

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^{re} 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 incomplètes , 2 numéros cochés (hors bonus) rapportent 1 point
<input type="text"/>		SUPER MEGA TOTAL

- 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^{re} manche et 3 autres à la 3^e manche.

Elle a obtenu une étoile à la 2^e manche et 2 autres à la 3^e 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
SUPER MEGA TOTAL			<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**



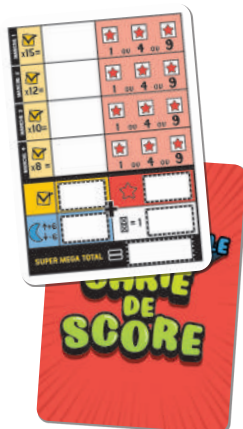
HYPER GIGA GRILLE

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



LUCKY NUMÉRO

6 **Extra Géniale carte de Score**



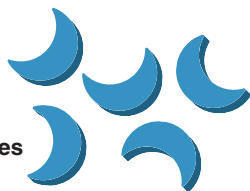
CARTE DE SCORE

6 feutres

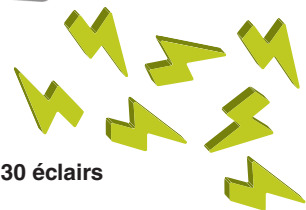
La règle du jeu



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 :

- 1 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.
- 2 Un joueur pioche la 1^{re} **carte Numéro** et annonce à voix haute le numéro inscrit.
- 3 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.



- 1 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^e 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 !

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