



MATÉRIEL

70 cartes numérotées
de 0 à 9, en 7 couleurs



1 carte Sens

⊕ au recto, ⊖ au verso



1 règle de jeu

BUT DU JEU

Le but du jeu est de finir avec le plus petit score possible. Débarrassez-vous au plus vite de vos cartes afin de marquer le minimum de points à chaque manche, mais attention : vous ne pouvez pas réarranger votre main !

MISE EN PLACE

- Mélangez les cartes et donnez en 7 à chacun. Ne classez pas votre main, elle doit rester dans l'ordre dans lequel vous l'avez reçue !
- Placez la carte Sens au centre de la table, sur son côté ⊕.
- Sous la carte Sens, placez aléatoirement deux cartes côte à côte, face visible. C'est le duo central.
- Formez une pioche avec le reste des cartes, et placez-la face cachée en-dessous du duo central.



Le duo central forme un nombre (ici « 68 ») : la carte de gauche est la dizaine, celle de droite l'unité.



DÉROULÉ DE LA PARTIE

Aperçu : Une partie se compose d'une ou plusieurs manches. Lorsqu'un joueur a vidé sa main et déclenché la fin d'une manche, les autres additionnent les valeurs des cartes qu'il leur reste : ce sont des points malus. La partie finit lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 30 points.

Jouez à tour de rôle dans le sens horaire. La personne qui a mangé des mochis (ou à défaut, un plat japonais) le plus récemment commence.

À votre tour, réalisez une des deux actions possibles :

Piocher une carte

OU

Jouer un duo

Piocher une carte

Vous pouvez piocher :

- Une des cartes du duo central.



- La première carte de la pioche.



- Une de vos cartes réservées, si vous en avez (voir « cartes réservées »).



Placez la carte piochée où vous voulez dans votre main !

Jouer un duo

Prenez dans votre main deux cartes adjacentes sans changer leur ordre (celle de gauche est la dizaine et celle de droite l'unité) et placez-les sur le duo central, pour le remplacer.



Lorsque vous jouez un duo, vous devez respecter les contraintes suivantes :

CONTRAINTE SENS

Si la carte Sens est du côté ⊕, le nombre formé par votre duo doit être strictement **supérieur** à celui formé par le duo central. Si la carte Sens est du côté ⊖, le nombre formé par votre duo doit être strictement **inférieur** à celui formé par le duo central.



CONTRAINTE COULEUR

Si les cartes du duo central sont d'une seule couleur, vous devez jouer un duo de cartes d'une seule couleur (pas forcément la même). La contrainte Sens et Couleur se cumulent !

Exemple : dans ce cas on doit jouer un duo de cartes strictement **inférieur** à 95 ET d'une seule couleur.



HAPPY MOCHI

Si vous jouez un duo de même valeur, appelé un Happy Mochi, ignorez les contraintes Sens et Couleur. Annoncez « Happy Mochi ! » en le posant pour prévenir vos adversaires. Jouer un Happy Mochi peut vous aider à sortir d'une situation délicate.



EFFET DES CARTES

Certaines cartes déclenchent des effets lorsque vous les jouez. Il y a 4 effets dans le jeu :



⊕ Retournez la carte Sens.

■ Désignez un joueur (vous compris) qui pioche une carte (voir « Piocher une carte »).

← Tout le monde passe simultanément une carte de sa main au joueur à sa gauche. Placez la carte reçue dans votre main où vous voulez.

● Réservez une carte de votre main en la plaçant face cachée devant vous. Elle devient une « carte réservée » (voir « cartes réservées »).

REMARQUES

A Si vous jouez vos deux dernières cartes, cela met immédiatement fin à la manche : les éventuels effets joués ne sont pas appliqués.

B Si, en piochant une des cartes du duo central, vous videz la pile correspondante, remplacez-la par une carte de la pioche.

C Si, en piochant une carte du duo central, vous révélez par-dessous une icône Effet, rien ne se passe (un effet ne se déclenche qu'au moment où il est joué).

D Si les deux cartes du duo que vous jouez indiquent un effet ■, les deux s'appliquent dans l'ordre de votre choix.

