

**G R E E**

**B** **O** **X** **N**

**G** **O** **F**

**A M E S**

**RÈGLES DE JEU**

## Crédits

**Développement et design:** Jørgen Brunborg-Næss

**Illustrations:** Petter Nyquist

**Traducteurs français:** Aurélien Lefrançois, Frederic Ormieres, Jean-Claude Pellin, Marina Vaillant, Xavier Lardy

**Traductions allemands:** André Heines, Anja Kaule, Christoph Post, Klaus Westerhoff, Kolja Geldmacher, Sebastian Jakobi, Torsten Stelling

## Licence

La Green Box of Games et tous les documents associés sont disponibles sous licence Creative Commons CC-BY-SA-NC.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

## Inspiré par d'autres jeux

Même si la plupart des jeux non-traditionnels inclus dans cette édition sont des créations originales, quelques-uns sont fortement inspirés d'autres grands jeux créés par des auteurs respectés. Ce n'est pas un secret, et en fait, une des forces principales de la Green Box of Games est que vous pouvez l'utiliser pour adapter vos jeux favoris. Toutefois, il n'est pas fait directement référence aux jeux d'origine dans les règles, de manière à éviter toute utilisation abusive de marques déposées. Les auteurs à l'origine de ces jeux méritent amplement d'être crédités, ainsi en voici la liste :

“Mine d'Or” est largement inspiré de “Diamant”/“Inca Gold”, par Bruno Faidutti et Alan R. Moon. “Évasion” est largement inspiré de “Cartagena”, par Leo Colovini. “Les fils de Carc” est largement inspiré par “Carcassonne”, par Klaus-Jürgen Wrede.

**Playtesters, contributors and Kickstarter backers:** Alan Winston, Alex Batterbee, Alexander Gulbrandsen, Alexander Higgins, Alexander Knutsen, Alexandre Santos, Alia Atlas, Amy Carlson, Andreas Braun, Andreas Lydersen, Andrew Gentile, Angela Chin, Anne-Claire Prévost, Arkadiusz Czardybon, Arne Bech, Arthur Omdal, Audun Hoen, Behrooz 'Bez' Shahriari, Benjamin Anché, Brian Cable, Brian Dysart, Carl Erickson, Chad Smith, Cheryl Howard, Chris McDermott, Chris Yeung, Christian Berge, Christine F. Lampe Holman, Christos Kolokotronis, Cornelius Gonzo Lindemark, Daniel Pablo López Rodríguez, Daniel T. Bekmand, Daryl McLaurine, Dave Ashton, David Bird, David Nebauer, Dawn McKenna, Dea No, Eivind Vetlesen, Eli Ferrall, Elin W Andersen, Elliot Anderson, elliot ortiz, Emil Brunborg-Næss, Erica Pettit, Erik Korme, Frank Chou, Frederik Amundsen, Fredrik Saugestad Skinner, Gareth Cheesman, Geir Atle Hegsvold, Geoffrey Allen, Georg Karmann, Gianni Cottogni, Greg Broxterman, Han Marshall, Harald Dalbakken, Hardi Kõvamees, Hege Stensland, Henning Røberg-Larsen, Hollyann Wood, Ian McFarlin, Ilya Rubinchik, Ivar Brunborg-Næss, Jacob Andersen, Jacob Morris, Jakob Fleiner, James Schultz, James Thomas, Jannette Malone, Jason Engle, Jason McCracken, Jay Koby, Joachim Heise, Jon Christianseb, Kenneth Leine Schulstad, Kenneth Minde, Kenny Beecher, Kevin Smith, Knut Ivar Mjelve, Kristian Elvsveen, Kurt Collins, Lars Reinertsen, Lawrence W. Grant, Loïc Hans, Luna Wei Shen, Madison Goodyear, Magnus Rygh, Marco Schanzer, Marco Seminari, Marco Signore, Maricel Edwards, Marissa King-Davis, Marius Pedersen, Mark Crabtree, Mark Romero, Mark Zering, Marte Svennevig, Martin Chamberland, Marvin G. Hall, Matt Gorman, Matthijs Holter, Menachem Cohen, Roop, Miles Fitzpatrick, Nathan Morse, Nick parr, Nix Xin, Ole Ringe, Paul R. Rahn, Paul Vauvrey, Per Johan Lysberg, Pierre LACKOVIC, Raymond Stuart, Reidar Hermansen, Richard Hudspeth, Richard Mullens, Rick Collins, Rino Grepperud, Robert Dean, Robert Huber, Robert Soderquist, Roland Hülsmann, Ron Smay, Rune Alfisen, Rune Fagermo, Ruth Weisman, Ryan Bennett, Salvador Borrego, Sarah Wagner, Sergio Rodriguez Yanes, Shannon Zagst, Simone Halter, Sindre Svendby, Sjur Atle Furali, Stein Surland, Stephen Jennings, Steven Lord, Svein Haugan, Svenn Tore Mauseath, Szepes Nóra, Terrence Whittington, Thomas Fedder, Thomas Ørbakk, Thomas R. Moen, Tim Wyatt, Todd Hersey, Tom Geraghty, Torgeir Tjong, Torsten Stelling, Udo Woitek, Vaughn Mena, Vegard Farstad

Rejoignez la communauté en ligne



[boardgamegeek.com/boardgame/206591/](http://boardgamegeek.com/boardgame/206591/)



[facebook.com/GreenBoxOfGames](https://facebook.com/GreenBoxOfGames)

