

## FIN DE MANCHE :

À la fin de la pioche des 9 **cartes Numéro**, on procède ainsi :

- Chacun note sur sa **carte Score** combien de grilles il a complété **entièrement** à cette manche ainsi que les points gagnés.  
*Exemple : à la 1<sup>re</sup> manche, une grille complète vaut 15 points.*
- Les grilles complètes sont **effacées** et défaussées face visible au centre de la table.
- Chacun pioche 3 nouvelles **cartes Grille**, en choisit une qu'il pose devant lui face visible (à côté de celles en cours) et défausse les 2 autres face visible.

*NB : si la pioche vient à s'épuiser, mélanger les cartes défaussées pour la reformer.*

- Reprendre les 18 **cartes Numéro** ; une nouvelle manche peut démarrer !

## GIGA FIN DU JEU :

Après les 4 manches, chacun additionne ses points ainsi :

|                                     |                      |   |
|-------------------------------------|----------------------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="text"/> | la somme des points rapportés par les grilles complètes   |
| +                                   | <input type="text"/> | la somme des points rapportés par les étoiles   |
| +                                   | <input type="text"/> | le(s) joueur(s) possédant le plus de lunes gagne(nt) 6 points et le(s) joueur(s) en possédant le moins perd(ent) 6 points |
| +                                   | <input type="text"/> | sur les grilles restantes <b>incomplètes</b> , 2 numéros cochés (hors bonus) rapportent 1 point                           |
| <input type="text"/>                |                      | <b>SUPER MEGA TOTAL</b>   |

- Ne pas avoir de lunes revient à en avoir le moins.
- Dans une partie à 2 joueurs, exceptionnellement, personne ne perd 6 points pour les lunes.

La somme de ces 4 cases donne le super mega total. Le joueur qui obtient le plus élevé est l'hyper giga gagnant de la partie ! En cas d'égalité, celui ayant le plus de lunes l'emporte !

### Exemple :

Delphine a terminé une grille à la 1<sup>re</sup> manche et 3 autres à la 3<sup>e</sup> manche.

Elle a obtenu une étoile à la 2<sup>e</sup> manche et 2 autres à la 3<sup>e</sup> manche.

Il lui reste 5 numéros cochés sur ses 2 grilles incomplètes.

Avec ses 4 lunes, elle gagne 6 points car elle en a le plus (à égalité avec un adversaire).



**Giga conseil :** pour une bonne durée de vie du jeu, laissez les feutres débouchés le moins longtemps possible et effacez bien toutes les cartes avant de ranger.

|                         |                                     |                                     |                      |       |
|-------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|----------------------|-------|
| MANCHE 1                | <input checked="" type="checkbox"/> | x15=                                | 15                   | ★ ★ ★ |
| MANCHE 2                | <input checked="" type="checkbox"/> | x12=                                | 0                    | ★ ★ ★ |
| MANCHE 3                | <input checked="" type="checkbox"/> | x10=                                | 30                   | ★ ★ ★ |
| MANCHE 4                | <input checked="" type="checkbox"/> | x8=                                 | 0                    | ★ ★ ★ |
|                         |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> | 45                   | ★ 5   |
|                         |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> | 6                    | ★ -12 |
| <b>SUPER MEGA TOTAL</b> |                                     |                                     | <input type="text"/> | 58    |

## EXTRA VARIANTE SOLO :

Jouez comme d'habitude, à l'exception des lunes qui rapportent des points ainsi :

|                           |    |    |   |   |   |   |    |
|---------------------------|----|----|---|---|---|---|----|
| Nombre de lunes gagnées : | 0  | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 | 6+ |
| Points :                  | -6 | -2 | 0 | 1 | 3 | 6 | 10 |

À la fin de la partie, comparez votre score à l'échelle officielle !

|       |  |
|-------|--|
| ≤44   | Super mega pas de bol !                              |
| 45-49 | C'est un bon début... mais pas encore une happy end. |
| 50-54 | Comme sur des roulettes !                            |
| 55-59 | Super partie ! Ou était-ce de la chance ?            |
| 60-64 | Quel beau score ! Pouvez-vous faire encore mieux ?   |
| 65-69 | Une mega partie qui entre dans la légende !          |
| 70+   | Super... Mega... STAR !!!                            |

# SUPER MEGA LUCKY BOX

1 à 6 joueurs • 8 ans et +  
Un jeu de Phil Walker-Harding  
Graphismes : Cocktail games



Cocktail Games  
2, rue du Hazard  
78000 Versailles, France  
www.cocktailgames.com  
jeux.cocktailgames

Licensed with permission  
from Gamewright,  
a division of Ceaco, Inc.



## MATÉRIEL :

84 cartes :

60 **Hyper Giga Grille**



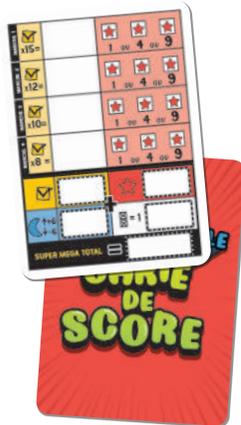
**HYPER GIGA GRILLE**

18 **Super Mega Lucky Numéro**  
(2x de 1 à 9)



**LUCKY NUMÉRO**

6 **Extra Géniale carte de Score**



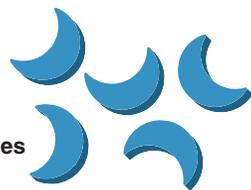
**CARTE DE SCORE**

6 feutres

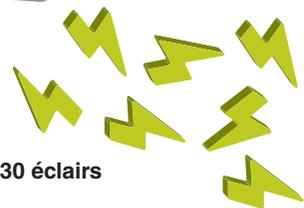
La règle du jeu



24 lunes



30 éclairs



## SUPER BUT DU JEU :

Gagner plus de points que ses adversaires en remplissant ses grilles grâce aux numéros piochés.

## MEGA PRÉPARATION :

- Mélanger les **cartes Grille** et en distribuer 5 à chaque joueur. Chacun en choisit 3 qu'il garde face visible devant lui et défausse les 2 autres face visible au centre de la table.  
*Conseil : faites attention à avoir, si possible, tous les numéros de 1 à 9 dans vos grilles.*
- Chaque joueur prend un feutre, une **carte Score** et 4 **éclairs** (tous les autres jetons forment une réserve sur la table).

## LE JEU :

Une partie dure 4 manches. Les joueurs jouent toujours tous **simultanément**.

### DÉROULEMENT D'UNE MANCHE :

- Mélanger les 18 **cartes Numéro** et former une pioche face cachée de 9 cartes. Les 9 autres cartes sont mises de côté face cachée pour cette manche.
- Un joueur pioche la 1<sup>re</sup> **carte Numéro** et annonce à voix haute le numéro inscrit.
- Chacun peut cocher ce numéro dans l'une de ses grilles (une seule fois au total).



### LES ÉCLAIRS :

On peut dépenser ses **éclairs** pour cocher un numéro différent, à la place du numéro pioché. **Chaque éclair permet d'ajouter ou de soustraire 1.**

*Exemple : si le numéro pioché est 5, on peut dépenser 2 éclairs pour cocher un 3 ou un 7.*  
Ces modifications sont personnelles, elles n'affectent pas les autres joueurs.  
Les numéros font une boucle (9 → 1), c'est-à-dire qu'un éclair peut changer un 1 en 2 ou en 9.



Bonus

- Une ligne ou une colonne complète donne (presque) toujours un bonus. Dès qu'on l'obtient, il est **coché et appliqué immédiatement**.

*Exemple :*  
Delphine a coché 4 5 6 et obtient le bonus 9

### LES BONUS :



**Numéro** : cocher un numéro correspondant dans l'une de ses grilles, puis regarder si cela donne un autre bonus (plusieurs peuvent s'enchaîner).  
**IMPORTANT** : on ne peut pas utiliser ses éclairs pour modifier un numéro bonus !



**Point d'interrogation** : cocher un numéro au choix dans l'une de ses grilles, puis regarder si cela donne un autre bonus (plusieurs peuvent s'enchaîner).



**Étoile** : cocher, sur sa carte **Score**, une étoile (la plus à gauche de la manche en cours). Plus on en obtient à la même manche, plus elles rapportent de points.  
*Exemple* : avoir 3 étoiles rapporte 9 points !  
*NB* : obtenir une 4<sup>e</sup> étoile lors d'une manche n'a pas d'effet.



**Éclairs** : prendre un ou 2 éclairs dans la réserve, selon le bonus indiqué.



**Lune** : prendre une lune dans la réserve (voir « Fin du jeu » pour les points).

### ENCHAINEMENT DE BONUS :

**Exemple d'enchaînement de 2 bonus** :  
le bonus Numéro 9 obtenu permet de compléter une colonne sur une autre grille et d'obtenir ainsi un bonus éclair.



*NB* : - Si une coche complète à la fois une ligne et une colonne, on obtient 2 bonus.  
- Quand on obtient plusieurs bonus en même temps, on peut les appliquer dans n'importe quel ordre.  
- Attention, si on obtient un bonus Numéro sans avoir ce numéro à cocher dans ses grilles, le bonus est perdu.  
De même, si la réserve de jetons est vide, un bonus éclair ou lune est perdu ! Premier arrivé, premier servi !

- On pioche la **carte Numéro** suivante et la manche continue.