

Phil Walker-Harding

ALL IN

◆ ♡ ♣ ♠ PREDICTIONS ♠ ♣ ♦ ◆

Livret de règles

All In - Predictions vous invite à (re)découvrir un jeu de cartes classique.

Fort du pouvoir des prophètes, utilisez vos capacités mentales pour obtenir la meilleure main. N'oubliez pas de prêter attention aux actions des autres joueurs pour deviner qui constitue la main la plus forte. Prédisez la main gagnante, assemblez la meilleure et remportez des richesses inouïes ?

BUT DU JEU

Jouez vos cartes et utilisez vos talents de prémonition pour constituer la meilleure main. À la fin de chaque manche, les joueurs gagnent des runes en fonction du rang de leur main, et celui qui a réussi à deviner qui a la main la plus forte remporte le pot.

Au bout de 3 manches, le joueur qui détient le plus de runes gagne la partie.



2-5



30'



10+

MATÉRIEL



54 CARTES

Du 2 à l'as dans quatre couleurs (horloge, masque, scarabée et arbre) et 2 cartes Rune



50 RUNES

29 de valeur 1
14 de valeur 5
7 de valeur 10



5 CARTES AIDE DE JEU RECTO VERSO



5 JETONS PRÉDICTION



4 MORCEAUX DE CALES

Mise en place à 4 joueurs

2



Joueur 1



Joueur 2



6



4



5



Joueur 3



Joueur 4



MISE EN PLACE

- 1** Assemblez les morceaux de cales en fonction du nombre de joueurs pour former la rivière. Les cales inutilisées sont rangées dans la boîte.
- 2** Donnez à chaque joueur 1 jeton Prédiction et 1 carte Aide de jeu assortis. Remettez les autres dans la boîte. Toutes les aides de jeu **doivent** être posées sur la même face. Pour vos premières parties, utilisez la face A. Vous pourrez jouer avec la face B* après vous être familiarisés avec le jeu.
- 3** Mélangez les cartes et distribuez-en 5 à chaque joueur.
- 4** Empilez les cartes restantes face cachée au-dessus de la rivière. Prévoyez un peu de place à droite pour la défausse.
- 5** Constituez la rivière en révélant 2 cartes du paquet, que vous posez face visible dans les 2 emplacements les plus à gauche.
- 6** Constituez le pot en posant 4 runes près du paquet. Les runes restantes sont regroupées non loin et forment la réserve. À 2 joueurs, ne posez que 2 runes près du paquet.
- 7** Le voisin de gauche du donneur est le premier joueur de la première manche.

1

2 joueurs – 2 rangées de 4 cartes

1

3 joueurs – 2 rangées de 5 cartes

1

4-5 joueurs – 2 rangées de 6 cartes



DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule en 3 manches. Le premier joueur commence chaque manche, suivi des autres joueurs dans le sens horaire jusqu'à ce que la phase de Prédition soit déclenchée. Après la résolution des phases de Prédition et de Décompte, une nouvelle manche débute.

À votre tour, vous devez effectuer 1 de ces 3 actions :
Jouer une carte de votre main, passer ou tout risquer

JOUER UNE CARTE DE VOTRE MAIN

Choisissez 1 carte de votre main et jouez-la face visible devant vous.

Appliquez les effets de cette carte de haut en bas. L'effet assorti d'une étoile est obligatoire ; tous les autres sont optionnels (cf. Effets des cartes, page 12.)

Si vous avez plus de 5 cartes en main après avoir résolu les effets de votre carte, choisissez les cartes en excès et posez-les sur la défausse **dans l'ordre de votre choix**. Si vous défaussez plusieurs cartes, montrez-les aux autres joueurs. **Les cartes défaussées sont posées face visible sur la pile de défausse**, mais vous n'avez pas le droit de consulter le contenu de la défausse.

Pour finir, ajoutez la carte que vous venez de jouer à la rivière (cf. Ajoutez des cartes à la rivière, ci-dessous).

