

# TOUT SUR 1 CARTE



**Joueurs :** 2 - 4

**Âge :** dès 8 ans

**Durée :** 20 minutes

## MATÉRIEL

**5 dés colorés**

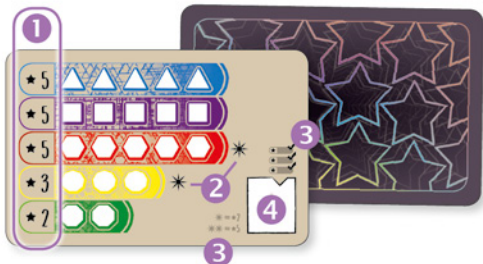


**4 feutres**



**30 cartes (effaçables)**

- ① *Points de victoire*
- ② *Points bonus*
- ③ *Aide-mémoire*
- ④ *Score*



**Remarque:** les symboles présents sur les dés ne servent qu'à différencier les couleurs, ils n'ont pas d'autre rôle dans le jeu.

**Attention:** vous ne pouvez écrire que sur le recto des 30 cartes. Les marques de feutre sur le dos des cartes ne s'effaceront pas!

## BUT DU JEU

Votre mission: remplir les rangées de couleurs sur vos cartes le plus efficacement possible. Utilisez le moins de dés possible et soyez le plus rapide!  
Le jeu se termine dès qu'un joueur complète sa 4<sup>e</sup> carte.

## MISE EN PLACE

- Mélangez les 30 cartes et constituez une pioche face cachée au centre de la table.
- Choisissez qui sera le premier joueur. Ce dernier reçoit les cinq dés colorés.
- Chaque joueur prend **2 cartes** dans la pioche et les place devant lui, face visible.
- Chaque joueur reçoit 1 feutre.



**Attention!** Toutes vos cartes doivent être visibles pour les autres joueurs à tout moment!

## RÈGLES DU JEU

Le premier joueur commence en lançant les 5 dés. **Après avoir lancé les dés**, il peut décider d'en relancer autant qu'il le souhaite (entre 0 et 5). Il peut le faire **jusqu'à deux fois**. Après son 3<sup>e</sup> lancer, le résultat est définitif. *Petit conseil : regroupez les dés par couleur pour mieux vous y retrouver.*

Ensuite, **tous les joueurs** peuvent utiliser le résultat du lancer pour cocher les cases de l'une de leurs cartes. Les joueurs peuvent alors, dans l'ordre du tour, utiliser le résultat du lancer pour cocher des cases sur l'une de leurs cartes. Les règles suivantes doivent toujours être respectées:

- Chaque joueur doit choisir l'**une** de ses cartes. Il utilisera le résultat du lancer sur cette dernière. Vous ne pouvez pas utiliser les dés sur plusieurs cartes.
- Les cases des rangées colorées doivent être cochées **de gauche à droite**.
- Les dés d'une certaine couleur ne peuvent être pris en compte qu'à condition de pouvoir utiliser **tous les dés de cette couleur** pour cocher les cases de votre carte. Il n'est pas possible de n'utiliser qu'une partie des dés de cette couleur et d'ignorer les autres.
- **Les joueurs ne sont pas obligés d'utiliser les dés et de cocher les cases.** Cependant, si ils décident de cocher des cases, ils sont obligés de le faire pour **tous les dés** qui peuvent être utilisés sur la carte.

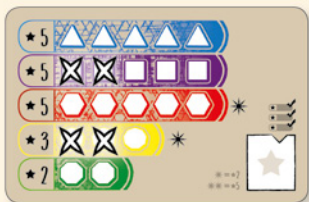
## EXEMPLE : COCHER LES CASES APRÈS UN LANCER



Simon coche deux cases violettes et deux cases jaunes sur sa carte. Il ne peut pas utiliser le dé orange car il n'y a pas de rangée de cette couleur sur sa carte.



Au tour suivant, Simon souhaite utiliser le résultat du lancer. Il peut utiliser les dés violets pour terminer sa rangée. En revanche, il n'a plus qu'une case jaune libre sur sa carte. Il ne peut donc pas utiliser les deux dés jaunes!



## COMPTABILISER LES POINTS D'UNE CARTE

Après avoir utilisé les dés, si au moins **3 rangées** sont complètement remplies sur la carte, les points de cette carte sont comptabilisés.

Le joueur totalise ses points et inscrit le total sur l'emplacement prévu à cet effet, sur la carte. **Chaque rangée complétée** vaut le nombre de points ★ qui figure à sa gauche. S'il y a un **soleil** ☀ à droite de la rangée complétée, le joueur remporte **2 points bonus**. S'il a réussi à compléter **les deux** rangées avec un **soleil**, il gagne un total de **5 points bonus**.

