

## VICTOIRE

Quand un joueur a retourné toutes ses cartes VIE, il est éliminé. Le gagnant est le dernier joueur ayant encore une carte VIE face visible !

Pour une partie plus rapide, essayez...

## LA FIN EN MORT SUBITE

Dans cette version, la partie se termine aussitôt qu'un joueur a retourné toutes ses cartes VIE. Le gagnant est alors le joueur ayant le plus de cartes VIE non retournées !

En cas d'égalité, les joueurs additionnent les valeurs des cartes de nombre qui leur restent. Le total le plus bas l'emporte.

Pour les groupes de 4 à 6 joueurs, essayez le...

## JEU EN ÉQUIPE

- Séparez-vous en 2 équipes et asseyez-vous en alternant les membres de chaque équipe.
- Chaque joueur reçoit 10 cartes, mais toute l'équipe utilise les mêmes cartes VIE.
- Toutes les cartes JOKER fonctionnent comme avant : par exemple, si vous jouez une BOMBE, votre équipe risque de retourner plusieurs cartes VIE, si un ou plusieurs joueurs n'ont pas de "0".
- Quand un joueur joue sa dernière carte, l'équipe adverse ne perd qu'une seule vie.
- Le jeu continue normalement jusqu'à ce qu'une équipe ait retourné toutes ses cartes VIE.

5 ALIVE, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2021 Hasbro.

Fabriqué par: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. ☎ ☎ ☎ Service Consommateurs: Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Greutzwald, France. TÉL. +33 387 827 620. [conso@hasbro.fr](mailto:conso@hasbro.fr)  
☎ ☎ ☎ Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE. Tel.: +49 (0) 2921 965343. [consumerservice@hasbro.de](mailto:consumerservice@hasbro.de)  
☎ ☎ Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Tel.: +31 20 800 4602. [consumentenservice@hasbro.nl](mailto:consumentenservice@hasbro.nl)

0721 F4205 101

PARENTS :

**HASBROGAMING.COM**



## BUT DU JEU

Ne pas dépasser 21. À chaque fois que vous dépassez ce nombre, vous devez retourner une carte VIE. Quand vous avez retourné vos cinq cartes VIE, vous êtes éliminé. Le dernier joueur en vie est le gagnant !

## CONTENU

108 cartes

8+

F4205  
2-6

## PRÉPARATION

1. Placez cinq cartes VIE d'une même couleur devant chaque joueur et mettez le reste de côté.
2. Mélangez les cartes et distribuez-en 10 à chaque joueur. Vous pouvez regarder vos cartes, mais pas celles des autres.
3. Placez le reste des cartes dans une pile face cachée au centre de la table.



## PLACE AU JEU !

Le joueur ayant vécu le plus longtemps commence en posant une carte face visible à côté de la pile. C'est la défausse. Puis, le jeu continue vers la gauche et les joueurs jouent chacun leur tour une carte sur la défausse en essayant de ne pas dépasser 21.

### À VOTRE TOUR

Placez une carte sur la défausse.

- **Si c'est un nombre**, ajoutez-le au total et annoncez le nouveau total à voix haute. Si le nouveau total ne dépasse pas 21, votre tour est terminé et vous restez en VIE !
- **Si c'est une carte JOKER**, suivez les instructions pour cette carte. Voir LES CARTES JOKER.
- **Si vous pouvez seulement jouer une carte avec un nombre qui vous fera dépasser 21**, ne la jouez pas. À la place, retournez l'une de vos cartes VIE ! Le total est remis à zéro et tous les joueurs continuent de jouer. La partie reprend avec une nouvelle carte défaussée par le joueur suivant.
- **Si vous vous défaussez de votre dernière carte**, le round est terminé. Tous les autres joueurs doivent retourner une carte VIE. On remélange toutes les cartes et on commence un nouveau round.

## LES CARTES JOKER

Les cartes JOKER sont un bon moyen d'éviter de perdre une vie. On peut les jouer à tout moment, pas seulement quand le total atteint 21.



**PIOCHEZ 1** : Tous les joueurs piochent 1 carte. Le total ne change pas.



**PIOCHEZ 2** : Tous les joueurs piochent 2 cartes. Le total ne change pas.



**JE PASSE** : Le tour passe au prochain joueur dans la rotation. Le total ne change pas.



**INVERSION** : Le jeu se déroule maintenant en sens inverse. S'il n'y a que 2 joueurs, cette carte compte comme une carte JE PASSE. Le total ne change pas.



**SAUT** : Le prochain joueur saute son tour. S'il n'y a que 2 joueurs, le joueur qui a joué la carte joue un autre tour. Le total ne change pas.



**=21** : Porte automatiquement le total à 21. (Peut être jouée quand le total est déjà à 21 pour éviter de dépasser.)



**=10** : Porte le total à 10.



**=0** : Porte le total à 0.



**REDISTRIBUTION** : Tous les joueurs remettent leurs cartes au joueur qui a joué cette carte. Ce joueur mélange toutes les cartes ensemble, y compris les siennes, puis les redistribue en commençant par le joueur à sa gauche. Ne pas inclure la pioche ni la défausse. Le total est remis à zéro. *Si cette carte était la dernière du joueur qui l'a jouée, le round est terminé.*



**BOMBE** : Tous les autres joueurs doivent immédiatement se défausser d'un 0. Sinon ils doivent retourner une carte VIE. Le total est remis à zéro.  
Note : Une carte JOKER valant 0 ne compte pas comme un 0.