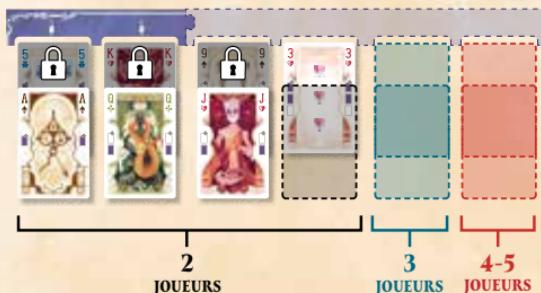
Remarque : si le paquet est épuisé, mélangez la défausse pour constituer un nouveau paquet.



AJOUTER DES CARTES À LA RIVIÈRE

Quand vous ajoutez une carte à la rivière, elle doit toujours être posée face visible sur **l'emplacement disponible le plus à gauche**, c'est-à-dire à droite d'une autre carte ou sur un emplacement disponible (créé si vous avez pris une carte dans la rivière à votre tour).

Quand la première rangée est pleine, commencez-en une seconde en observant les mêmes règles. Les cartes ajoutées à la seconde rangée sont étalées sur la première. Une carte située sous une autre est bloquée et ne peut pas être prise tant qu'elle est recouverte de la sorte.



PASSER

Ajoutez la première carte du paquet face visible à la rivière. Passer ne vous exclut pas de la manche : vous pourrez choisir une autre action lors de votre prochain tour.

TOUT RISQUER

Posez votre main de cartes face cachée devant vous et ajoutez les 2 premières cartes du paquet face visible à la rivière.



Jusqu'à la fin de la manche, le joueur qui a tout risqué ne peut pas être la cible des effets de l'Hypnose ⚡ et de l'Œil Omniscent ☺ (cf. page 12).

Par ailleurs, après avoir tout risqué, vous passez automatiquement à chacun de vos tours suivants et ajoutez 1 carte face visible du paquet à la rivière à chaque fois.

Un seul joueur peut tout risquer à chaque manche.

Après avoir joué 1 des 3 actions, vérifiez si la rivière a atteint sa limite de cartes. Si oui, passez à la phase de Prédition. Sinon, la partie continue avec votre voisin de gauche.

Exemple : Alice décide de jouer le valet de masque ①. Elle commence par prendre une carte de la rivière ②, puis elle pioche la première carte du paquet ③. Comme elle a 6 cartes en main, elle doit en défausser 1. Elle décide de défausser la carte Rune ④. Ensuite, elle pose le valet de masque sur l'emplacement le plus à gauche de la rivière ⑤.

The diagram illustrates the sequence of actions for the 'TOUT RISQUER' rule:

- 1**: Alice plays the Jack of Masks (Valet de Masque) from her hand.
- 2**: Alice draws a card from the river.
- 3**: Alice draws the first card from the deck.
- 4**: Alice discards the Rune card from her hand.
- 5**: Alice places the Jack of Masks on the leftmost empty spot in the river.

The river contains the following cards from left to right: King of Hearts, Queen of Spades, King of Clubs, King of Diamonds, King of Masks, and the Jack of Masks (Alice's play). The deck shows the King of Hearts, Queen of Spades, King of Clubs, King of Diamonds, King of Masks, and the Jack of Masks.

PHASE DE PRÉDICTION



Si la limite de la rivière est atteinte à la fin du tour d'un joueur, la phase de Prédiction débute.

En commençant par le joueur suivant dans l'ordre du tour (i.e. le voisin de celui qui est le dernier à avoir ajouté une carte à la rivière), chacun doit annoncer qui selon lui a la combinaison la plus forte. Pour ce faire, posez votre jeton Prédiction devant le joueur que vous imaginez avoir la combinaison la plus forte (ce peut être vous). Continuez dans l'ordre du tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient assigné leur jeton Prédiction.

Parties à 2 joueurs : cf. page 10 pour plus de détails sur le déroulement de la phase de Prédiction à 2 joueurs.

LA RÉVÉLATION – RAMASSER LE POT ET DÉCOMPTER LES MAINS

Durant la Révélation, les joueurs dévoilent leur main dans l'ordre du tour et déterminent qui a la combinaison la plus forte. Les combinaisons apparaissent sur le tableau de la page suivante et sur les Aides de jeu, et sont similaires à celles du poker classique.

Après le décompte, préparez la manche suivante. Au terme de la 3e manche, passez à la fin de la partie.

Important : les combinaisons varient selon la face de l'Aide de jeu qui est utilisée.
L'exemple de ce livret part s'appuie sur la face A.

RAMASSER LE POT

Tous ceux qui ont trouvé le joueur ayant la main la plus forte se partagent le pot aussi équitablement que possible, les runes restantes étant mises de côté et ajoutées au pot de la manche suivante.

Si un seul joueur a fourni une prédiction correcte, il ramasse toutes les runes.

Si aucune prédiction n'est correcte, toutes les runes sont ajoutées au pot de la manche suivante.

DÉCOMPTE DE VOTRE MAIN

Une fois le pot ramassé, chaque joueur gagne un nombre de runes de la réserve qui dépend de la combinaison de sa main (cf. Tableau des combinaisons et Aide de jeu).

CARTES RUNE

Pour chaque carte Rune dans votre main, gagnez 2 runes supplémentaires de la réserve. Les cartes Rune ne sont jamais prises en compte dans le décompte d'une main.



TABLEAU DES COMBINAISONS

Lors du décompte de votre main, reportez-vous à ce tableau (qui correspond à la face A de l'aide de jeu) :

10	9	8	7	6	5	QUINTE FILLISH*	Suite de 5 cartes de la même couleur
7	A	A	A	A	7	CARRÉ	4 cartes de même rang
6	A	A	A	K	K	FULL	3 cartes de même rang + 2 cartes de même rang
5	A	9	7	3	2	COULEUR	5 cartes de la même couleur, sans distinction de rang
4	9	8	7	6	5	QUINTE*	Suite de 5 cartes, sans distinction de couleur
3	A	A	A	3	5	BRELAN	3 cartes de même rang
2	A	A	K	K	8	DOPBLE PAIRE	2 cartes de même rang + 2 cartes de même rang
1	A	A	9	5	2	LINE PAIRE	2 cartes de même rang

***Remarque :** exceptionnellement, l'as peut faire office de 1 en début de quinte (A-2-3-4-5). Il peut aussi être utilisé normalement en fin de quinte (10-J-Q-K-A). En revanche, il ne peut pas servir de 1 et d'as en même temps.

Face B : l'ordre des combinaisons est différent si vous jouez avec la face B de l'aide de jeu. La **quinte vaut 6** tandis que le **full vaut 4**.

ÉGALITÉS

Si plusieurs joueurs ont la combinaison la plus forte, les égalités sont départagées en faveur de la carte ayant la valeur la plus élevée dans le groupe de cartes. Si les valeurs sont à égalité, suivez le classement des couleurs ci-dessous. Si l'égalité persiste, départagez les intéressés en vous fondant sur le rang des couleurs (cf. ci-dessous).

Full : si l'égalité concerne un full, les joueurs comparent leur brelan.

Les valeurs des cartes sont classées comme suit : A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2

Si plusieurs joueurs sont toujours à égalité pour la carte la plus forte, départagez-les selon le classement des couleurs suivant :



EXEMPLE DE DÉCOMpte D'UNE MANCHE – PARTIE À 3 JOUEURS

RAMASSER LE POT

Il est temps de déterminer qui a la main la plus forte. Alice et Dan ont tous les deux une quinte. Toutefois, la quinte 4-8 d'Alice étant plus forte que la quinte A-5 de Dan, elle a une meilleure main. Tous les joueurs qui ont parié sur la main d'Alice se partagent donc le pot. Dans cet exemple, Dan et Phil se partagent le pot équitablement. Les runes restantes sont mises de côté.



ALICE – QUINTE (RANG 4)



Alice a une suite de 5 cartes formant une quinte.



DAN – QUINTE (RANG 4)



Dan a lui aussi une suite de 5 cartes formant une quinte.

POT
7 RUNES



Rune mise de côté pour la manche suivante

PHIL – BRELAN (RANG 3)

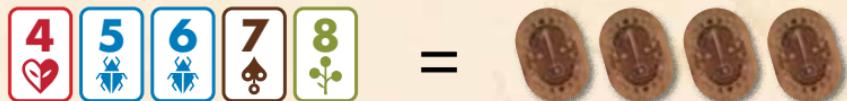


EXEMPLE DE DÉCOMpte D'UNE MANCHE – PARTIE À 3 JOUEURS

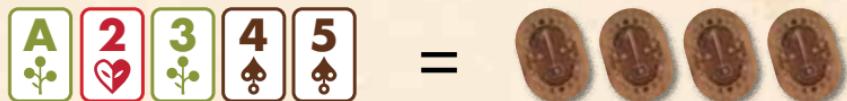
DÉCOMpte DES MAINS

Alice et Dan gagnent tous les deux 4 runes pour leur quinte. Phil, lui, gagne 3 runes pour son brelan.

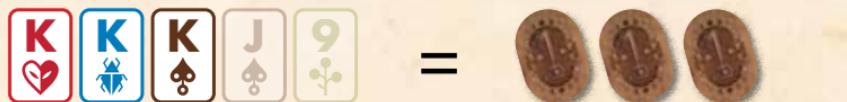
ALICE – QUINTE (RANG 4)



DAN – QUINTE (RANG 4)



PHIL – BRELAN (RANG 3)





PRÉPARATION DE LA MANCHE SUIVANTE

1. Mélangez toutes les cartes et préparez la manche comme vous l'avez fait pour la précédente en distribuant 5 cartes à chaque joueur, puis en posant 2 cartes face visible dans la rivière.
2. Tous les joueurs reprennent leur jeton Prédition.
3. Ajoutez des runes au pot (il en reste peut-être de la manche précédente) comme suit :



2 JOUEURS

Manche 2: 4 Runes
Manche 3: 6 Runes

3+ JOUEURS

Manche 2: 6 Runes
Manche 3: 8 Runes

Vous êtes maintenant prêts à commencer une nouvelle manche. Le premier joueur est celui qui détient le moins de runes. En cas d'égalité, c'est celui qui avait la pire main lors de la manche précédente qui commence.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève au bout de 3 manches. Le gagnant est le joueur qui a le plus de runes. En cas d'égalité, le gagnant est parmi les joueurs à départager celui qui avait la combinaison la plus forte à la fin de la manche précédente.

Variante des Héritiers des Prophètes :

En cas d'égalité, jouez une nouvelle manche en ajoutant 10 runes au pot.

Si l'égalité persiste après cette manche supplémentaire, personne ne gagne, car nul n'a su prédire l'avenir correctement.



VERSION À 2 JOUEURS (PRÉDICTION)

Les règles à 2 joueurs sont les mêmes que celles du jeu de base, à l'exception de la phase de Prédiction, qui se déroule simultanément pour les 2 joueurs.

Lors de cette phase, les 2 joueurs prennent leur jeton Prédition dans une main et tendent leurs poings vers leur adversaire. Puis ils comptent jusqu'à 3 et chacun ouvre :

- sa main qui contient le jeton pour porter sa prédiction sur lui-même ;
- sa main vide pour porter sa prédiction sur son adversaire.

Le décompte se déroule normalement.





VARIANTE DE LA PILE DE DÉFAUSSE



PILE DE DÉFAUSSE MODIFIÉE

Si vous souhaitez davantage d'interactions avec la défausse, essayez cette variante :

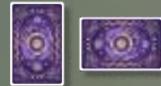


- lors de la mise en place de chaque manche, constituez la pile de défausse en piochant 1 carte avant de l'y poser face visible ;

- quand vous appliquez les effets de carte **1** et **2**, vous pouvez interagir avec la première carte de la pile de défausse ou une carte non recouverte de la rivière. N'oubliez pas que vous n'avez pas le droit de consulter la pile de défausse.

EN AVEUGLE

Si vous souhaitez supprimer toute interaction avec la défausse, essayez plutôt cette variante.



Jouez conformément aux règles habituelles, à 2 exceptions près :

- les cartes défaussées sont posées face cachée dans la pile de défausse, sans les montrer aux autres joueurs. Suggestion : faites pivoter la pile de défausse à 90 degrés ;
- quand vous appliquez les effets de carte **3**, **4**, et **5**, ne révélez pas les cartes piochées aux autres joueurs. Regardez-les, choisissez-en 1, que vous ajoutez à votre main, et défaussez les autres.

BIOGRAPHY



Phil Walker-Harding

Phil Walker-Harding est un auteur de jeux originaire de Sydney, en Australie, qui crée des jeux aux règles simples et socialement attrayants. Il crée ainsi depuis plus de quinze ans et aime voir les gens du monde entier prendre du plaisir à jouer à ses jeux.



Dan Gartman

Illustrateur, MD, collectionneur de vinyles, accro au sport. Piètre joueur de basse. « Coutumier du développement de jeux, j'adore les jeux de plateau, car ils exploitent le GPU le plus puissant qui soit : notre imagination. Voilà pourquoi j'essaie de favoriser l'immersion des joueurs en utilisant des techniques artistiques traditionnelles pour produire mes œuvres. »

CRÉDITS

Auteur

Phil Walker-Harding

Illustrations

Dan Gartman

Chef de projet

Philippe Tardif

Développement

Pierre-Olivier Gravel
Anh Tù Tran
Vincent Fugère

Conception graphique

Émeline D'aoust
Alexandra Gosselin
Adrian Harper

Spécialiste presse

Marie-Eve Joly

Marketing

Tommy Beaulieu

Administration

Manon Sylvestre
Julie Thibault

Directeur de Next Move

Jean-François Gagné

Directeur de Collection

Vincent Goyat

© 2026 Plan B Games Inc.

www.nextmove-games.com

100-4001 rue F.-X.-Tessier,
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5.
Canada

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation expresse.



RÈGLES ET EFFETS IMPORTANTS

Vous devez avoir une main d'exactement 5 cartes à la fin de votre tour.
Défaussez les cartes en trop, le cas échéant.

Les effets des cartes doivent être appliqués de haut en bas.

Les effets des cartes accompagnés du  sont obligatoires.
Tous les autres sont optionnels.

*Les effets assortis de ce symbole
s'appliquent différemment quand vous
jouez avec une variante (cf. page 11).*



Prenez 1 carte non recouverte de la rivière.



Échangez 1 carte de votre main contre 1 carte non
recouverte de la rivière.



Piochez la première carte du paquet.



Piochez et révélez le nombre de cartes indiqué dans le
paquet pour que tous les joueurs les voient. Choisissez-
en 1 et ajoutez-la à votre main. Posez les cartes restantes
face visible dans la défausse.



Prenez 1 rune dans la réserve.



Demandez à un adversaire de révéler à voix haute **la combinaison
de sa main la plus forte**. Un joueur qui a tout risqué ne peut pas être
la cible de cet effet. Si l'adversaire choisi n'a pas au moins une paire
(rang 1), il répond qu'il n'a rien.



Demandez à un adversaire de vous montrer (à vous
seul) 4 cartes de son choix de sa main. Un joueur qui
a tout risqué ne peut pas être la cible de cet effet.

