

CRASHED OUT™

Jouez vos cartes avant le crash !

asmodee

Dans **Crashed Out**, vous commencez par mémoriser 3 cartes. Facile, non ?

... Jusqu'à ce qu'on vous les échange, qu'on vous en rajoute, ou que vous soyez trop occupé à vous réjouir des erreurs des autres pour éviter le crash out !

Le jeu contient 65 cartes, réparties comme suit :



Cartes de base



Cartes Effet



Cartes Lien



Carte Crash Out



Carte Bouclier

BUT DU JEU

Celui qui a le **plus petit score** à la fin de la partie est **vainqueur**. Alors débarrassez-vous au plus vite de vos cartes... en évitant le crash out !

MISE EN PLACE

Mettez de côté, à portée de tous, la carte Bouclier. Mélangez le reste du paquet et formez une pioche.



Disposez 6 cartes, face cachée, devant chaque joueur. Chacun consulte secrètement ses 3 cartes du bas :



Vous pouvez changer vos cartes de place et les réagencer à votre guise à tout moment de la partie.



Attention ! Une fois la partie commencée, vous ne pourrez plus consulter vos cartes (sauf si un effet vous l'autorise).

TOUR DE JEU

Le premier à jouer est le plus geek d'entre vous ; il choisit le sens de jeu.

À votre tour, **piochez une carte** et regardez-la **secrètement**. Puis choisissez entre :

DÉFAUSSER LA CARTE

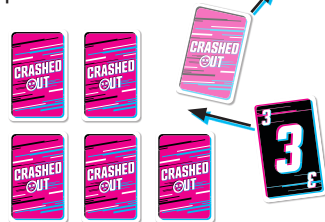
Placez-la dans la défausse, face visible.



OU

CONSERVER LA CARTE

Placez-la face cachée devant vous, et défaussez face visible **une autre de vos cartes**, sans la regarder au préalable.



Note : Si la pioche est vide, remélangez la défausse.

LES EFFETS

Si vous défaussez un 6, 7, 8 ou 9, vous **devez** appliquer son effet **immédiatement** !

6 : VIRUS - Placez la première carte de la pioche, face cachée, devant un adversaire.

7 et 8 : HACKING - Consultez une carte posée devant vous ou un adversaire.

9 : DATASWAP - Échangez, face cachée, une de vos cartes contre celle d'un adversaire, sans les consulter.

CONTRE-DÉFAUSSE

Dès qu'une carte a été défaussée, par vous ou un adversaire, vous pouvez défausser **en réaction** une ou plusieurs cartes **identiques**, même si ce n'est pas votre tour !



À son tour, *Julienne* défausse un 6. *Nicole* contre-défausse alors un 6 qu'elle avait devant elle !

Si vous révélez par erreur une carte différente, vous **glitchez** ! Remettez-la face cachée dans votre jeu et prenez une carte de pénalité ! (voir GLITCH)

Kelli révèle ce qu'elle pense être un 6. Raté, c'était un 9... Elle a glitché ! Elle le remet face cachée devant elle et pioche une carte de pénalité.

Si les cartes défaussées ont des **effets**, appliquez-les dans l'ordre de défausse. Les autres joueurs peuvent continuer à contre-défausser pendant ce temps.

Julienne applique une première fois l'effet du 6 puis Nicole l'applique à son tour. Julienne se souvient qu'elle a un autre 6, qu'elle contre-défausse, avant d'appliquer son effet.

S'il n'y a pas ou plus d'effet à appliquer, le prochain joueur peut jouer sans attendre. À partir du moment où il a pioché, les retardataires ne **peuvent plus contre-défausser de cartes** !

Une fois que Julienne et Nicole ont fini d'appliquer leurs effets, Kelli pioche pour commencer son tour. Nicole vient de se souvenir qu'elle a encore un 6... mais c'est trop tard, le tour de Kelli a déjà commencé !

FIN DE PARTIE

La partie peut prendre fin de deux façons :

LE 20 EST DÉFAUSSÉ



Dans ce cas, la partie prend fin **immédiatement**, personne ne rejoue.

OU

VOUS DITES « CRASH OUT »

À la fin de votre tour, **annoncez « CRASH OUT ! »** pour déclencher la fin de partie. Vos adversaires jouent chacun un dernier tour.

Placez la carte Bouclier devant vous : elle vous **immunise** désormais contre l'effet des 9 qui pourraient encore être défaussés.



Avant de dire « CRASH OUT », assurez-vous que vous êtes en bonne voie pour gagner.

