



Un jeu frénétique pour
2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.
De Peter Jürgensen.

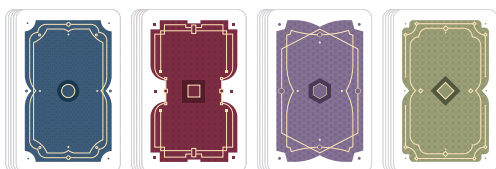


Pour plus de ressources sur le jeu, rendez-vous
sur : www.act-in-games.com

L'introduction

Plongez toutes et tous simultanément dans la Guerre des Mondes et Pinocchio en passant par Don Quichotte et Alice au Pays des Merveilles... mais n'y perdez pas la tête !

Les protagonistes



Le jeu est composé de 120 cartes qui sont réparties en **4 paquets** selon leurs dos de couleurs. Prenez un paquet de **30 cartes** par joueur et mélangez-le.

Couleur du cadre

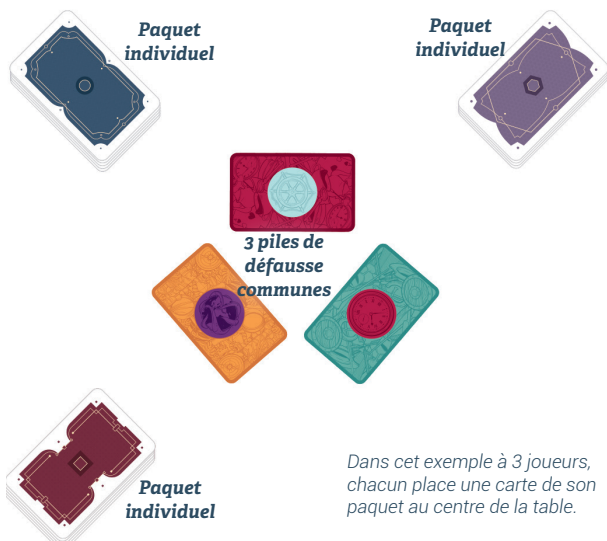
Couleur du cercle



Un aperçu plus précis
des cartes est
présenté en fin de
règle.



Au recto de chaque carte, vous trouvez une combinaison de 2 couleurs différentes parmi les 6 couleurs possibles. L'une d'elle est la **couleur du cadre**, l'autre est la **couleur du cercle**. Dans chaque paquet, chaque combinaison de couleurs possible n'est présente qu'une seule fois.



La mise en scène

Placez 3 cartes au centre de la table, faces visibles et à distance égale de toutes et tous pour constituer les **3 piles de défausse communes**.

- à 2 joueurs : un joueur place 2 cartes, l'autre n'en place qu'une seule. Avec des enfants, le plus jeune place une carte de plus ; entre adultes, le dernier à avoir lu "Alice aux pays des merveilles" place une carte de plus.
- à 3 joueurs : chaque joueur place 1 carte.
- à 4 joueurs : trois joueurs placent 1 carte. Avec des enfants, le plus âgé n'en place aucune ; entre adultes, celui qui n'a jamais lu "Alice aux pays des merveilles" n'en place aucune.

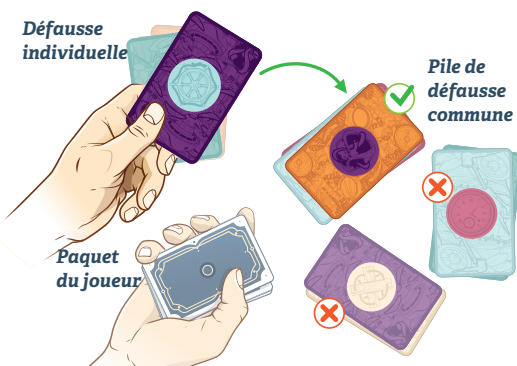
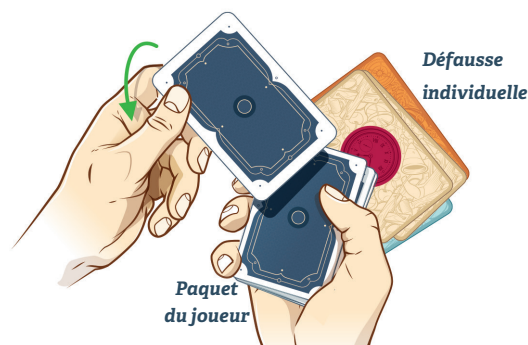
L'intrigue

Placez correctement une à une les cartes de votre paquet sur les piles de défausse communes en respectant les critères de couleurs !

La situation initiale

Tous les participants jouent **en même temps, sans ordre défini** !