Découvrez plus de jeux sur le site

**[www.GreenBoxOfGames.com](http://www.GreenBoxOfGames.com)**



Nombre de joueurs



Durée de la partie



Complexité

FAMILLE

Mine d'Or 2-8 15' 2

Tours branlantes 2-8 15' 2

Jardin de fleurs 2-5 30' 3

Trou Noir 2-4 30' 2

Évasion 2-4 15' 1

Les fils de Carc 2-4 30' 3

Toutes votre base 2-6 45' 4

Salade de grenades 2-4 30' 3

Guerre 2.0 2-4 45' 3

Aiguillages mortels 2-4 30' 4

Le Temple Maudit 1 (2-6) 30' 5

Cart'rudo 3-10 30' 1

Speed 2 2' 1

Backgammon 2 15' 1

Halma 2-4 30' 1

Othellino 2 15' 1

STRATEGIE

TRADITIONNEL



2-8

## Mine d'or

Mine d'or est un jeu de type « Stop ou Encore » où les joueurs s'aventurent dans une caverne à la recherche de pépites d'or. Mais attention : La caverne peut s'effondrer à tout moment ! La solution est de sortir avec votre butin avant l'effondrement.



15'



2/5



-



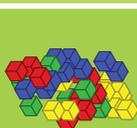
Toutes  
54



Tous les  
cubes

### Mise en place :

Mélangez les cartes et placez-les dans une pile face cachée. Placez les cubes tous ensemble accessibles sur la table.



### Déroulement :

À chaque tour, une nouvelle carte est révélée sur la table. Le numéro sur la carte indique le nombre de pépites à trouver. Divisez ce nombre par le nombre de joueurs, et donnez à chacun sa part en pépites depuis la réserve. S'il reste des pépites, le reste de la division est laissé sur la carte.

Puis chaque joueur doit décider s'il continue l'exploration ou s'il s'en va, avant que la carte suivante soit retournée. Pour cela, chaque joueur tend sa main, avec le pouce pointé à l'horizontale. Après avoir compté jusqu'à trois, chaque joueur décide s'il tourne son pouce vers le haut (« je reste ») ou vers le bas (« je quitte »). On peut aussi utiliser une tuile chacun pour indiquer ce choix, caché par sa main. Une face brune indique « je quitte » et une face verte indique « je reste ».



Exemple:



Anne, Béatrice et Christian sont au plein milieu du premier tour, et les « 3 Gouttes » viennent juste d'apparaître. Anna et Christian décident de revenir se mettre à l'abri, et répartissent les 7 cubes pour en avoir 3 chacun.

Béatrice a de la chance, parce que la prochaine carte à venir est « 5 Roue ». Elle peut maintenant revenir se mettre à l'abri avec 6 or supplémentaires. Si cette carte avait été une Flèche ou une Goutte, la mine se serait effondrée et Béatrice n'aurait rien obtenu.



Les joueurs ayant choisi de quitter ramassent l'ensemble des pépites présentes sur les cartes, et se partagent le trésor en portions égales. S'il y a un reste il est laissé sur une carte. Leur butin est alors totalement sécurisé. Ils attendront ensuite la fin de la manche hors de la caverne.

La partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient quitté la caverne, ou que trois cartes avec des symboles identiques soient révélées (pas forcément à la suite). Alors la caverne s'effondre, et tout joueur resté à l'intérieur perd ce qu'il avait collecté durant cette manche.

### Fin de partie :

Après 4 manches, comptez les pépites collectées par chaque joueur. Le vainqueur est celui qui en a le plus.



2-8



30'



2/5



-

Toutes  
54Tous les  
cubes

## Tours branlantes

Ce jeu simple vise à mélanger choix tactiques et dextérité, et vous demande de prendre le risque d'empiler des cubes sur la plus haute tour afin d'obtenir en récompense les cartes les plus élevées sur la table.

### Mise en place :

Mélangez toutes les cartes et placez 4 colonnes de 6 cartes face visible sur la table. Placez le reste des cartes comme pioche sur un côté qui sera le "sommets" des 4 colonnes.

Prenez un cube de chaque couleur et placez-les près des cartes comme base des 4 tours à construire. Les tours ne sont pas liées aux colonnes de cartes. Gardez le reste des cubes disponibles.

### Déroulement :

À chaque tour, chaque joueur prend un

cube de son choix et le place sur l'une des 4 tours. Après avoir placé le cube, le joueur est autorisé à prendre une carte de la table de la même couleur que le cube placé. Vous pouvez toujours prendre la carte inférieure de n'importe quelle colonne, mais pour prendre une carte placée plus haut, vous devez vous assurer que la tour que vous construisez inclut un cube de chaque couleur correspondante à chaque carte placée en dessous de celle que vous souhaitez prendre.

Si vous voulez par exemple la cinquième carte d'une colonne qui est rouge et que les quatre autres cartes en dessous sont une jaune, deux bleues et une verte, vous devez placer un cube rouge sur une tour qui contient déjà au moins un cube jaune, deux cubes bleu et un cube vert, dans n'importe quel ordre. Si une telle tour n'existe pas, il est impossible d'obtenir la carte rouge ce tour.

### Règles spéciales pour les cartes blanches et noires:

ces cartes représentent des couleurs "joker", ce qui signifie qu'elles peuvent être prises indépendamment du cube de couleur que vous avez placé. Pour les cartes blanches, vous pouvez utiliser n'importe quelle couleur dans une tour pour prendre une carte plus haute.

Passer au-delà des cartes noires est plus difficile, car une seule carte noire compte trois cartes lorsque vous souhaitez obtenir une carte plus haut. Donc, si la première carte dans une colonne est noire et que vous voulez prendre la deuxième carte, vous devez construire sur une tour d'au moins trois cubes de hauteur.

Si des cubes tombent de la tour, la tour entière doit être retirée de la table. Vous êtes alors autorisé à placer un seul cube sur la table comme base d'une nouvelle tour et de prendre une carte de la couleur correspondante au bas de n'importe quelle colonne.



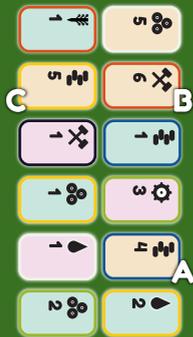


Exemple:

Pour prendre le 4 Bleu (A), vous pouvez placer un cube bleu sur n'importe laquelle de ces tours.

Pour prendre le 6 rouge (B), vous pouvez placer un cube rouge sur les tours 2 ou 3.

Pour prendre le 5 jaune (C), vous devez placer un cube jaune sur la tour 3.



Une fois qu'un joueur a pris une carte, l'autre carte dans la colonne est déplacée vers le bas, et une nouvelle carte est ajoutée au sommet

### Fin de partie :

Le jeu se termine lorsque deux des colonnes sont vides. Ensuite, chaque joueur résume son score : Chaque carte rapporte autant de points que sa valeur.

Chaque jeu de 3 symboles identiques vaut 5 points bonus, et chaque jeu de 5 symboles identiques vaut un total de 10 points bonus.

### Variante :

Pour un jeu plus simple, retirez toutes les cartes noires avant de commencer.

Pour une configuration plus équilibrée, assurez-vous qu'il n'y ait pas de cartes avec les valeurs 4, 5 ou 6 dans les trois premiers niveaux de chaque colonne. Vous pouvez le faire en remplaçant simplement toutes les valeurs élevées qui présentent de nouvelles cartes. Ajouter les cartes de haute valeur avant de commencer.



30'



3/5



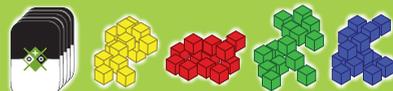
Toutes  
54



Tous les  
cubes

## Jardin de fleurs

Dans Jardin de fleurs vous essayez de créer le jardin le plus beau. Utilisez vos cartes pour acheter des fleurs ou pour créer des parterres dans lesquels vous pouvez les planter. Faites en sorte de planter toutes les fleurs jusqu'à la fin du jeu, sinon elles se faneront et réduiront votre score final.



### Mise en place:

Mélangez les cartes et distribuez-en 6 à chaque joueur. Mettez les cartes restantes face cachée au centre de la table. Les cubes représentent les fleurs. Triez-les par couleur. Choisissez un premier joueur.

### Déroulement :

Durant votre tour vous pouvez soit : a) jouer une ou plusieurs cartes pour acheter des fleurs dans le magasin ; b) jouer une carte pour créer un parterre et y planter des fleurs ou c) défausser des cartes.

### A) Jouez une ou plusieurs cartes pour acheter des fleurs

Jouez une ou plusieurs cartes avec des symboles

identiques. Les cartes doivent être jouées dans l'ordre décroissant. Vous pouvez commencer une nouvelle rangée ou continuer une rangée existante mais là où les cartes d'une rangée doivent obligatoirement être du même symbole. Deux nombres identiques peuvent se suivre (p.ex. 4-3-1-1). Il est possible de sauter des nombres (p.ex. 4-3-1).

Après avoir joué la ou les cartes, compter le nombre de cartes dans la rangée pour déterminer le nombre de fleurs que vous pouvez avoir. La couleur des fleurs que vous prenez est déterminée par la dernière carte jouée. Prenez vos fleurs de la réserve.

Vérifiez si la rangée dans laquelle vous avez déposé des cartes contient au moins deux cartes du même nombre (p.ex. 3-1-1 ou 5-2-2-1). Si c'est le cas, alors la rangée complète est défaussée.

### B) Jouez une carte pour créer un parterre

Placez une carte devant vous pour créer un nouveau parterre. Maintenant vous pouvez placer des fleurs dans le parterre équivalent à la couleur et au nombre de la carte (p.ex. si vous jouez un 4 rouge, vous devez placer 4 fleurs rouges dans votre parterre.) Vous ne pouvez pas créer un parterre si vous n'êtes pas en possession des fleurs (cubes) nécessaires pour le remplir.

Après avoir joué des cartes, piochez le même nombre de cartes que vous avez joué. Mélangez la défausse si nécessaire pour former la nouvelle pioche.

### C) Défaussez des cartes

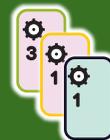
Défaussez jusqu'à quatre cartes et en piochez le même nombre.



Exemple: Kari commence en jouant deux cartes Roue dans le magasin, un 3 et un 1. La carte la plus faible est jaune, alors elle reçoit 2 fleurs jaunes.



Ola joue ensuite une carte Roue supplémentaire de valeur 1 dans le magasin. C'est la troisième carte dans la colonne des Roues, alors Ola reçoit trois fleurs. Comme la carte jouée était noire, alors elle peut choisir quelle couleur de fleurs elle veut. Elle choisit le rouge.



Parce que cette ligne a maintenant deux cartes avec la même valeur, toutes les cartes sont mises à la défausse.



Au tour suivant, Kari joue une carte jaune avec la valeur 2 dans son jardin, et plante immédiatement ses deux fleurs jaunes.

Après votre tour c'est au joueur à votre gauche.

NOTE: Les cartes blanches et noires sont des Jokers et peuvent remplacer toutes les couleurs soit pour acheter des fleurs (action A) ou créer des parterres (action B).

### Fin de partie :

Le jeu se termine immédiatement si:  
La pioche est vide pour la deuxième fois (troisième fois à 5 joueurs), ou  
Deux piles de fleurs colorées (cubes) sont vides.  
Les joueurs gagnent un point par fleur plantée, et perdent un point par fleur qui est fanée (qui leur reste à la fin du jeu).  
Le joueur ayant le plus de points est le gagnant.



2-4



30'



2/5

Toutes  
369 par  
joueur17 par  
joueur

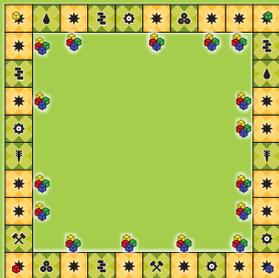
## Trou Noir

Vous êtes le capitaine d'un vaisseau cargo effectuant des tournées à travers l'Univers. Lancez les dés pour atteindre de nouvelles planètes avec des cargaisons à ramasser, passez à travers des trous noirs qui vous envoient dans différentes parties de la galaxie, et jouez des cartes pour avancer ou reculer si vous ne vous retrouvez pas où vous le vouliez.

### Mise en place :

Installez une piste carrée, de 10 tuiles de côté. Sur chaque bord il y aura 4 tuiles brunes (Planètes), 4 tuiles brunes (Trous Noirs), 4 tuiles brunes (Planètes), et des coins bruns. Triez les tuiles par symboles pour trouver les Trous Noirs. Vous avez besoin de 4 tuiles de 2 symboles, et 2 tuiles de 4 symboles. Retournez les autres tuiles face cachée (côté brun visible). Créez la piste de façon à ce que chaque côté ait un exemplaire de chaque symbole dont vous avez retenu 4 tuiles, et 2 symboles différents pour le reste.

Placez un cube (Containers du Cargo) de chaque joueur à côté de chaque tuile



brune. Placez un cube de chaque joueur dans un coin différent (le Vaisseau).

Triez les cartes par couleur et donnez à chaque jour un jeu complet de 9 cards de sa couleur.

### Déroulement :

À leur tour, les joueurs déplacent leurs Vaisseau le long de la piste pour ramasser leur propres cubes.

Lancez le dé et avancez du nombre de cases indiquées dans le sens des

aiguilles d'une montre :

Si vous terminez votre déplacement sur un Trou Noir, vous \*devez\* avancer jusqu'à la prochaine tuile avec le même symbole.

Si vous terminez votre déplacement sur une Planète avec un de vos container à côté, ramassez-le et retirez-le du jeu.

Si vous avez traversé un Trou Noir, ou si vous terminez votre déplacement sur une Planète sans container à ramasser, vous pouvez jouer une de vos cartes.

Vous pouvez alors avancer ou reculer du nombre exact de tuiles indiquées sur votre carte :

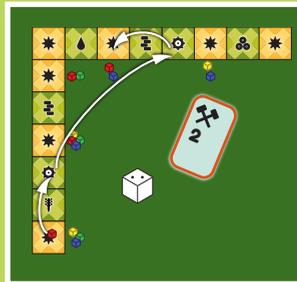
Si votre déplacement se termine sur un Trou Noir, alors avancez jusqu'au suivant.

Si vous terminez votre nouveau déplacement sur une Planète avec un container à ramasser, vous pouvez le faire.

Vous n'êtes pas autorisé à jouer plus d'une carte par tour.

### Fin de partie :

Le premier joueur à avoir retiré tous ses containers du plateau est le vainqueur.





2-4



15'



1/5

Toutes  
36Toutes  
543 par  
joueur

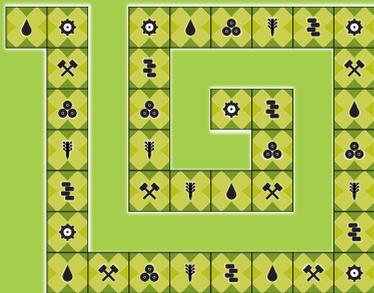
## Évasion

Évasion est un jeu de course dans lequel vous jouez avec plusieurs pirates qui essaient de s'enfuir de la Forteresse des Rois à travers un tunnel souterrain.

### Mise en place :

Triez les tuiles en 6 piles, chacune contenant les 6 symboles différents. Mélangez chaque pile, et utilisez-les pour tracer un parcours (le tunnel). La forme peut être celle de votre choix, droite, en spirale, en serpentín...

Placez tous les cubes des joueurs (les pirates) à un bout du tunnel. Mélangez les cartes et donnez en trois à chaque joueur. Désignez au hasard un premier joueur, ou laissez le plus jeune démarrer.



Exemple: Le joueur Jaune a joué une carte Marteau. Comme la première tuile Marteau est occupée par le joueur Bleu, alors le joueur Jaune déplace sa pièce sur la première tuile Marteau disponible.

### Déroulement :

À votre tour, vous jouez une carte de votre main. Prenez un de vos pirates et avancez-le vers la fin du tunnel, jusqu'à atteindre la première tuile libre comportant le symbole sur la carte jouée. Il est possible que vous deviez dépasser des tuiles de ce symbole, si elles sont déjà occupées. Si vous atteignez alors la fin du tunnel, placez votre pirate hors du tunnel, au bout. Ce pirate a terminé son parcours et s'est échappé.

Une fois que vous avez joué votre carte et terminé votre déplacement, piochez une nouvelle carte. C'est alors le tour du joueur suivant.

### Fin de partie :

Le vainqueur est le premier joueur à avoir fait sortir tous ses pirates.

### Variantes :

Essayez un nombre différent de cartes et de pirates par joueur pour ajuster le niveau de difficulté.

