

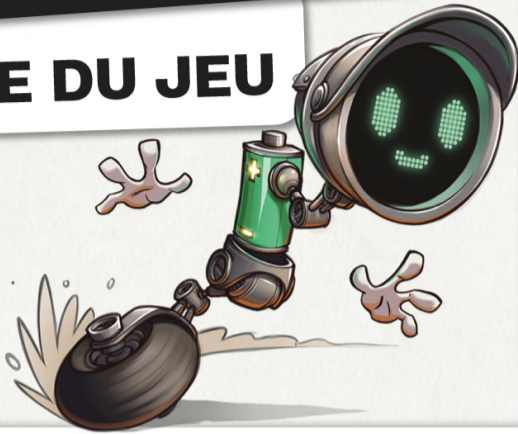


MARC PAQUIEN



LOADING

RÈGLE DU JEU



MATÉRIEL DE JEU



65 cartes Progression



7 cartes Boost



5 cartes Stop

IDÉE DE JEU

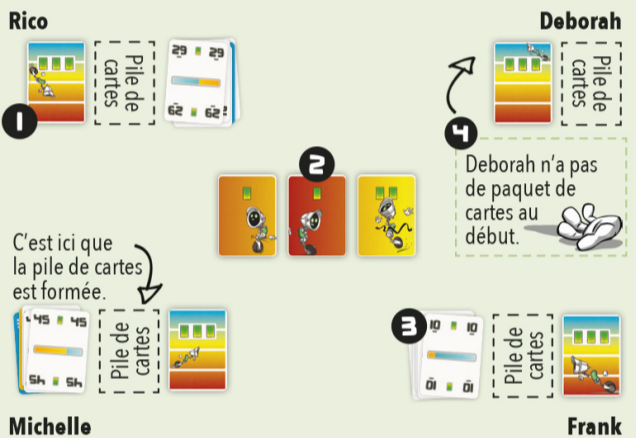
Tous les joueurs essaient – en même temps – de «charger» autant de points de progression que possible dans leur paquet de cartes. Qui gardera une bonne vue d'ensemble? Qui sera le plus rapide ... ou le plus malin? Qui a le plus de points (■) à la fin?

PRÉPARATION

- Chaque joueur reçoit une **carte Boost** qu'il pose devant lui. S'il y a moins de 7 joueurs, les cartes Boost restantes sont rangées dans la boîte de jeu.
- Choisir les **cartes Stop** correspondant au **nombre de joueurs**. Pour une partie à 4 ou 5 personnes, il s'agirait par exemple des trois cartes 2+, 3+ et 4+. Placer ensuite ces cartes au milieu de la table, la face avec les points de victoire est visible (*cartes Stop: 2-4 joueurs = nombre de joueurs - 1, 5-7 joueurs = nombre de joueurs - 2*).
- Mélanger les **65 cartes Progression** et les répartir en **paquets de cartes de même hauteur**. Pour 3 joueurs, il faudra 2 paquets, pour 4 joueurs, 3 paquets etc. (*Nombre de joueurs - 1*).

- Celui dont le téléphone a le moins de batterie ne reçoit pas de paquet de cartes, mais il tend la main, paume vers le haut, au milieu de la table. Les autres placent leur paquet de cartes devant eux.

Préparation pour 4 joueurs



DÉROULEMENT DE LA PARTIE (Débutants)

Le joueur n'ayant pas reçu de cartes annonce «**3-2-1-CHARGEZ!**» – et les autres joueurs attrapent leur paquet de cartes, et c'est parti!

Attention: il n'y a pas de tours de jeu, pas de manches, pas de pause - tout le monde joue en même temps! Une fois que «**CHARGEZ!**» a été annoncé, le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes Stop aient été piochées (voir ci-dessous). Les joueurs font ensuite les comptes pour déterminer le vainqueur. Chaque joueur, ayant un paquet de cartes, effectue dans l'ordre les étapes suivantes A-B-C.

A Chercher dans ses cartes

Tu peux chercher dans ton paquet de cartes aussi longtemps que tu le souhaites (*Mais attention: plus tu le fais vite, mieux c'est!*).

B Poser une carte Progression

Soit tu la poses sur ta pile de cartes devant toi: la toute première carte de ton pile peut avoir n'importe quelle valeur. Cependant, chaque carte Progression suivante posée dessus doit avoir une valeur supérieure. Les numéros ne doivent toutefois pas forcément se suivre. Sur le 14, tu peux donc placer par exemple le 15, le 33 ou même le 61, mais pas le 13 ou le 7.