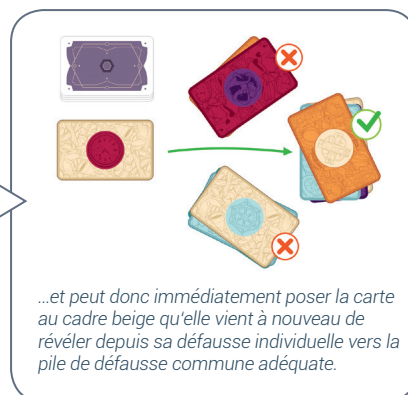
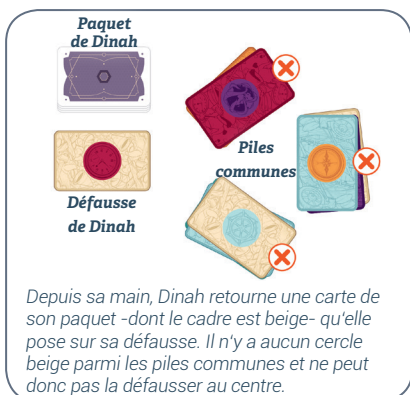
Prenez votre paquet individuel face cachée dans une main. Le ou la plus jeune donne le signal de départ. Avec votre main libre, retournez et empilez vos cartes une à une devant vous pour former **votre (pile de) défausse (individuelle)**.



Lorsque la **couleur du cadre** d'une de vos cartes correspond à la **couleur du cercle** d'une carte se trouvant au-dessus d'une des **3 piles de défausse communes**, vous pouvez la poser sur cette pile.

Vous devez toujours toucher votre défausse avec cette carte avant de pouvoir la défausser sur une pile commune ! Veillez à bien recouvrir la carte précédente. Il est strictement interdit de reprendre une carte qui est posée sur une défausse commune.

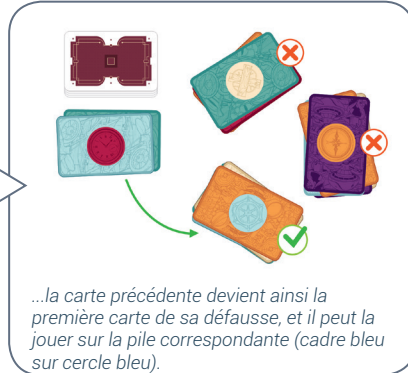
Vous pouvez poser **plusieurs cartes** d'affilée venant de votre **défausse individuelle**.



L'élément perturbateur

À n'importe quel moment, vous pouvez replacer, une par une, les **cartes du dessus** de votre **défausse individuelle** dans votre main, ceci afin de pouvoir jouer celles qui se trouvent en-dessous.

Si toutes vos cartes se trouvent dans votre défausse individuelle, reprenez-les en main faces cachées **sans les mélanger** et continuez à jouer.



Fin de l'histoire

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a placé toutes ses cartes sur les piles de défausse communes. Ce joueur n'a donc plus aucune carte ni en mains ni dans sa défausse individuelle. Elle/il est désigné-e "Reine de coeur"! Les autres joueurs additionnent leur total de cartes restantes (en mains et dans leur défausse individuelle) et sont successivement désignés "Don Quichotte", "Moby Dick" et enfin, celui ou celle à qui il reste le plus de cartes, "Pinocchio".

- Il peut arriver (rarement) que plus personne ne puisse jouer de cartes au cours de la partie. Si cela se produit, celui ou celle avec le moins de cartes en main est désigné-e "Reine de coeur", etc.
- À 2 joueurs, la partie se termine dès qu'un joueur n'a plus qu'une seule carte.

Epilogue

Vérifiez chacune des piles de défausse communes en les prenant face cachée et en retournant les cartes une à une (voir l'illustration ci-contre).

Dès qu'une erreur apparaît, le dos de la carte désigne le ou la joueuse ayant commis l'erreur. Les erreurs sont comptabilisées.

Le gagnant est le personnage ayant commis le moins d'erreur dans l'ordre désigné en fin de partie :

1. Reine de coeur
2. Don Quichotte
3. Moby Dick
4. Pinocchio

Il est donc tout à fait possible que Pinocchio gagne la partie !



La couleur du cadre ne correspond pas à la couleur du cercle de la carte précédente. La Reine de Coeur perd son avantage bien qu'elle ait posé toutes ses cartes en premier ! Si derrière elle un des personnage ne commet aucune erreur, c'est ce dernier qui sera le gagnant.

Pour un mode *Challenge*, jouez autant de manches que de joueurs. Mélangez soigneusement les cartes avant de jouer une nouvelle manche.

Le "Pinocchio" de la manche précédente place le moins de cartes lors de la mise en place suivante.



Moby Dick



Le tour du monde en 80 jours



La guerre des mondes



Alice au Pays des Merveilles



Pinocchio



Don Quichotte

Auteur : Peter Jürgensen,
Illustration & Mise en page : Christian Schupp
Chefs de projet : Julian Steindorfer & Roman Rybiczka

La reproduction ou la publication de ce livret, du matériel de jeu ou des illustrations nécessite un accord préalable. Tous droits réservés.

Edition reloaded
© 2018 Act in games (from Spielwiese)
168, rue Emile Féron, 1060 Bruxelles-BE
www.act-in-games.com

Distribution France, Belgique et Suisse
Blackrock Games, 10 rue des Pâles
63540 Romagnat - FRANCE
www.blackrockgames.fr