## Règles avancées de Évasion:

Les règles suivantes ajoutent plus de stratégie et de choix difficiles.

Chaque joueur a 6 pirates.

Vous jouez une carte pour vous déplacer comme décrit ci-dessus, mais vous ne piochez pas de nouvelle carte chaque tour. Pour pouvoir piocher de nouvelles cartes, vous devez reculer un de vos pirates jusqu'à la tuile occupée la plus proche. Si cette tuile a un autre pirate, vous piochez une carte, si elle a deux pirates, vous piochez deux cartes. Si elle a trois pirates, vous continuez à reculer jusqu'à la prochaine case occupée.

De plus, à chaque tour, vous avez 3 actions possibles à faire (jouer une carte ou reculer) avant de laisser jouer le joueur suivant.



2-4



30'



3/5



Toutes  
36



-



4x5  
(3x7 / 2x9)

## Les Fils de Carc

Vous incarnez Carc, un marchand prospère, et cherchez à étendre votre empire commercial en donnant des ordres à vos fils.

### Mise en place :

Mélangez les tuiles et empilez-les, face cachée. Prenez la tuile du dessus et placez-la face cachée sur la table. Prenez la tuile suivante et placez-la face visible, à côté de la précédente tuile. Avec 3 ou 4 joueurs, retirez respectivement une ou deux tuiles du jeu, de manière à ce que tous les joueurs disposent du même nombre de tours. Choisissez au hasard le premier joueur.

### Déroulement :

A votre tour, vous devez tirer et placer une tuile, et vous pouvez placer un jeton sur cette tuile



### Placement des tuiles :

Après avoir regardé le symbole sur la tuile, vous pouvez choisir soit de placer la tuile face visible ou face cachée. La tuile doit être placée de façon adjacente à au moins une tuile déjà en jeu, de manière à ce qu'elles partagent un côté. Notez que vous ne pouvez pas placer une tuile face cachée à côté d'une autre tuile face cachée.

### Placer un jeton :

Vous pouvez choisir de placer un jeton soit au centre de la tuile, soit sur le coin de tuile s'il y a trois autres tuiles autour. Un jeton au centre d'une tuile face visible compte comme un **Marché** (vous prenez possession du symbole sur la tuile), et sur une tuile face cachée compte comme une **Ville**. Un jeton à l'intersection de plusieurs tuiles compte comme un **Carrefour**. Vous ne pouvez placer un jeton sur un Carrefour que s'il est complet, c'est à dire qu'il y a quatre tuiles qui se touchent dans un même coin.

### Calcul des points

Les jetons que vous avez placés rapportent des

points en fin partie, selon leur emplacement :

**Marché** : Vous possédez le symbole sur la tuile jusqu'à ce que quelqu'un d'autre place un jeton sur une autre tuile avec le même symbole. Lorsque cela arrive, vous remettez votre jeton dans votre réserve et marquez un point pour chacun de ces symboles actuellement en jeu.

**Ville** : Marquez un point pour chaque symbole différent présent sur les tuiles adjacentes qui entourent la tuile de la Ville, y compris en diagonale. Remettez immédiatement votre jeton dans votre réserve dès que vous avez 6 symboles différents, ou lorsque la tuile de la Ville est complètement entourée.

**Carrefour** : Les carrefours donnent des points seulement en fin partie. Calculez l'influence de chaque joueur symbole par symbole, puis en comptant les Villes comme un symbole supplémentaire. Ainsi, chaque jeton sur un carrefour a une influence sur les 4 tuiles adjacentes. Pour chacun des symboles, en comptant celui des Villes, attribuez 5 points au joueur avec l'influence la plus grande sur ce symbole sur la totalité du plateau. Si deux joueurs sont à égalité, ils reçoivent chacun 3 points, et trois joueurs à égalité reçoivent 2 points chacun.

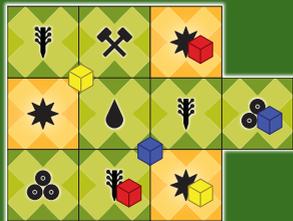
### Fin de partie :

La partie continue jusqu'à ce que toutes les tuiles aient été placées. Ensuite tous les jetons présents sur le plateau donnent des points en suivant les règles ci-dessus. Après avoir compté les Marchés et les Villes, retirez les jetons pour faciliter le calcul des points des Carrefours.

Le gagnant est le joueur avec le plus de points.

Exemple:

Le joueur Rouge détient une ville qui vaut 4 points, et un marché de Flèches qui vaut 3 points. La ville Jaune vaut 3 points, et le marché de Cercles vaut 2 points.



Le joueur Bleu a un contrôle de carrefour sur les Flèches, le joueur Jaune a sur les Marteaux, et ils sont à égalité pour les contrôle des Gouttes et des Villes.



2-6

## Toutes votre base

En 2101 après J-C, la guerre débutait ... Construisez votre base et installez le matériel et le logiciel approprié sur vos stations de défense, pour vous préparer à l'attaque qui arrive. Dans ce jeu jouable jusqu'à 6 joueurs, vous jouez des cartes de votre main pour effectuer une de trois actions possibles, et passez le reste des cartes de votre main au joueur suivant.



30'



4/5

Toutes  
36Toutes  
54Tous les  
cubes

### Mise en place :

Triez les tuiles (stations de défense) par symbole. Utilisez un nombre de tuiles de chaque symbole égal au nombre de joueurs plus 1. Avec 5 ou 6 joueurs vous utiliserez toutes les tuiles.

Placez les piles de tuiles triées au centre de la table.

Placez les cubes (matériel) dans un pot commun à côté des tuiles.

