

PUSH™



Un jeu de cartes
pour 2 à 6 joueurs téméraires
à partir de 8 ans

Un jeu de : Prospero Hall
Design : Prospero Hall,
DE Ravensburger,
KniffDesign (notice)
Rédaction : Irina Filinberg

À votre tour de jeu, retournez les cartes de la pioche une par une et formez des colonnes. Il s'agit de s'emparer de celles comportant les plus grandes valeurs pour marquer le maximum de points et ainsi l'emporter. Mais ne soyez pas trop gourmands ! À vouloir prendre trop de risques, vous risquez d'y laisser des plumes !



Le joueur qui totalise le plus de points à la fin l'emporte

MATÉRIEL DE JEU

- 120 cartes :
- 90 cartes numérotées de 1 à 6 (3 de chaque valeur, dans chacune des 5 couleurs : vert, jaune, rouge, bleu et violet)
- 18 cartes Dé
- 12 cartes Changement de sens
- 1 dé



cartes numérotées



cartes Dé



cartes Changement de sens



dé

DÉROULEMENT DU JEU

Mélangez les 120 cartes et formez une pioche au milieu de la table. Le premier à s'être assis commence. La partie se poursuit dans le sens horaire. Quand vient votre tour de jeu, piochez 1 carte et placez-la, face visible, sur la table. C'est la première carte d'une colonne. Vous pouvez recommencer plusieurs fois et ajouter à chaque fois la nouvelle carte, soit sur une colonne entamée, en la posant sur la carte précédente, légèrement décalée, soit entamer une nouvelle colonne.

Durant votre tour, vous ne pouvez former que 3 colonnes maximum. À chaque carte piochée, à vous de décider si vous la placez dans une colonne existante et si vous en entamez une nouvelle.

Les règles de pose sont les suivantes :

- Vous ne pouvez jamais ajouter une carte à une colonne comportant une autre carte de même valeur et/ou de même couleur.
- Si vous piochez une carte Dé, vous pouvez la placer dans n'importe quelle colonne ou entamer une nouvelle. Il est interdit d'ajouter une carte Dé dans une colonne qui en comporte déjà une (Voir Cartes Dé).
- Les cartes Changement de sens ne sont jamais placées dans les colonnes, mais à côté de la pioche jusqu'à la fin de votre tour (Voir Cartes Changement de sens).

À votre tour, piochez des cartes une par une et posez-les en formant 3 colonnes au maximum

Exemple :

Matt a pioché un 2 jaune.

- a) Il ne peut pas le placer dans la 1^{re} colonne (a) car elle comporte déjà une carte de valeur 2.
- b) Idem pour la 2^e colonne (b) car elle comporte déjà une carte jaune.
- c) Il pose donc la carte dans la 3^e colonne (c) car elle ne comporte ni carte jaune, ni 2.

Exemple de Colonnes



Durant votre tour, vous pouvez piocher **aussi souvent que vous le voulez**, mais **une seule carte à la fois**, et la placer immédiatement dans une colonne. Vous pouvez continuer jusqu'à ce que vous **décidez d'arrêter** ou que vous ne **puissiez pas placer la carte piochée** :

Vous décidez d'arrêter

Après chaque carte posée, vous pouvez décider d'arrêter de piocher. Dans ce cas, choisissez immédiatement une colonne et placez-la devant vous (= votre zone de jeu). Triez les cartes de votre zone **par couleur** en les superposant, légèrement décalées, de manière à bien voir leurs valeurs.

Décidez d'arrêter et choisissez immédiatement une colonne que vous placez dans votre zone

CARTES DÉ : Lancez le dé et défaussez les cartes correspondantes de votre on 1 line zone



Carte Dé

La colonne choisie contient une **carte Dé** ? Pas de chance... Commencez par placer les cartes numérotées comme d'habitude dans votre zone. Lancez ensuite le dé : vous devez **défausser** toutes les cartes de votre zone correspondant à la couleur obtenue au dé, face visible. Peu importe que vous veniez juste de les récupérer.

Si le dé indique la face noire avec l'étoile, vous avez de la chance ! Vous n'êtes alors pas obligé(e) de défausser de cartes de votre zone. C'est également le cas si vous ne possédez aucune carte de la valeur indiquée par le dé.



Vos adversaires récupèrent également 1 des colonnes restantes

Une fois que vous avez choisi une colonne, votre tour est terminé. C'est maintenant au tour de vos adversaires de choisir, eux aussi, **1 colonne** et de classer les cartes par couleur dans leur zone. Votre voisin de gauche choisit le premier, à condition qu'aucune carte Changement de sens n'ait été retournée.

CARTES CHANGEMENT DE SENS : À chaque carte, le premier adversaire à choisir une colonne change

Cartes Changement de sens

Si vous avez retourné une carte Changement de sens durant votre tour, c'est à votre voisin de droite, et non celui de gauche, de choisir en premier une des colonnes restantes et de l'ajouter à sa zone. Si vous avez retourné 2 cartes Changement de sens, tout redevient normal et c'est votre voisin de gauche qui choisit le premier. Et s'il y a 3 cartes Changement de sens ? C'est votre voisin de droite

Retenez bien que les cartes CHANGEMENT DE SENS ne modifient **pas l'ordre dans lequel se déroule la partie**, mais seulement le sens dans lequel vos adversaires choisissent une colonne lorsque vous avez fini de jouer.



Remarque : À 2 joueurs, les cartes Changement de sens n'ont aucun effet. Vous pouvez les écarter du jeu dès le début ou les défausser directement au fur et à mesure qu'elles sont retournées.

S'il reste une colonne (à 2 joueurs), elle est défaussée.

Remarque : À la fin de la partie, vous marquez autant de points que la valeur des cartes de votre zone de jeu. Arrangez-vous pour vous emparer des colonnes contenant le maximum de cartes et/ou les cartes de plus fortes valeurs.

Si vous ne pouvez pas placer la carte piochée, lancez le dé et défaussez les cartes correspondantes de votre zone.



Renoncez à votre tour et protégez 1 couleur de cartes de votre zone.

Si vous ne pouvez pas poser la carte piochée

Si vous avez pioché une carte que vous ne pouvez pas placer dans aucune colonne, vous avez été trop gourmand(e)... Défaussez-la. Vous ne pouvez pas prendre aucune colonne ! À la place, lancez le dé et défaussez-vous de toutes les cartes **de la couleur correspondante** visibles dans votre zone. Les cartes protégées sont à l'abri du dé et ne doivent pas être défaussées (Voir **Cartes protégées**). Votre tour est alors terminé et les colonnes restantes sont réparties comme d'habitude entre les adversaires. Puis c'est à votre voisin de gauche de jouer.

Cartes protégées

Quand vient votre tour, vous pouvez **renoncer à piocher**. À la place, vous pouvez protéger des cartes de votre zone pour les mettre des cartes à **l'abri** des futurs résultats **du dé** : choisissez **une** couleur que vous souhaitez protéger puis **retournez** toutes les cartes de cette couleur dans votre zone et empilez-les.

Vous pouvez protéger des cartes plusieurs fois au cours de la partie, y compris une couleur déjà protégée précédemment. Ces cartes doivent déjà se trouver dans votre zone ; vous ne pouvez pas piocher une carte et la placer directement sur une pile de cartes déjà protégées.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès que la pioche est épuisée et que toutes les colonnes sont vides. Passez au décompte des points. Chacun additionne la valeur des cartes dans sa zone, aussi bien visibles que protégées. Celui qui **totalise le plus de points remporte la partie**. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a récupéré le plus de cartes. S'il est encore impossible de les départager, ils se partagent la victoire.

VARIANTE « RISQUES »

Pour un jeu encore plus tendu, essayez donc la variante suivante : Quand le dé indique la face noire avec l'étoile, vous devez défausser **toutes** les cartes de votre zone. Les cartes protégées demeurent à l'abri du dé. Alors, soyez vigilants et protégez-les à temps !



238469

© 2020

Jeux Ravensburger S.A.S. · 21, rue de Dornach · F-68120 Pfaffstätt
www.ravensburger.com

Ravensburger