CALCUL DES SCORES

Une fois que la partie est finie, tout le monde révèle toutes ses cartes.

Si vous possédez **3 cartes ou plus avec un 6**, écartez-les toutes : elles ne sont pas comptabilisées !

Additionnez les valeurs de vos cartes pour compter vos points restants.

Si vous avez le plus petit score, vous remportez la partie !

En cas d'égalité, partagez la victoire.

GLITCH

Si vous glissez et commettez une faute de jeu, prenez une pénalité :
piochez une carte et placez-la face cachée devant vous, sans la regarder.

Voici des exemples classiques de glitch :

- Faire une erreur lors de la distribution des cartes.
- Regarder une de vos cartes de la ligne du haut lors de la mise en place.
- Piocher une carte alors que ce n'est pas à vous de jouer.
- Regarder ou révéler une carte que vous n'auriez pas dû.
- Contre-défausser une carte qui n'a pas la même valeur que celle qui se trouve sur la défausse. Remettez votre carte devant vous, face cachée, en plus de la carte de pénalité.
- Contre-défausser alors que le prochain joueur a déjà pioché. Remettez votre carte devant vous, face cachée, en plus de la carte de pénalité.

Cette liste n'est pas exhaustive. Si d'autres cas se présentent, arbitrez ensemble s'il s'agit ou non d'un glitch !

EXEMPLE DE CALCUL DES POINTS

KELLI



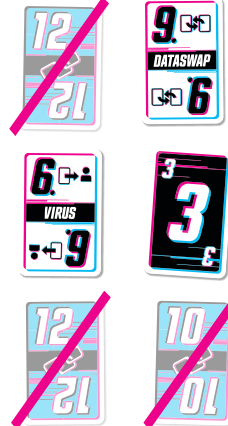
Kelli a **23 points**. Elle a annoncé « CRASH OUT ! » mais ne se doutait pas que le 20 se cachait dans son jeu...

NICOLE



Nicole a **45 points**. Son 11 est bien comptabilisé car c'est sa seule carte .

JULIENNE



Julienne a **18 points**, car elle possède 3 cartes , qui sont défaussées avant le calcul. Elle remporte la partie !

AIDE DE JEU

AU DÉBUT DE LA PARTIE

Consultez et mémorisez les 3 cartes de la ligne du bas placées devant vous sans les révéler aux autres joueurs.

À VOTRE TOUR DE JEU

PIOCHEZ UNE CARTE

puis

DÉFAUSSEZ-LA



CONSERVEZ-LA
et défaussez une
autre carte.

QUAND UNE CARTE EST DÉFAUSSÉE

Vous pouvez immédiatement contre-défausser une carte identique qui est devant vous.

SI UNE CARTE POSSÉDANT UN EFFET EST DÉFAUSSÉE

Vous devez appliquer l'effet immédiatement :



Sans la regarder, placez la première carte de la pioche, face cachée, devant un adversaire.



Consultez une carte posée devant vous ou un adversaire.



Échangez, face cachée, une de vos cartes contre celle d'un adversaire, sans les consulter.

Rappel : La carte Bouclier vous immunise contre cet effet.

SI VOUS GLITCHEZ

Placez la première carte de la pioche face cachée devant vous en guise de pénalité.

LA PARTIE SE TERMINE



Si vous dites « CRASH OUT ! »

Prenez la carte Bouclier.
Tous vos adversaires
jouent un dernier tour.

Quand la carte 20 est
défaussée

La partie prend fin
immédiatement.

Crédits

Un jeu de MontiBearnar, illustré par Mathieu LIDON.

Règles mises en page par Good Heidi.

Merci à tous nos testeurs et relecteurs, et particulièrement à Valentin, Paul, Alexandra, Quentin, Ophélie, Solenne, Armelle, Sara, François, Camille, Nicolas, Kumiko, Anouk, Ulysse, Dolga, Anaïs, Flo, Kelli, Julien et Shaina !

© 2026 asmodee Group. Crashed out™, asmodee® sont des marques appartenant aux entités asmodee. Tous droits réservés.

Publié par Zygomatic. ASMDEE GROUP, 18, rue Jacqueline Auriol - Quartier Villaro, 78280 Guyancourt, France • www.zygomatic-games.com.
Importé aux États Unis par, Asmodee North America, Inc., 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, United States. asmodee.com/contact



Scannez
et accédez
à des
avantages

My
asmodee
players only

*Pour les Joueurs