*En réfléchissant de façon stratégique et avec un peu de chance, vous pouvez compléter plus de 3 rangées sur une seule carte, si vous parvenez à les finir en même temps que votre 3e rangée. Vous pouvez donc remporter un maximum de 25 points par carte!*

## EXEMPLE : COMPTABILISER LES POINTS D'UNE CARTE



Simon a utilisé ce lancer de dés pour compléter sa carte. Il ne peut pas utiliser le dé violet car sa rangée violette est déjà complète.



Comme il vient de compléter 3 rangées, il doit maintenant compter les points que lui rapporte sa carte. Il ne remporte aucun point pour la rangée bleue, qui est incomplète. Il gagne 5 points pour la rangée violette, 3 pour la jaune et 2 pour la verte. Simon reçoit également 2 points bonus grâce au soleil devant sa rangée jaune.

$$5+3+2+2=12$$



Simon a utilisé ce lancer de dés pour compléter une autre carte. Lors d'un tour précédent, il a réussi à compléter sa rangée orange, ce qui signifie que 4 de ses rangées sont complètes et qu'il doit désormais compter les points de sa carte.



Simon ne remporte aucun point pour sa rangée violette. Ses rangées rouge, orange, bleue, et verte lui rapportent 4 points chacune. Il a réussi à remplir 2 rangées avec un soleil (la rouge et la bleue), ce qui lui rapporte 5 points bonus.

$$4+4+4+4+5=21$$



Après avoir compté les points d'une carte, le joueur met cette dernière de côté, face visible, pour que tous les joueurs la voient. Bien entendu, **il ne peut plus** cocher de case sur cette carte!

Il pioche enfin une **nouvelle carte**. Si plusieurs joueurs parviennent à compléter leurs cartes lors du même tour, ils piochent leurs nouvelles cartes en respectant l'ordre du tour.

Une fois que tous les joueurs ont coché leurs cases et, éventuellement, compté les points de leurs cartes, c'est le joueur assis à la droite du joueur actif qui prend les dés et devient le **nouveau joueur actif**. Il commence le tour suivant comme décrit plus haut.

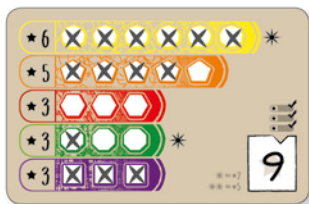
## FIN DE LA PARTIE ET CALCUL DES SCORES

Dès qu'un joueur complète sa **4<sup>e</sup> carte**, le jeu se termine à **la fin du tour**.

Les joueurs regardent alors s'ils peuvent recevoir des points pour les cartes qu'ils n'ont pas complétées.

Pour chaque **rangée complète**, ils remportent les points qui figurent à gauche de la rangée. Toutefois, ils **ne prennent pas en compte les points bonus des soleils!**

Les joueurs comptabilisent maintenant l'ensemble des points que rapportent **leurs cartes**. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie!



### EXEMPLE: CARTE INCOMPLÈTE

*Sur cette carte, seules 2 rangées sont complétées. Simon ne compte donc pas les points comme s'il avait terminé la carte. À la fin du jeu, il remporte 6 points pour sa rangée jaune et 3 points pour la violette. Il ne prend pas en compte le soleil de la rangée jaune et ne remporte pas les points bonus. Les autres rangées ne lui rapportent aucun point.  $6+3=9$*

## MODE AVANCÉ

---

Après quelques parties, n'hésitez pas à utiliser le mode avancé pour ajouter encore plus de stratégie et de défis.

Chaque joueur possède **3 cartes** au lieu de 2, sur lesquelles il peut choisir d'appliquer le résultat des dés.

Au début de la partie, chaque joueur pioche **5 cartes** et en choisit 3 qu'il souhaite garder. Il remet les **2 autres cartes dans la pioche et la mélange.**

Par ailleurs, 3 cartes sont placées face visible, au centre de la table. Dès qu'un joueur complète une carte, il choisit l'une des **3 cartes face visible** pour remplacer la carte terminée. Dès qu'un joueur prend une carte au centre de la table, on la remplace pour qu'il y ait toujours 3 cartes face visible.

Toutes les autres règles du jeu restent inchangées.

---

**Auteur :** Steffen Benndorf

**Illustrateur :** Christian Opperer

© NSV 2021



Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, [www.nsv-games.com](http://www.nsv-games.com)

---