance dans votre malheur ! Vous n'êtes pas obligé(e) de défausser de cartes de votre zone. C'est également le cas si vous ne possédez aucune carte de la couleur indiquée par le dé.

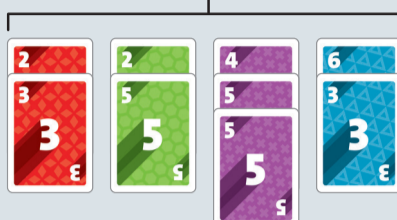


Si le dé indique « Rouge »...



... défaussez toutes les cartes rouges de votre zone de jeu.

#### EXEMPLE DE ZONE DE JEU



#### CARTES PROTÉGÉES



Vos adversaires récupèrent également 1 des colonnes restantes.

Une fois que vous avez choisi une colonne et ajouté les cartes à votre zone de jeu, votre tour est terminé. C'est maintenant au tour de vos **adversaires** (en commençant par votre voisin de gauche) de choisir, eux aussi, **1 colonne** et de classer les cartes par couleur dans leur zone. Les cartes Dé sont traitées comme indiqué précédemment.

À 2 joueurs, il se peut qu'il reste des cartes : défaussez ces colonnes. À plus de joueurs, il peut arriver que tout le monde ne gagne pas une colonne de cartes. C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer.

**Cartes Changement de sens :** l'ordre dans lequel les adversaires choisissent une colonne change.

### Cartes Changement de sens

Si vous avez retourné et mis de côté une **carte Changement de sens** durant votre tour, c'est à votre voisin de droite, et non celui de gauche, de choisir en premier une des colonnes restantes et de l'ajouter à sa zone. Si vous avez retourné 2 cartes Changement de sens, tout redevient normal et c'est votre voisin de gauche qui choisit le premier... Les cartes Changement de sens ne modifient **pas l'ordre dans lequel se déroule la partie**, mais seulement le sens dans lequel vos adversaires choisissent une colonne.



*Remarque : À 2 joueurs, les cartes Changement de sens n'ont aucun effet ; vous pouvez les écarter dès la mise en place du jeu.*

Si vous ne pouvez pas placer la carte piochée, lancez le dé et défaussez les cartes correspondantes de votre zone.

### Trop de risques ?

Si vous avez pioché une carte que vous ne pouvez placer dans aucune colonne, vous avez été **trop gourmand(e)** et perdez un tour... Défaussez-la. Vous ne pouvez prendre **aucune colonne** ! À la place, **lancez le dé** et défaussez toutes les cartes de la couleur correspondante dans votre zone. Votre tour est alors terminé et les **colonnes** que vous avez **formées** sont **réparties** comme d'habitude entre vos **adversaires** (voir ci-dessus). C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer.



Protégez 1 couleur de cartes de votre zone pour les mettre à l'abri du dé.

### Protéger des cartes et sauvegarder des points

Au lieu de piocher, vous pouvez décider de **protéger** des cartes de votre zone. Cela vous permet de mettre des cartes **à l'abri** des futurs résultats **du dé**. Choisissez **1 couleur** et empilez, face cachée, toutes les cartes de cette couleur dans votre zone. Désormais, plus personne ne peut vous voler ces points. Vous pourrez recommencer aux tours suivants même avec des cartes d'une couleur déjà protégée précédemment.

## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès que la pioche est épuisée et que toutes les colonnes sont vides. Passez au décompte des points. Chacun additionne la valeur des cartes dans sa zone, aussi bien visibles que protégées. Celui qui **totalise le plus de points remporte la partie**. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a récupéré le plus de cartes. S'il est encore impossible de les départager, ils se partagent la victoire.

La valeur de vos cartes correspond aux points gagnés.

## VARIANTE « RISQUES »

Pour un jeu encore plus tendu, essayez donc la variante suivante : Quand le dé indique l'étoile vous devez vous défausser de **toutes les cartes de votre zone**. Les cartes protégées continuent d'être à l'abri du dé. Alors, soyez vigilants et protégez-les à temps !



Jeux Ravensburger S.A.S.  
21 rue de Dornach  
F-68120 Pfaffstätt

ravensburger.com

© 2020/2021

238272

Ravensburger