

CUP KING

Matériel



- 60 seaux en plastique (12 par couleur).



- 80 cartes (16 par couleur ayant des valeurs de 1 à 8).
- 1 feuille d'autocollants.
- Les règles du jeu.

Aperçu du jeu

Chaque joueur construit sa propre pyramide tri-dimensionnelle et la défend contre les attaques des autres joueurs. Le joueur qui dispose du plus grand nombre de seaux dans sa pyramide à la fin du jeu remporte la partie.

Préparation

- Mélangez les cartes et donnez-en dix à chaque joueur. Empilez les cartes restantes sur la table. Les joueurs prennent leurs cartes en main et ne les dévoilent pas aux autres.
- Dans une partie à 2, 3 ou 4 joueurs, chacun reçoit 15 seaux (3 par couleur).
- Dans une partie à 5 ou 6 joueurs, chacun reçoit 10 seaux (2 par couleur).
- Chaque joueur regarde les cartes qu'il a en main et construit ensuite sa pyramide. À 2, 3 ou 4 joueurs (15 seaux), le premier étage consiste en 5 seaux; à 5 ou 6 joueurs (10 seaux) il n'y en a que 4. Posez les seaux avec l'ouverture vers le bas. Ensuite, construisez le deuxième étage en ajoutant un seau sur les deux seaux inférieurs, et ainsi de suite jusqu'au dernier étage. Vous obtiendrez ainsi une pyramide à 5 ou à 4 étages.



Exemple
d'une pyramide
contenant 15 seaux

Déroulement du jeu

Le nombre de tours de jeu est illimité. En tirant au sort, déterminez qui commence à jouer.

- Le joueur qui commence le tour détermine si le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire. Ensuite, il joue son tour. Puis, c'est aux autres joueurs de jouer leur tour dans le sens préalablement choisi.
- La personne qui doit jouer réalise une des deux actions suivantes :

A: jouer 1, 2 ou 3 cartes.

B: «expulser» 1 seau hors de sa pyramide.

A) Jouer la/les carte(s)

Le joueur actif peut poser sur la table, face visible, 1, 2 ou 3 cartes au choix, mais toutes de couleur identique. Il additionne ensuite les valeurs de cette / ces carte(s) pour connaître sa valeur d'attaque contre la pyramide du joueur suivant. Le joueur attaqué doit maintenant atteindre une valeur supérieure en jouant 1, 2 ou

3 cartes et en totalisant à nouveau leurs valeurs. Si un tour de table complet est réalisé, le jeu continue de la même manière, mais en ajoutant la valeur des cartes nouvellement jouées à celle des cartes déjà précédemment posées.

Exemple:

La personne qui commence le jeu désigne son voisin de gauche et détermine ainsi que le tour se déroulera en sens horaire. Il joue une carte 5 rouge et la dépose face visible sur la table. Immédiatement, il tire une nouvelle carte de la pile.

Son voisin gauche joue une carte 7 rouge et une carte 3 rouge (valeur totale = 10). Il aurait pu également jouer la 7 uniquement, car elle a une valeur supérieure à la 5. Ensuite, il tire une carte de la pile.

Le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) doit maintenant jouer des cartes rouges ayant une valeur totale supérieure à 10, afin de repousser l'attaque.

Attention : après avoir joué 1, 2 ou 3 cartes, le joueur tire toujours **une** seule carte du paquet retourné, même s'il a joué 2 ou 3 cartes. Pas de chance pour celui qui oublie cette étape ; il devra jouer le restant de la partie avec moins de cartes !

B) « Expulser » un seau de sa propre pyramide

Lorsqu'un joueur ne peut ou ne veut pas jouer de cartes pour dépasser la valeur requise, il perd 1 seau de la couleur en question. Il doit expulser ce seau de sa pyramide en donnant une pitchenette. S'il n'a plus de seau de cette couleur, il choisit alors le seau à perdre.

Retirez du jeu le seau qui a été expulsé ainsi que les autres éventuellement tombés pendant cette action.

