



# APERÇU DU JEU

Chaque carte est dotée d'une valeur comprise entre -3 et 15. Vous ne pouvez pas avoir en main plus de 3 cartes. Chaque manche, à leur tour, les joueurs piochent une carte OU jouent une carte. Les cartes jouées sont placées face visible côte à côte, pour former une rangée à côté de la pioche. Lorsqu'un des joueurs joue une carte qui fait passer la valeur totale de la rangée au-dessus de vingt-et-un, il explose ! La manche est alors terminée ; ce joueur ne gagne pas de points, et chacun de ses adversaires gagne autant de points que la valeur totale des cartes dans sa main.

# MATÉRIEL

**90 cartes**

(Remarque : Plus la valeur d'une carte est haute, moins il y a d'exemplaires dans le jeu.)

# RÉPARTITION DES CARTES



x2



x3



x5



x9



x8



x8



x7



x7



x6



x6



x5



x5



x4



x4



x3



x3



x2



x2



x1

# MISE EN PLACE

- 1 Tous les joueurs s'assoient en cercle.
- 2 Mélangez les cartes et formez une pioche. Placez-la face cachée à portée de main de tous les joueurs.
- 3 Sur une feuille, inscrivez le nom de chaque joueur ; vous y noterez les scores.
- 4 Piochez chacun une carte : celui ou celle qui a pioché la carte de la plus haute valeur sera le premier joueur. Vous jouerez vos tours l'un après l'autre dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. Remettez les cartes dans la pioche et remélangez.

# TOUR DE JEU

À votre tour, vous pouvez effectuer une seule des actions suivantes :

Option 1 : Piocher une carte.

Option 2 : Jouer une carte de votre main.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de trois cartes dans votre main.

- Si au début de votre tour, vous avez trois cartes en main, vous devez en jouer une.
- Si au début de votre tour, vous n'avez aucune carte en main, vous devez en piocher une.

Ne montrez pas la valeur des cartes de votre main aux autres joueurs. Cependant, ils doivent pouvoir voir combien vous en avez.

Vous ne pouvez pas passer votre tour.

# LA RANGÉE

Les cartes jouées sont placées face visible à côté de la pioche, pour former une rangée. Elles ne doivent pas se chevaucher ou se superposer, car vous devez pouvoir faire le total des valeurs des cartes de la rangée.

Après qu'une carte a été jouée, annoncez à haute voix le total des valeurs des cartes de la rangée.



*Ici, la valeur totale de la rangée est de sept.*



*Ici, la valeur totale de la rangée est de moins un.*

# LES SCORES

Quand un joueur est forcé de jouer une carte qui porte la valeur totale de la rangée au-dessus de vingt-et-un, on dit qu'il explose. Lorsqu'un joueur explose, la manche prend fin et ce joueur ne gagne pas de points. Chacun de ses adversaires gagne autant de points que la valeur totale des cartes de sa main. Le but du jeu est de gagner le plus de points possible.



**JOUEUR N° 1**

Score : 0

**JOUEUR N° 2**

Score : 18

**JOUEUR N° 3**

Score : 9

*Dans cet exemple, le joueur n° 1 a été obligé de jouer un sept, et il a explosé. Il ne gagne pas de points cette manche.*

# LA PARTIE

- 1** Le premier joueur joue son tour. Chaque joueur jouera ensuite le sien, dans le sens horaire.
- 2** Quand un joueur explose (parce qu'il a fait passer le total de la rangée au-dessus de vingt-et-un), la manche prend fin.
- 3** Reportez les points gagnés par chaque joueur sur la feuille de score.
- 4** Avant le début de la manche suivante, mélangez toutes les cartes et reformez la pioche. Le joueur qui a explosé est le premier joueur de la nouvelle manche.

# LE VAINQUEUR

Le premier joueur à avoir gagné 100 points est déclaré vainqueur de la partie !

<u>JOUEUR N° 1</u>	<u>JOUEUR N° 2</u>	<u>JOUEUR N° 3</u>
0	18	9
22	0	11
7	15	0
16	21	0
0	7	18
0	13	-2
17	0	12
13	22	0
0	8	14
<hr/>	<hr/>	<hr/>
75	104	62

*Ici, c'est le joueur n° 2 qui l'emporte !*

# CARTES ACTION


En plus de leur valeur, certaines cartes comportent une action spéciale qui doit s'appliquer quand elles sont jouées. Il existe quatre actions spéciales différentes :

Jouez maintenant dans le sens inverse.

Défaussez une carte de la rangée.

Prenez une carte de la rangée et mettez-la dans votre main.

Défaussez toutes les cartes de la rangée qui ont la même valeur que celle-ci.



Si l'action spéciale d'une carte ne peut pas s'appliquer, ignorez-la.

Une carte comportant une action spéciale ne peut pas être retirée de la rangée lors du tour où elle a été jouée.

Avant de compter la valeur totale de la rangée, appliquez l'action spéciale de la carte qui vient d'être jouée.

Si une carte est défaussée, elle ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la manche.

# CRÉDITS

## AUTEURS DU JEU

Cameron Ring  
Corey Schrimpl  
H.C. Schrimpl

## CONCEPTEUR GRAPHIQUE

Chris Doughman

# LOST BOY ENTERTAINMENT

© 2024 Lost Boy Entertainment LLC



Publié par/Published by Lost Boy Entertainment, 18312 Hampton Court,  
Los Angeles, CA 91326, USA. [www.lost-boy-entertainment.com](http://www.lost-boy-entertainment.com)

Importé par Asmodee Group – Asmodee Partners et distribué en France par  
Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier de Villaroy, BP 40119,  
78041 Guyancourt Cedex, France. [www.asmodee-experts.com](http://www.asmodee-experts.com)

Distribué au Canada par/Distributed in Canada by Asmodee Canada,  
4001 F.X. Tessier, local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada.