

SUR UNE ÉCHELLE DE UN À T-REX RÈGLES DU JEU

JOUEURS : 2-8

Pour jouer à un contre un, allez directement à la fin de ce feuillet et consultez la section « PARTIE À DEUX JOUEURS ».

CONTENU :

60 Cartes Action (20 par couleur)

79 Cartes Nombre

40 pions Réussite (verts)

18 pions Échec (rouges)

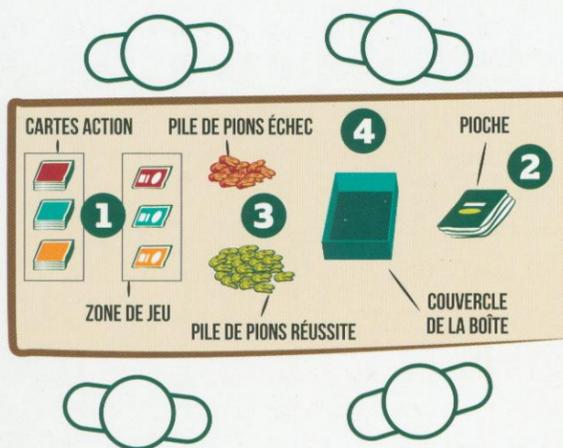
Basé sur un concept de Wolfgang Warsch
Conçu par Matthew Inman et Elan Lee
Développé par Exploding Kittens



OBJECTIF

Le but du jeu est de gagner le plus de points en faisant correspondre vos cartes avec celles des autres joueurs.

MISE EN PLACE



- 1 Triez les **Cartes Action** (carrées) en trois piles par couleur et alignez-les face cachée sur la table. Retournez la première carte de chaque pile et placez-la dans la **Zone de Jeu**.

Pour votre première partie, il est conseillé de mettre directement en jeu les cartes suivantes :

« Soyez un T-rex », « Gonflez les muscles » et « Tracez un cercle dans l'air ».



Le symbole dans le coin supérieur droit des cartes permet d'aider vos amis daltoniens à différencier chaque pile.

- 2 Mélangez les **Cartes Nombre** (rectangulaires) et distribuez-en 1 face cachée à chaque joueur. Placez les Cartes Nombre restantes face cachée sur la table afin de constituer la **Pioche**.

- 3 Triez les **Pions Réussite** et **Échec** en deux piles distinctes que vous placez sur la table en suivant les instructions du tableau ci-dessous :

		PIONS						
# de Joueurs		2	3	4	5	6	7	8
	Pions Réussite	15	16	20	24	28	32	36
	Pions Échec	0	8	10	12	14	16	18

- 4 Remettez tous les pions restants dans le **couvercle de la boîte** et placez celui-ci au centre de la table.



DÉROULEMENT

Les trois Cartes Action révélées dans la zone de jeu décrivent toutes sortes de situations ridicules que les joueurs vont devoir reproduire.

Chaque joueur regarde discrètement sa Carte Nombre et en retient la couleur. Vous allez devoir interpréter la Carte Action de la même couleur que votre Carte Nombre.

(Si vous avez reçu une Carte Échange, mélangez-la dans la pioche et tirez-en une nouvelle. Ces cartes sont détaillées plus loin.)

La valeur indiquée sur votre Carte Nombre représente le niveau auquel vous devez reproduire l'action.

Par exemple, si les Cartes Action suivantes sont révélées...



et que votre Carte Nombre est un 6 orange...

... la tâche qui vous attend est d'incarner un T-rex au niveau 6 sur 10. Libre à vous d'interpréter ces informations comme bon vous semble.

TRUCS IMPORTANTS

Ce n'est pas un jeu de mime ! Parlez, hurlez, rugissez et dansez tout votre soûl. C'est vous le patron.

JOUEURS DÉBUTANTS : afin de vous faire une idée des différents niveaux, choisissez un joueur qui va interpréter un T-rex de niveau 1. À tour de rôle, chaque joueur autour de la table incarne ensuite un T-rex du niveau suivant jusqu'à atteindre le niveau 10.

Ce jeu n'est pas divisé en tours. Tous les joueurs effectuent leurs actions simultanément.

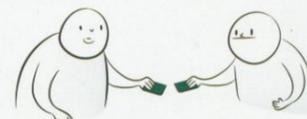
HÉ, les duos ! Consultez la section « CORRESPONDANCE DE CARTES À DEUX JOUEURS » au dos de ce feuillet.