Soit tu poses une carte sur la pile de cartes d'un autre joueur: Dans ce cas, le numéro de la carte posée doit suivre directement le numéro de la carte sur le dessus de la pile, par exemple le 17 est posé sur le 16 ou le 43 sur le 42.

De plus, tu prends une carte Boost de ce joueur. Tu la places devant toi, bien visible, avec tes autres cartes Boost. Placer des cartes sur la pile d'un joueur qui n'a pas de cartes Boost n'a donc pas de sens et devrait donc être évité.

Conseil tactique: on peut aussi transmettre son paquet de cartes, sans mettre une seule carte sur une pile de cartes!

C Se débarrasser de son paquet de cartes

Après avoir posé une carte Progression (*ou aucune*), tu as deux possibilités: continuer à jouer ou écarter ton paquet de cartes.

Continuer à jouer:

Pose ton paquet de cartes dans la main du joueur inactif et tends tes deux mains à ton tour, en attendant avec impatience un nouveau paquet de cartes.

Écarter ton paquet de cartes:

Pose ton paquet de cartes devant toi – *séparément de tes autres cartes!* Immédiatement après, tu prends la carte Stop avec la valeur la plus élevée au milieu de la table et tu la places sur le dessus de ton paquet de cartes pour indiquer que ce paquet de cartes est écarté du jeu. De plus, tu places toutes tes cartes Boost sous ton paquet de cartes – elles ne sont plus accessibles aux autres joueurs.

La partie est terminée pour toi et tes cartes ne sont plus disponibles pour la suite de la partie. La partie continue pour les autres joueurs qui sont encore en jeu.

FIN DE LA PARTIE

La partie **se termine immédiatement** lorsque la dernière carte Stop a été piochée au milieu de la table. À ce moment-là, tous les paquets de cartes sont mis de côté.

Chaque joueur vérifie ensuite si les cartes de sa pile sont toutes dans l'ordre croissant. Les cartes qui ne le sont pas sont supprimées. Ensuite, chacun compte le nombre de points (■) dans sa pile de cartes. Il faut également ajouter les points de **la carte Stop** et de **la/des carte(s) Boost** de chaque joueur.

Le joueur avec le plus de points gagne la partie! En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a récolté le plus de cartes Progression.

Exemple:

Pas dans l'ordre croissant, carte éliminée!

Tu obtiens **16 points** pour tes cartes Progression.



3 points pour ta carte Boost.



2 points pour ta carte Stop.

total: 21 points

JEU DE BASE

Après quelques parties, nous recommandons de passer au jeu de base proprement dit. Les règles restent les mêmes, à une exception près, concernant les cartes de couleur:

Si tu as un paquet de cartes entre les mains, il y a une troisième façon de jouer une carte à l'étape B : Tu peux maintenant jouer une carte de couleur (*pas de carte blanche!*) sur n'importe quelle autre carte de même couleur, sans autre restriction! Cela signifie que tu ne dois pas respecter la règle selon laquelle les valeurs doivent être posées dans l'ordre croissant. Il est par exemple possible de poser une carte 13 bleue sur une carte 33 bleue. Ou une carte 41 jaune sur une carte 26 jaune.

Si tu poses une carte sur une pile de cartes d'un autre joueur, tu dois bien sûr lui prendre carte Boost.

PARTIE A 2 JOUEURS

La structure du jeu reste la même, à l'exception de ce qui suit: mettez de côté 10 cartes Progression au hasard, sans les regarder. Formez ensuite 3 piles de cartes de même hauteur. Chacun de vous prend un paquet, le troisième est placé au milieu de la table.

Les étapes **A** et **B** restent les mêmes.

L'étape C se déroule de manière légèrement différente: lorsque tu as joué une carte avec un paquet de cartes, tu l'échanges contre le paquet qui se trouve au milieu de la table ou tu abandonnes complètement le paquet avec lequel tu jouais jusqu'à maintenant.

Attention, ne te précipite pas! Si tu as pris la carte Stop et qu'à la fin, lorsque tu comptes tes points, tu as 9 cartes Progression ou moins dans ton paquet, tu dois céder à ton adversaire ta carte Progression ayant le plus de valeur (*en termes de points*)!



Auteur: Marc Paquien
Illustration: Kevin De Castro

Graphisme: Deborah Triggiano
Traduction: Anya Chenux-Repond
Game Factory Version: © 2022

Game produced / published for
Game Factory by Lumberjack [Studio].
©2021 All rights reserved.
www.lumberjack-studio.com



Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstrasse 2
D-90402, Nürnberg
www.carletto.de
www.gamefactory-games.com