Mélangez les cartes et donnez-en 10 à

chaque joueur (à 6 joueurs, n'en donnez que 9). Voir plus bas pour les règles pour 2 et 3 joueurs.

### Déroulement :

Au début, le jeu peut être plus ou moins simultanément entre les joueurs. À chaque tour chaque joueur jouera 2 cartes, choisira de conserver 2 cartes, et passera le reste de son jeu à son voisin de gauche.

### Jouer des cartes :

Vous pouvez utiliser chaque carte pour l'une de ces 3 actions

**Construire une station de défense**, en prenant une tuile du même symbole que la carte jouée, et la plaçant devant vous.

**Installer du matériel** : en prenant un cube de la même couleur que la carte jouée, et le plaçant dans une de vos stations de défense. Vous pouvez placer plusieurs matériels sur une station de défense, mais en une seule fois, et le matériel ne peut pas être déplacé par la suite.

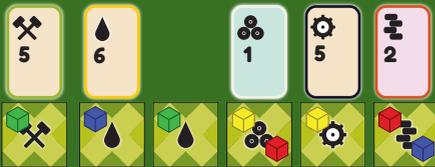
**Installer du logiciel** : en plaçant la carte directement en face d'une de vos stations de défense, en faisant correspondre le symbole de la carte et celui de la tuile. La couleur de la carte n'est pas forcément la même que le matériel installé, mais si c'est le cas cela vous rapportera davantage de points.

Vous pouvez améliorer le logiciel d'une station en défaussant la carte précédemment installée et en la remplaçant par une nouvelle.

Matériel et logiciel peuvent être installés dans n'importe quel ordre. Vous pouvez placer une carte avant un cube, et vice-versa.

Le jeu continue jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de carte en main. Notez qu'au tour final, quand chaque joueur a 4 cartes ou moins en main, il n'y aura plus de carte à faire tourner. Quand chacun a joué ses cartes, la phase se





Exemple de score:

La tuile Marteau marque 5+3 points (couleur identique)

La première tuile Goutte marque 6 points (couleur différente)

La deuxième tuile Goutte ne marque aucun point (pas de cartes)

La tuile Trois Cercles marque 1+3+3 points (le blanc correspond à toutes les couleurs)

La tuile Roue marque 5 points (le noir ne correspond à aucune couleur)

La tuile Briques marque 2+3 points (une couleur identique, et une couleur différente)

termine et chacun compte son score. Puis toutes les cartes sont rassemblées, mélangées, puis redistribuées pour une nouvelle phase.

### Fin de partie :

Le jeu se termine après 3 phases complètes. Le vainqueur est le joueur ayant totalisé le plus de point sur les 3 phases cumulées.

### Décompte des points :

Chaque logiciel rapporte le nombre de point indiqué sur la carte.

Chaque matériel donne 3 points si, et seulement si, il est de la même couleur que le bord de la carte logiciel placée à côté de cette station. Une carte blanche fera marquer tous les cubes présents quelle que soit leur couleur, tandis qu'une carte noire n'en fera marquer aucun.

"How Are You, Gentlemen!! All Your Base Are Belong To Us!"

Pour une explication du titre anglais "All your base", voir [www.allyourbasearebelongtous.com](http://www.allyourbasearebelongtous.com)

### Variantes pour 2 ou 3 joueurs

À la mise en place, ne distribuez que 6 cartes à chaque joueur. À chaque tour, chaque joueur jouera maintenant 2 cartes, en gardera 2, en enverra 2 au joueur suivant, puis piochera 2 nouvelles cartes.

Une phase se termine toujours après que 10 cartes ont été jouées par chaque joueur.

Le jeu à 3 peut être joué ainsi, ou de façon standard.

### Variante : préparation avancée de la pioche pour 2 à 4 joueurs

Comme toutes les cartes ne seront pas utilisées, vous pouvez donner un sentiment de surenchère en retirant les cartes de plus grande valeur pour la première phase.

- dans une partie pour 4 joueurs, retirez tous les '5' et les '6'. Après la première phase, retirez quatre cartes au hasard, et insérez les six '5'.

Après la phase 2, retirez six cartes au hasard, et remettez les six '6'.

- dans une partie pour 3 joueurs, retirez aussi les '4'. Insérez les '4' pour la deuxième phase, en retirant six cartes au hasard. Puis insérez les '5' et les '6', en retirant douze cartes au hasard pour la troisième phase

- dans une partie pour 2 joueurs, retirez aussi les '3'. Ajoutez les '3' et les '4' pour la phase 2, en retirant douze cartes au hasard. Ajoutez les '5' et les '6' en retirant douze cartes au hasard pour la phase 3.



2-4



30'



3/5



1 par  
joueur



Toutes  
54



20 par  
joueur

## Salade de Grenades

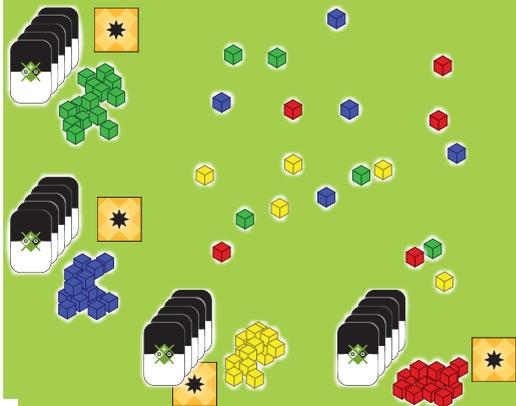
Salade de Grenades est un jeu tactique simple et accessible, dans lequel des soldats, représentés par des cubes, s'affrontent sur un champ de bataille ouvert.

