

One More!

Si tu perds, ... tu gagnes

3-9 joueurs / 15minutes / 8+

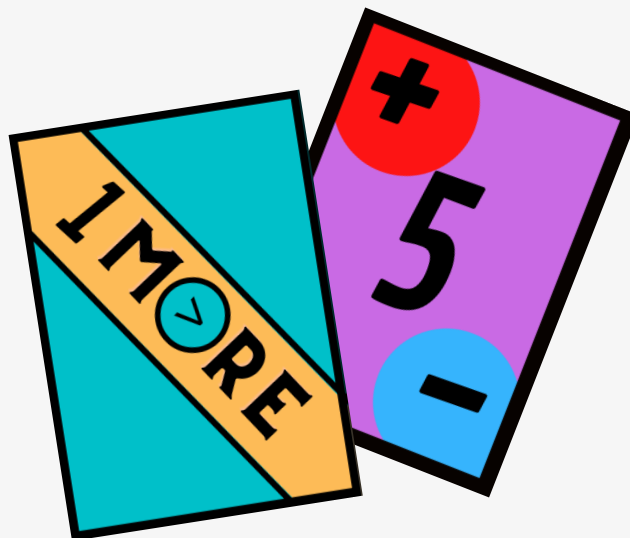
But du jeu : Perdre deux fois.

Matériel

72 cartes de jeu

9 cartes de départ « 5 +/- »

9 cartes de défaite « one more »



Mise en place

- 1) Mélangez le paquet de cartes de jeu
- 2) Distribuez 4 cartes du paquet et 1 carte de départ « 5+/- » dans la main de chaque joueur
- 3) Déterminez le premier joueur au hasard
- 4) Commencez la partie en révélant la première carte du paquet au centre de la table puis c'est au tour du premier joueur

Tour de jeu

A son tour de jeu, le joueur actif **DOIT** jouer une carte de sa main si il en est capable. Pour jouer une carte, il suffit de répondre à la contrainte demandée par la carte au centre de la table. (ex : la carte « 4+ » demande de jouer une carte de sa main avec un chiffre supérieur à 4). Une fois que le joueur actif a joué une carte de sa main, on passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

SI un joueur, lors de son tour, ne sait pas jouer une carte de sa main en répondant à la contrainte de la carte au centre de la table, il PERD donc il GAGNE :). Le joueur révèle sa main puis prend une carte « one more » devant lui. Si il avait déjà une carte « one more » devant lui, il la retourne et gagne la partie. Si la partie n'est pas terminée on recommence une nouvelle manche. Pour cela suivez les étape 1,2 et 4 de la mise en place. (*n'oubliez pas de retirer les cartes de départ « 5+/- » avant de remélanger le paquet*). Le joueur qui vient de perdre devient le premier joueur et une nouvelle manche commence.

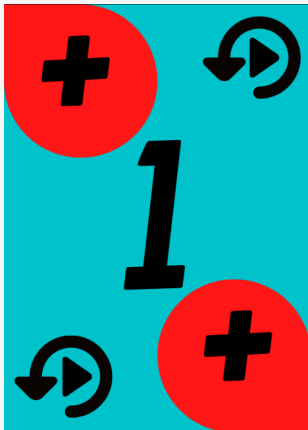
Fin de partie

La partie prend fin lorsqu'un joueur perd une manche pour la deuxième fois. Il retourne alors sa carte « one more » du côté « winner » et devient le gagnant.

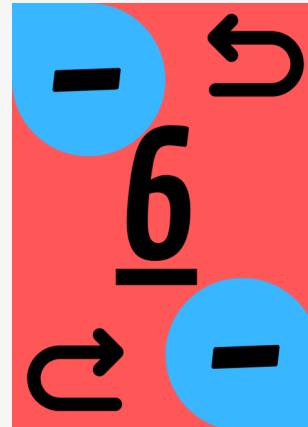
Petit rappel : pour perdre, il faut être dans l'incapacité de jouer une carte de sa main lors de son tour ou être le dernier jouer avec des carte en mains.

Explication des cartes avec effet

Lorsqu'une carte avec effet est jouée, on doit le réaliser, si c'est possible, avant de passer au tour du joueur suivant.

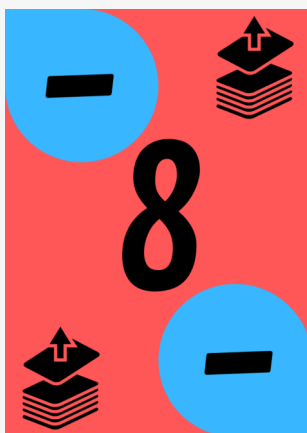


Le joueur actif rejoue immédiatement un tour supplémentaire.



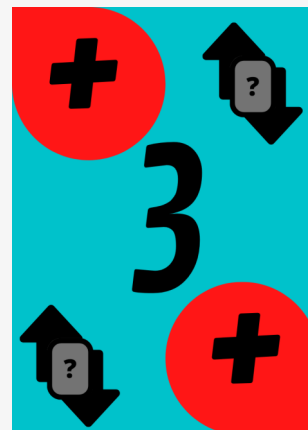
Changement de sens de jeu.

Le sens de jeu est changé en « sens inverse des aiguilles d'une montre » jusqu'à la prochaine carte du même effet.



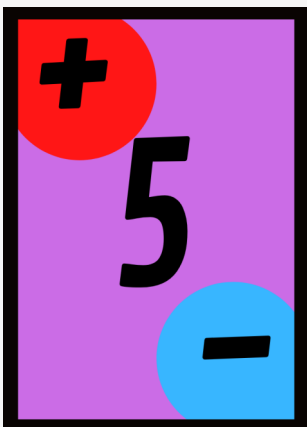
Le joueur actif choisit un joueur qui pioche une carte depuis le paquet central dans sa main

(Il est possible de se choisir soi-même).



Le joueur actif désigne 2 joueurs qui s'échangent 1 carte en main face cachée

(Il est possible d'échanger les cartes en main de deux joueurs y compris soi-même ou non).



Cette carte n'a pas d'effet.

Néanmoins elle est dans la main de départ de chaque joueur à chaque nouvelle manche

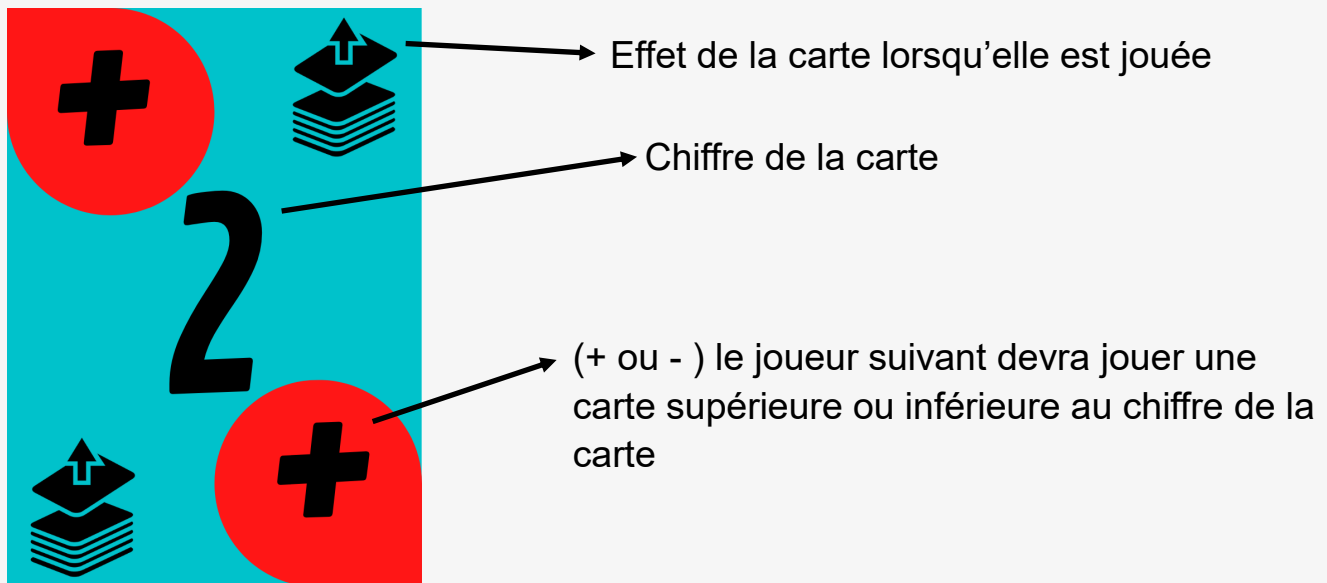
De plus elle permet au joueur suivant de jouer un chiffre supérieur ou inférieur à 5

Règle importante

-> Si un joueur n'a plus de cartes en main à la fin de son tour. Il se retire de la manche en cour et ne peut plus être désigné pour des effets de cartes ou jouer. Lorsque cela devrait être son tour, on passe au joueur suivant.

-> A tout moment si un joueur est le dernier à avoir encore des cartes en main, il est déclaré « perdant » de cette manche. *(il prend donc une carte « one more » devant lui ou la retourne si il en avait déjà une) .*

Anatomie d'une carte



Contact :

Quentin Lammerant

qlammerant@gmail.com

+32 495/74/10/10

facebook,insta,youtube,twitch = Cleonis