Cas particulier : Dans le cas où l'un des deux est l'effet ■, si vous décidez de l'appliquer en 1er, vous pouvez piocher la 2e carte du duo que vous venez de jouer, et quand même activer l'effet de cette dernière.

E Il est possible de vider sa main grâce à l'effet ●.



CARTES RÉSERVÉES

Vos cartes réservées sont posées face cachée devant vous. C'est une pioche personnelle que vous pouvez consulter à tout moment.

Vous obtenez des cartes réservées pendant votre tour, en déclenchant un effet.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes réservées que vous pouvez avoir devant vous pendant une manche. Elles sont défaussées à la fin de la manche et ne sont pas comptabilisées dans le calcul des scores.



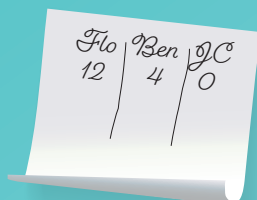
FIN DE MANCHE

Quand un joueur n'a plus de cartes en main à la fin de son tour, la manche prend immédiatement fin. Tous les autres additionnent les valeurs des cartes qu'il leur reste en main : notez les scores sur une feuille.



Exemple : Flo a 3 cartes en fin de manche. Elle additionne leurs valeurs : $3 + 7 + 2 = 12$.

Une fois les scores calculés, défaussez toutes vos cartes.



PRÉPARATION DE LA NOUVELLE MANCHE

Laissez la carte Sens telle quelle. Mélangez toutes les cartes et refaites une mise en place normale (voir « Mise en place »). Une nouvelle manche débute ensuite, en commençant par le joueur à gauche du gagnant de la manche précédente.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque le total des points d'un joueur atteint ou dépasse 30 points, la partie s'arrête. Le joueur avec le plus petit score total a gagné ! En cas d'égalité, partagez la victoire.



EXEMPLE DE TOUR



La carte Sens indique « et le duo central affiche 68. Flo joue 57 et choisit de piocher elle-même une carte.



C'est au tour de Ben. Les deux cartes (57) du duo central sont toutes les deux jaunes, ce qui ajoute la contrainte Couleur.

Il n'a pas de duo d'une seule couleur formant un nombre inférieur à 57 ! Il fait donc l'action « Piocher une carte ».



JC a deux options pour jouer sur le 57 jaune : soit il descend en jouant son 46 qui est d'une seule couleur, soit il joue son Happy Mochi 11. Il choisit de jouer le 46, ce qui lui permet de retirer plus de points de sa main et de garder un joker pour plus tard.



AIDE DE JEU



TOUR DE JEU

PIOCHEZ

Piochez une des cartes du duo central, une carte de la pioche, ou une de vos cartes réservées.

OU

JOUEZ UN DUO

Jouez 2 cartes adjacentes de votre main en respectant les contraintes.



CONTRAINTES

SENS

Jouez un duo plus grand ou plus petit que le duo central selon ce qu'indique la carte Sens.
- S'applique toujours -

COULEUR

Jouez 2 cartes d'une seule couleur.
- S'applique si le duo central est d'une seule couleur -

Si vous jouez un Happy Mochi, ignorez toutes les contraintes !

EFFETS



Retournez la carte Sens.



Tout le monde passe une carte de sa main au joueur à sa gauche. Placez la carte reçue où vous voulez dans votre main.



Désignez un joueur (vous compris) qui pioche une carte.



Retirez une des cartes de votre main et réservez-la face cachée devant vous.

FIN DE MANCHE

Quand un joueur n'a plus de cartes en main à la fin de son tour, la manche prend fin. Comptez vos points pour la manche et notez-les.

FIN DE PARTIE

Quand un joueur atteint 30 points, la partie s'arrête !



Bienvenue dans le monde extraordinaire des joueurs

Créez votre compte & profitez d'avantages exclusifs

asmodee
players only

*Pour les joueurs

Un jeu par Johan Benvenuto et Romaric Galonnier

Graphisme et mochi trop mignons : Amélie Maréchal

Maquettage des règles : Allison Machepy



ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE



DONNEZ OU RECYCLEZ

ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr