

MASTER

Le Maître des Règles of RULES



45 cartes Nombre
Allant de 1 à 9 dans 5 couleurs différentes (rouge, bleu, jaune, vert et violet)



60 cartes Règle
12 cartes de chaque: «Limite 23», «Meilleur des Meilleurs», «Seulement une», «Trio», «Soutien de la droite»

1 carte Compteur de Manches

1 carte Premier joueur



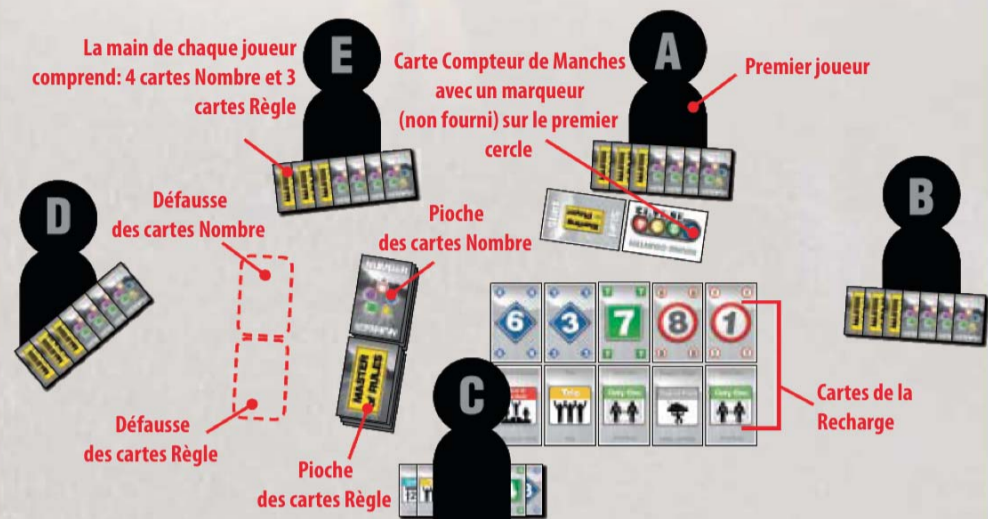
1 carte Résumé des PVs

Résumé du jeu

Le but du jeu est d'acquiescer le plus de Points de Victoire en réalisant le plus possible de cartes Règle.

Préparation (Pour 5 joueurs)

Les règles standards du jeu de base sont écrites pour 5 joueurs et sont expliquées ci-dessous. Pour des parties à 3 ou 4 joueurs, référez-vous à la fin de ces règles.



Pour commencer:

- Mélangez séparément les cartes Nombre et les cartes Règle. Distribuez quatre cartes Nombre et trois cartes Règle à chaque joueur.
- Les cartes restantes de chaque type deviennent deux pioches séparées qui sont placées au centre de la table.
- Choisissez au hasard le joueur qui va commencer.
- Le premier joueur doit recevoir et placer devant lui la carte Compteur de Manches et la carte Premier Joueur.
- Placez un marqueur (non fourni) sur le cercle bleu marqué «1».
- De chaque pioche (Nombre et Règle), tirez autant de cartes que le nombre de joueurs dans la partie et placez-les, face visible, près du centre de la table. Ces cartes sont appelées la Recharge.

Début de la partie

Déroulement du jeu

Une partie se termine après dix Transactions. Il y a deux manches, chacune composée de cinq Transactions. Durant chaque manche, chaque joueur devient le premier joueur une fois. En commençant par le premier joueur, et dans le sens horaire, chaque joueur joue une carte devant lui. Cela constitue un tour. Dès que chaque joueur a joué une carte, vous faites un nouveau tour de table et chaque joueur joue une seconde carte (un autre tour). Quand tout le monde a joué sa seconde carte, un contrôle est effectué pour voir si un joueur a rempli son objectif. Ensuite, la Transaction est terminée et une nouvelle Transaction commence. Répétez ceci jusqu'à la fin de la partie.

1. Jouer des Cartes

Premier tour

Vous pouvez jouer une carte Nombre ou une carte Règle de votre main. Vous ne pouvez pas jouer une carte Règle qui a déjà été jouée sauf si toutes les cartes Règle dans votre main sont les mêmes que celles déjà jouées. Dans ce cas, n'importe quelle carte Règle peut être jouée.

Deuxième tour

Vous devez jouer une carte du type que vous n'avez pas joué lors du premier tour. Si vous avez joué une carte Nombre lors du premier tour, vous devez jouer une carte Règle lors du second tour, et vice versa. Ne pas oublier l'exception pour les cartes Règle qui seraient la même qu'une de celles jouées lors du premier tour. Ainsi, après le second tour, chaque joueur a joué une carte Nombre et une carte Règle.

2. Recharger sa main

Après avoir joué un tour, vous devez recharger votre main depuis la Recharge avec une carte du type que vous venez de jouer. Ainsi, votre main au début et à la fin de votre tour comprendra toujours quatre cartes Nombre et trois cartes Règle. Compléter la Recharge ne survient que lorsqu'une Adjudication est faite pour une Transaction pour voir si l'objectif d'une carte Règle jouée a été réalisé.

3. Juger les règles

Après le second tour, une vérification est effectuée pour voir si l'objectif des cartes Règle jouées a été réalisé ou pas. Voir la section « Les 5 Grandes Règles » concernant les cartes Règles. Si une carte Règle a été réalisée avec succès alors elle est placée devant le joueur. Cette carte comptera comme Point de Victoire (PVs). Toutes les cartes Nombre et cartes Règle non réalisées sur la table pour cette Transaction sont défaussées sur la défausse appropriée. Il n'y a pas de pénalité pour n'avoir pas réalisé l'objectif de votre carte Règle.

4. Préparation de la Transaction suivante

Pour compléter la Recharge pour la Transaction suivante, de chaque pioche (Nombre et Règle), tirez un nombre de cartes égal au nombre de joueurs, et placez-les face visible au centre de la

table. S'il manque des cartes dans une pioche, mélangez les défausses et faites-en de nouvelles pioches.

Le Premier Joueur de la dernière Transaction donne la carte Premier Joueur au joueur suivant qui devient Premier Joueur pour la Transaction suivante. Ne déplacez pas le marqueur sur la carte Compteur de Manches avant la fin de manche. Si vous avez la carte Compteur de Manches et que vous recevez la carte Premier Joueur du joueur à votre droite, la manche est terminée. Déplacez le marqueur sur la carte Compteur de Manches sur le nombre suivant.

5. La fin de partie

La partie se termine à l'issue d'une Manche prédéterminée. Dans une partie à 5 joueurs, la partie se termine après 2 Manches (ou 10 Transactions).

Avant la Transaction finale, vous avez besoin de préparer une nouvelle Recharge. Durant la Transaction finale, après chaque carte jouée, vous ne reprenez pas de carte de la Recharge. Enfin, défaussez vos cartes restantes en main après l'Adjudication finale.

6. Scores et Vainqueur

Après l'Adjudication finale, vous devez calculer vos Points de Victoire (PVs). 1 carte Règle devant vous est convertie en 1 PV. Certaines combinaisons de cartes peuvent produire des PVs supplémentaires.

Bonus pour des combinaisons de trois ou plus:

Si vous avez au moins trois cartes Règle du même type excepté «Support Right», vous recevez 2 PVs de bonus. Ce bonus peut-être cumulé et ainsi vous pouvez potentiellement recevoir 6 PVs pour trois combinaisons de 3 d'un même type dans une partie à 5 joueurs. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs où il y a 12 Transactions, ce bonus peut atteindre jusqu'à 8 PVs (4 combinaisons de 3 d'un même type).

Il n'y a pas de bonus supplémentaire quand on a une seconde combinaison de trois cartes d'un même type de cartes Règle. (Si vous avez au moins six cartes Règle d'un même type, vous ne recevez pas 4 PVs de bonus mais seulement 2 PVs).

Bonus pour les cinq règles:

Si vous avez les cinq cartes Règle différentes, vous recevez 2 PVs de bonus. Il n'y a pas de bonus supplémentaire si vous avez deux ou plusieurs combinaisons de cinq cartes Règle différentes.

Le vainqueur:

Le joueur avec le plus de PVs (nombre de cartes Règle plus bonus) remporte la partie.

Si des joueurs sont à égalité avec le plus de PVs, alors le vainqueur est le joueur qui a le plus de cartes «Soutien de la droite»

[Support Right]. Ensuite, les autres cartes Règles sont comparées dans l'ordre Trio [Trio], Seulement Une [Only One], Le Meilleur des Meilleurs [Best of the Best] et enfin Limite 23 [Limit 23].

Si l'égalité persiste, alors tous les joueurs encore à égalité se partagent la victoire.



Les 5 Grandes Règles



Limite 23 [Limit 23]

Pour remplir cet objectif, la somme des 5 cartes Nombre jouées doit être inférieure ou égale à 23.



La somme des cartes est égale à 23 donc le joueur A remplit son objectif.



Le Meilleur des Meilleurs [The Best of the Best]

Pour remplir cet objectif, vous devez avoir joué la carte Nombre la plus haute dans la couleur la plus répandue parmi les cinq cartes Nombres en jeu.

S'il y a une égalité entre plusieurs couleurs, alors chaque couleur est considérée comme «La Meilleure des Meilleures» et chaque joueur ayant la carte Nombre la plus haute dans une couleur remplit son objectif.



La couleur la plus jouée est Violet. Comme la carte Nombre du joueur A est la plus haute carte Violette jouée, le joueur A remplit «Le Meilleur des Meilleurs». Le joueur C à aussi joué «Le Meilleur des Meilleurs» et son 9 est la carte Bleue la plus haute. Mais Bleu n'est pas la couleur la plus jouée ce qui fait que le joueur C n'a pas rempli son objectif.



Les couleurs les plus jouées sont Rouge et Bleu. Comme la carte Nombre du joueur A est la plus haute parmi les cartes Bleues jouées, le joueur A remplit «Le Meilleur des Meilleurs».

La carte Nombre du joueur C est la plus haute des cartes Rouges jouées, alors le joueur C remplit aussi son objectif.

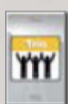


Seulement Une [Only One]

Pour remplir cet objectif, vous devez jouer une carte Nombre avec une couleur différente et un nombre différent de toutes les autres cartes Nombre jouées.



Le joueur A a joué la carte Règle «Seulement Une» et ensuite une carte Nombre 3 jaune. Comme il n'y a aucune autre carte jaune et aucun autre 3 parmi les quatre autres cartes jouées, le joueur A remplit son objectif. Le joueur D a aussi joué une carte Règle «Seulement Une» et ensuite un 2 Rouge mais un autre joueur a aussi joué une carte Rouge. Ainsi, le joueur D n'a pas rempli son objectif.



Trio [Trio]

Pour remplir cet objectif, au moins trois cartes Nombre en jeu doivent avoir la même couleur ou le même nombre. Même si la carte Nombre que vous avez jouée n'est pas dans le «Trio», vous pouvez remplir cet objectif si les autres cartes jouées remplissent l'objectif.



Trois de la même couleur (Rouge) ont été jouées, le joueur A remplit son objectif (même si le joueur n'a pas joué de carte Rouge).



Soutien de la droite [Support Right]

Pour remplir cet objectif, le joueur à votre droite doit avoir rempli l'objectif qu'il a joué.

Ignorez le joueur fictif si vous jouez une carte «Soutien de la droite». Pour décider si votre objectif a été rempli, le premier joueur réel à votre droite doit être vérifié. Parfois dans une partie à 3 ou 4 joueurs, tous les joueurs réels jouent «Soutien de la droite». Dans ce cas, tous les joueurs remplissent leur objectif.



C joue «Trio»

B joue «Soutien de la droite»

A joue «Soutien de la droite»

Si le joueur C remplit son objectif Trio, alors le joueur B remplit son objectif «Soutien de la droite» grâce à la réussite du joueur C. Le joueur A remplit aussi son objectif «Soutien de la droite» grâce à la réussite du joueur B.

Parties à 4 joueurs

Afin de jouer une partie à 4 joueurs, le dernier joueur (le cinquième) est un joueur fictif [Dummy].

1. Préparation - Utilisez la carte «Dummy-1» à la place du 5ème joueur. Tout le reste de la mise en place est identique à celle pour une partie à 5 joueurs.

2. Règle pour le joueur fictif - Après le premier tour, tirez la carte Nombre du dessus de la pioche et placez-la face visible devant la carte «Dummy-1». L'Adjudication des cartes Règle se fait en tenant compte des cinq cartes Nombre (quatre des joueurs réels et une du joueur fictif). Toutes les autres règles sont identiques à celles d'une partie à 5 joueurs.

3. La fin de partie - Dans une partie à 4 joueurs, la partie se termine après 3 manches (ou 12 Transactions).

4. Explications supplémentaires - Ne tenez pas compte du joueur fictif quand vous évaluez un objectif «Soutien de la droite». Pour décider si l'objectif est réussi ou pas, le joueur réel à votre droite doit être vérifié.

Parties à 3 joueurs

Dans une partie à 3 joueurs, les 2 derniers joueurs sont remplacés par des cartes Joueur fictif [Dummy].

1. Préparation - Dans une partie à 3 joueurs, utilisez les deux cartes «Dummy». Tout le reste de la mise en place est identique à celle pour une partie à 5 joueurs.

2. Règle pour les joueurs fictifs - Après le premier tour, tirez une carte Nombre et une carte Règle du dessus de chaque pioche et placez-les face visible devant la carte «Dummy-1». Après le deuxième tour, tirez la carte Nombre du dessus de la pioche et placez-la face visible devant la carte «Dummy-2». L'Adjudication des cartes Règle se fait en tenant compte des cinq cartes Nombre (trois des joueurs réels et deux des joueurs fictifs). Toutes les autres règles sont identiques à celles d'une partie à 5 joueurs.

3. La fin de partie - Dans une partie à 3 joueurs, la partie se termine après 4 manches (ou 12 Transactions).

4. Explications supplémentaires - Le joueur fictif «Dummy-1» jouant une carte Règle au hasard peut agir comme une restriction pour les joueurs réels. Le joueur fictif «Dummy-1» peut réaliser sa carte Règle, mais il ne prend pas la carte (défaussez-la) et ne reçoit pas de PV.

«Soutien de la droite» - Encore une fois, dans une partie à 3 joueurs, ne tenez pas compte du joueur fictif quand vous évaluez un objectif «Soutien de la droite». Décidez si l'objectif est réussi ou pas en vérifiant le joueur réel à votre droite.



sales@zmandgames.com

Auteur: Susumu Kawasaki

Illustrations: ARCHON Creative Design
(www.archoncreative.com)

Edition anglaise 2008 © Z-Man Games, Inc.
(www.zmandgames.com)

Traduction anglaise par Nobuaki Takerube et Ron Pfeiffer

Sous licence de Japon Brand et Susumu Kawasaki © 2007

Traduction française



LudiGame
<http://www.ludigame.net>