CORRESPONDANCE DE CARTES

Pour gagner des points, vous allez devoir observer les autres joueurs pendant que vous interprétez votre propre action et trouver un autre joueur qui, selon vous, détient une Carte Nombre de la même valeur que la vôtre.



Quand vous pensez avoir décelé une correspondance, présentez votre carte **FACE CACHÉE** au joueur concerné.



Si celui-ci parvient à la même déduction après vous avoir observé, il vous présente à son tour sa propre Carte Nombre **FACE CACHÉE**.

Une fois présentées, les deux cartes sont retournées simultanément afin de vérifier si leur valeur correspond.



Si un joueur vous présente sa carte mais que vous doutez qu'elle corresponde à la vôtre, ignorez-le et continuez la partie.



AUTRES TRUCS IMPORTANTS

Pour faire correspondre deux cartes, ne tenez compte que de leur valeur et pas de leur action (exemple : si vous incarnez un T-rex au niveau 6 et que vous pensez qu'un autre joueur gonfle ses muscles au niveau 6, présentez-lui votre Carte Nombre).

Les correspondances de cartes ne peuvent être tentées qu'entre deux joueurs ; elles ne sont pas autorisées entre trois personnes ou plus.

HÉ, TOI ! NE LIS PAS CES RÈGLES !

Y A PAS PIRE MOYEN D'APPRENDRE

À JOUER À CE JEU.

REGARDE PLUTÔT

NOTRE DÉMO VIDÉO EN LIGNE :

WWW.ONASCALÉOFONETOTREX.COM/HOW

POINTS

Pion Réussite : +1 point

Pion Échec : -1 point

Lorsque deux joueurs retournent leurs Cartes Nombre pour savoir si elles correspondent, trois résultats sont possibles :

CORRESPONDANCE PARFAITE

La valeur des deux cartes est identique.

Récompense : 2 pions Réussite chacun



CORRESPONDANCE APPROCHANTE

La valeur de chaque carte diffère de 1 (par exemple, un 4 et un 5 ont une correspondance approchante).

Récompense : 1 pion Réussite chacun



PAS DE CORRESPONDANCE

Les cartes ne présentent ni une correspondance parfaite ni une correspondance approchante.

Pénalité : 1 pion Échec chacun



Dans tous les cas, les deux joueurs défaussent leur Carte Nombre dans le couvercle au centre de la table et reçoivent la récompense ou la pénalité indiquée ci-dessus, qu'ils placent dans une pile de score devant eux. Chacun d'eux tire ensuite une nouvelle Carte Nombre de la pioche et continue la partie.

CARTES ÉCHANGE

Parmi les Cartes Nombre, certaines portent la mention « Échange ».



Quand vous tirez une Carte Échange :

1. Trouvez la Carte Action en jeu de la même couleur que votre Carte Échange et défaussez-la dans le couvercle de la boîte. (Si vous tirez un « Échange Multicolore », vous pouvez défausser la Carte Action de votre choix.)
2. Annoncez la couleur que vous échangez et placez une nouvelle Carte Action de la même couleur face visible dans la zone de jeu.
3. Défaussez votre Carte Échange, tirez une nouvelle Carte Nombre et continuez la partie.

DERNIER TRUC IMPORTANT

Si une Carte Action est échangée pendant que vous êtes en train de l'interpréter, vous pouvez soit continuer votre performance, soit passer à la nouvelle.

Si votre toute première carte est un Échange, mélangez-la dans la pioche et tirez-en une nouvelle.

TRICHER

VOUS POUVEZ chanter, danser, parler et bouger.

VOUS NE POUVEZ PAS dire de nombres ou donner d'indications telles que « moitié », « plus » ou « autres ».

Si ça ressemble à de la triche, c'est que c'en est.

CHANGER DE CARTE

Si vous ne parvenez pas à trouver de correspondance ou si vous ne voulez pas interpréter votre action, vous êtes libre de défausser votre Carte Nombre pour en tirer une nouvelle, sans subir aucune pénalité. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le souhaitez, mais vous risquez de perdre du temps pendant que les autres marquent des points.

À COURT DE CARTES ?

Si la pioche vient à s'épuiser, faites une pause dans la partie et mélangez les Cartes Nombre défaussées pour en constituer une nouvelle.

FIN ET VICTOIRE

La partie se termine quand l'une ou l'autre des piles de pions (Réussite ou Échec) placées au centre de la table est épuisée. Si la correspondance finale fait gagner plus de pions Réussite ou Échec qu'il n'en reste, prenez les pions manquants dans la boîte.

Calculez les points de votre propre pile de score. Le joueur qui détient le plus haut total a gagné !

ÉGALITÉS

Les joueurs qui ne sont pas concernés choisissent ensemble 2 Cartes Action dans les différentes piles. Les joueurs à égalité doivent alors interpréter simultanément les deux actions à la fois, au niveau 10. Les autres jugent de la performance, de la créativité et du cran de chacun des protagonistes.

COMMENCER LA PARTIE

Vous êtes prêts à vous lancer ! Choisissez quelqu'un qui va décompter « 3, 2, 1, partez ! » et commencez tous à jouer simultanément.

PSST, PAR ICI !

N'oubliez pas que lorsque vous essayez de faire correspondre votre carte avec celle d'un autre joueur, vous ne comparez que la valeur indiquée et jamais la couleur. L'action effectuée par l'un ou l'autre des joueurs importe peu : seul le niveau compte.

Si vous interprétez un T-rex au niveau 3, vous essayez donc d'établir une correspondance avec n'importe quelle action au niveau 3. Cela peut aussi bien être un « Soyez un T-rex » au niveau 3 qu'un « Gonflez les muscles » au niveau 3, qu'un « Tracez un cercle dans l'air » au niveau 3, etc.

ON LE RÉPÈTE : NE CHERCHEZ PAS FORCÉMENT D'AUTRES T-REX !

Oui, on sait. On vous l'a déjà dit. Mais en même temps, vous n'écoutez pas. Vous partez toujours du principe que si un truc est important, quelqu'un vous le répètera.

Eh bien, ça l'est. Alors on le répète.



PARTIE À DEUX JOUEURS

Entièrement coopératives, les parties à deux joueurs ont pour objectif de collaborer pour placer dans le couvercle de la boîte tous les pions qui se trouvent sur la table.

Pour commencer, consultez les sections « MISE EN PLACE » et « DÉROULEMENT » des règles, puis revenez par ici.



Mise en place à deux joueurs

CORRESPONDANCE DE CARTES À DEUX JOUEURS

Après avoir observé la performance de l'autre, vous devez tous deux décider si vous pensez que la valeur de vos Cartes Nombre respectives correspond ou non. (Dans la version à deux joueurs, rien ne vous empêche de décider que les cartes ne correspondent pas !)

Une fois que vous êtes d'accord sur CORRESPONDANCE* ou PAS DE CORRESPONDANCE, retournez simultanément vos cartes pour voir ce qu'il en est.



VOUS AVEZ RAISON

SI VOTRE RÉPONSE « CORRESPONDANCE » OU « PAS DE CORRESPONDANCE » ÉTAIT CORRECTE

CORRESPONDANCE PARFAITE

La valeur des deux cartes est identique.

Récompense : Placez 2 pions dans le couvercle.



CORRESPONDANCE APPROCHANTE

La valeur des deux cartes diffère de 1 (par exemple, un 4 et un 5 ont une correspondance approchante).

Récompense : Placez 1 pion dans le couvercle.



PAS DE CORRESPONDANCE

Les cartes ne présentent ni une correspondance parfaite ni une correspondance approchante.

Récompense : Placez 1 pion dans le couvercle.



*Si vous êtes tous les deux d'accord que vos cartes correspondent, vous n'avez pas besoin de préciser s'il s'agit d'une correspondance parfaite ou approchante.

VOUS AVEZ TORT

SI VOTRE RÉPONSE « CORRESPONDANCE » OU « PAS DE CORRESPONDANCE » ÉTAIT FAUSSE

Pénalité : La partie s'achève immédiatement.

Lorsque votre équipe a raison, placez les pions reçus en récompense dans le couvercle de la boîte. Défaussez-y ensuite vos Cartes Nombre, tirez-en de nouvelles et continuez la partie.

Si vous tirez un Échange, consultez la section « CARTES ÉCHANGE » pour savoir quoi faire.

Dans une partie à deux joueurs, vous n'êtes pas autorisé à changer de Carte Nombre.

Pour gagner la partie, votre équipe doit parvenir à placer dans le couvercle de la boîte les 15 pions qui se trouvent sur la table.

AVERTISSEMENT :

Gagner une partie à deux joueurs est particulièrement DIFFICILE !