Remarque : si, suite à une pitchenette trop puissante, des seaux d'autres joueurs sont tombés aussi, il convient de les remettre en place.

Situations spécifiques



A) Enlevez également les seaux qui ne sont plus dans la bonne position dans la pyramide (dans l'exemple ci-dessus, le seau vert et deux jaunes).



B) Le seau jaune a uniquement été déplacé légèrement. Celui-ci reste en jeu.



C) Dans l'exemple ci-dessus, le seau jaune a tellement bougé qu'un autre seau pourrait virtuellement être glissé entre ce seau jaune et le reste de la pyramide. Le seau jaune est donc écarté du jeu.



D) Dans l'exemple ci-dessus, la pyramide a été scindée en deux parties entre lesquelles un seau pourrait virtuellement être glissé. Écartez du jeu une de ces parties.

Lorsqu'un joueur perd un ou plusieurs seaux, le tour s'achève immédiatement. Défaussez toutes les cartes jouées. Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pioche.

Un nouveau tour

Le joueur qui a perdu un ou plusieurs seaux commencera un nouveau tour, comme indiqué plus haut (choisir la direction du jeu, jouer 1, 2 ou 3 cartes et tirer une nouvelle carte).

Fin du jeu

- Dans un jeu à 2, 3 ou 4 joueurs, le jeu s'achève lorsqu'un des joueurs perd son dernier seau.
- Dans un jeu à 5 ou 6 joueurs, le joueur qui perd son dernier seau en premier est éliminé. Le joueur à côté de ce dernier, mais qui ne l'a pas attaqué pendant ce tour, commencera le prochain tour. Le jeu s'achève lorsqu'un autre joueur perd son dernier seau.

Le joueur ayant le plus de seaux dans sa pyramide remporte la partie.

Variante

Les joueurs peuvent décider de jouer plusieurs parties. Dans ce cas, n'oubliez pas de noter à chaque fois le nombre de seaux restant dans les pyramides de chaque joueur. Celui qui, après le nombre de parties convenu, a le plus de points, remporte la partie.

Variante pour les joueurs expérimentés

Si le joueur joue une carte ayant la valeur « 1 » et la couleur demandée, alors il peut directement jouer une carte extra d'une autre couleur et en additionner la valeur à son score total. Ensuite, il tire deux cartes du paquet (1 comme d'habitude et 1 pour la carte supplémentaire jouée).

Exemple: *bleu est la couleur demandée. Le joueur joue la carte 1 bleue et en rajoute une carte 4 rouge (valeur 5). Il tire 2 nouvelles cartes du paquet.*

Si un joueur joue 2 cartes ayant une valeur "1", il pourra pour chacune des deux jouer une carte supplémentaire, qui ne doit pas être de la même couleur. Ensuite, il tire 3 nouvelles cartes du paquet (1 comme d'habitude et 2 pour les deux cartes supplémentaires).

Un joueur pourra, de cette manière, jouer plus de 3 cartes pendant son tour. Étant donné qu'il n'existe que 2 cartes ayant la valeur « 1 », un joueur ne pourra jamais jouer plus de 5 cartes pendant son tour.

Exemple: *bleu est la couleur demandée. Le joueur joue 3 cartes bleues : 1, 1 et 6. Il ajoute une carte 4 rouge et une carte 3 jaune (valeur totale 15). Ensuite, il tire 3 cartes du paquet.*

Variante pour les jeunes joueurs

Au lieu d'expulser un seau de sa pyramide, le joueur qui perd un seau, peut l'enlever doucement de sa pyramide à l'aide de deux doigts.



© 2014 Jolly Thinkers' Learning Centre Ltd.
Éditeur & distributeur:
999 Games b.v.
Boîte postale 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Service clientèle:
0900 - 999 0000
serviceclients@999games.nl

Auteur: Stefan Dorra
Illustrateur: Hayo van Dusseldorp
Traduction & édition: 999 Games b.v.

Tous droits réservés.
Fabriqué en Chine.