### Mise en place :

Chaque joueur choisit sa couleur de soldats (les cubes).

Prenez 5 soldats de chaque joueur et mélangez-les dans vos mains, puis lâchez-les au milieu de la table. Faites en sorte que les soldats soient relativement regroupés sans être trop rapprochés. N'hésitez pas à vous y essayer plusieurs hauteurs de lâcher.

Mélangez les cartes et distribuez-en 5 à chaque joueur.



### Déroulement :

Le jeu se déroule en trois étapes simples :

1: Déplacez un soldat de votre choix. Un déplacement s'effectue dans une direction au choix et selon une distance maximale d'une tuile ;

2: Jouez une ou deux cartes de votre main et résolvez leurs effets chacune leur tour ;

3: Piochez jusqu'à avoir de nouveau cinq cartes en main.

### Effets des cartes :



Flèche de localisation : déplacez un soldat à l'endroit de votre choix sur la table.



Triple cercle : lâchez trois soldats au milieu de la table.



Épées croisées : attaque au corps à corps. Un de vos soldats élimine un soldat adverse si les deux soldats ne sont pas éloignés de plus d'un cube de distance.



Flèche : tir de sniper. Un de vos soldats élimine un soldat adverse au choix à condition qu'il soit dans sa ligne de mire sans obstacle.



**Explosion : grenade.** Un de vos soldats lance une grenade à une tuile de distance. Placez la tuile sur le point d'atterrissage de la grenade : il s'agit de sa zone d'impact, dans laquelle tous les soldats sont éliminés.

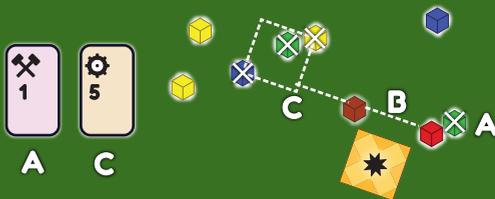


**Empreinte : mine.** Cette carte est à jouer lors du tour d'un de vos adversaires, après un déplacement, une carte « flèche de localisation » ou une carte « triple cercle ». Le soldat déplacé a marché sur une mine. Placez une tuile sous le soldat, qui symbolise la zone d'impact de la mine, dans laquelle tous les soldats sont éliminés.

Lorsque vous éliminez des soldats, gardez-les devant vous : ces derniers compteront pour votre score final.

La fin de partie se déclenche lorsque la pioche est vide. Les joueurs peuvent encore continuer de jouer tant qu'ils ont encore des cartes en main, à l'exception de la carte « triple cercle » qui ne peut plus être jouée.

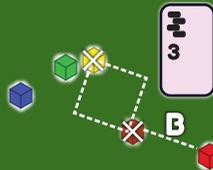
Si un joueur ne peut pas jouer de carte (ex : s'il ne lui reste que des mines ou des épées croisées sans cible à portée), il peut tout de même bouger un soldat sans jouer de carte. Passer de cette manière n'est pas définitif si la situation de jeu change, mais si tous les joueurs passent à la file, la partie se termine.



Exemple: Kari joue avec les rouges. Elle commence son tour en jouant une carte Épées (A), et tue un soldat vert en combat rapproché. Puis elle déplace son soldat (B) pour se mettre à portée afin de jouer (lancer) une Grenade, et tue un soldat vert, un bleu et un jaune.

Si n'importe lequel des autres joueurs détenait une carte Mine, il aurait pu la jouer dès que Kari s'était déplacée (B), pour tuer son soldat avant qu'il n'ait le temps de lancer la Grenade. La Mine pourrait même réussir à tuer le soldat jaune.

Kari peut désormais choisir une autre carte pour sa deuxième action.



## Fin de partie :

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont passé à la file ou joué toutes les cartes de leurs mains.

Chaque soldat restant sur la table vaut 3 points, chaque soldat éliminé par un joueur lui rapporte un point. Le gagnant est le joueur totalisant le plus de points.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de soldats en réserve l'emporte.



2-4



45'



3/5



Toutes  
36



9 par  
joueur



20 par  
joueur

## Guerre 2.0

Guerre 2.0 est un jeu d'affrontement et de conquête, où il s'agit d'annexer des territoires sur un plateau en attaquant ses adversaires, tout en tentant de protéger ceux que vous avez déjà acquis. Il n'y a pas de place pour le hasard dans ce jeu, qui repose au contraire sur la psychologie et le bluff pour maintenir le suspense nécessaire à un jeu de combat attrayant.

### Mise en place

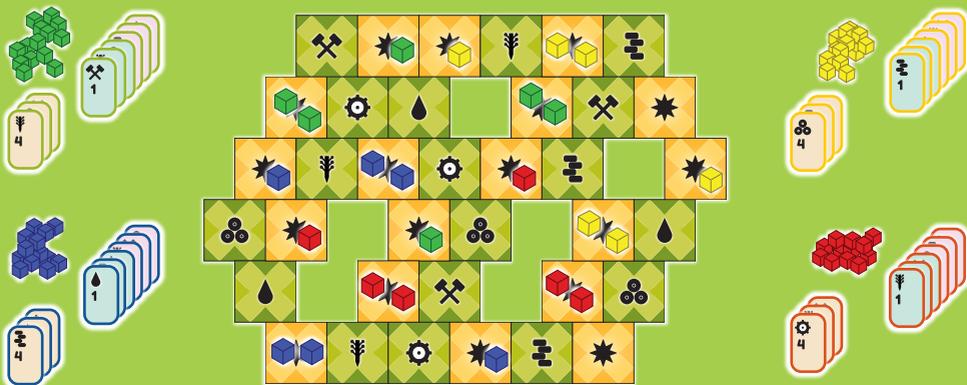
Disposez les tuiles sur la table en prenant soin d'en retourner 3 de chaque symbole (face verte visible), les autres restant face cachée (marron). Mélangez-les, et disposez-les de façon aléatoire, mais pour simuler la carte d'un monde aléatoire. Assurez-vous que les cartes dont le symbole est visible sont réparties équitablement dans ce monde (que nous appellerons «plateau» ci-dessous), tout en essayant de créer des continents ayant chacun au minimum deux points de connexion avec les autres.

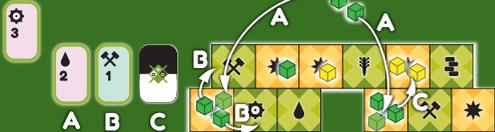
Pour une partie à 3 joueurs, écartez toutes les tuiles portant le symbole "Flèche", ainsi que 3 tuiles face cachée. Les joueurs doivent utiliser les cartes bleues, jaunes et blanches.

A 2 joueurs, retirez aussi les tuiles portant le symbole "Marteau" et 3 tuiles face cachée supplémentaires. Les joueurs doivent alors utiliser les cartes bleues et jaunes.

Chaque joueur reçoit les cartes à sa couleur. Ils composent leur main avec les 6 cartes de valeur 1 à 3, les cartes de valeurs fortes (4 à 6) restant à l'écart pour plus tard.

Chaque joueur reçoit les unités (cubes) à sa couleur. Déterminez le premier joueur au hasard. Le joueur à la droite du premier joueur choisit alors une tuile face marron comme position de départ, et place dessus une de ses unités. Les autres joueurs font de même dans l'ordre chronologique, jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi 4 tuiles de départ. La tuile choisie ne peut pas être adjacente à une tuile déjà acquise par le joueur en question. Puis on fait 2 tours de plus où chacun pose une unité sur une de tuiles qu'il a déjà acquises.





Exemple: Kari joue avec les verts et Ola avec les jaunes. À son tour, Kari joue son "3" pour réaliser 3 actions. La première est de recruter 2 unités (A), la seconde est de se déplacer d'une tuile (B), et la troisième est d'attaquer Ola (C), en jouant face cachée

Ola et Kari choisissent toutes les deux un "1" pour la bataille, alors Kari gagne avec 4 contre 3. Ola perd une unité, et s'enfuit avec l'autre.



Voici le plateau une fois que Kari a terminé son tour.

## Déroulement :

Au début du tour, jouer une carte dont la valeur détermine de combien d'actions vous disposez ce tour-ci. Par exemple, si vous jouez un 2, vous pourrez effectuer 2 actions, c'est à dire jouer 2 autres cartes. Choisir ces actions parmi les trois suivantes, et les effectuer dans l'ordre de votre choix.

### 1- Renforts :

Jouez une carte pour obtenir des renforts. Sa valeur indique le nombre d'unités que vous pouvez ajouter sur le plateau, sur des tuiles vous appartenant déjà. Pas plus d'une unité par tuile. Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par tour..

### 2- Mouvement :

Jouez une carte pour effectuer un mouvement. Sa valeur indique le nombre de tuiles à partir desquelles vos unités peuvent bouger. Jouer un 2 vous autorise à déplacer 1 unité ou plus à partir de 2 tuiles. Vos unités se déplacent indépendamment, elles peuvent aller

dans des directions distinctes. Vous pouvez aller sur une tuile où vous avez déjà des unités ou une tuile inoccupée. Les déplacements sont effectués en séquence, il est ainsi possible qu'une même unité se déplace de plusieurs tuiles dans le même tour.

Exemple : ayant joué un 2, je peux déplacer une unité de sa position de départ vers une adjacente, puis la déplacer à nouveau vers une tuile adjacente à cette nouvelle position. Cette action peut être jouée plusieurs fois par tour.

### 3- Attaquer :

Choisissez une tuile puis lancez l'attaque contre une tuile adjacente contenant des unités ennemies. Jouez une carte face cachée, votre adversaire faisant pareil simultanément. Révélez les cartes, additionnez la valeur de votre carte avec le nombre de vos unités sur la tuile choisie. Si votre carte porte le même symbole que la tuile attaquée, ajoutez un bonus de 1. Le plus fort total l'emporte, une égalité est remportée par le défenseur. Le perdant retire une de ses unités engagées. Si l'attaquant gagne, le défenseur doit fuir vers une tuile adjacente qu'il contrôle. S'il ne peut pas, alors il doit rester sur place. Si le défenseur a fui, alors l'attaquant peut déplacer une ou plusieurs de ses unités engagées dans l'attaque sur la tuile attaquée.

C'est alors le tour du joueur suivant.

Lorsque vous n'avez plus de carte en main et que vous devez en jouer une, vous les reprenez toutes, et ajoutez une des cartes de forte valeur mises en réserve en début de partie. D'abord le 4, puis le 5, et enfin le 6. Exemple : vous démarrez votre tour avec deux cartes en main : un 1 et un 2. Vous jouez le 2 pour pouvoir faire deux actions ce tour-ci. Puis vous jouez votre 1 comme première action. Vous reprenez alors toutes vos cartes jouées dans votre main (y compris le 2 et le 1 jouées ce tour-ci), pour pouvoir effectuer votre seconde action. Vous pouvez utiliser un dé pour décompter vos actions s'il vous en reste beaucoup.

## Fin de partie :

La partie prend fin quand tous les joueurs ont ajouté leur carte de valeur 6 à leur main. Un dernier tour est effectué, incluant le joueur actif, puis le décompte a lieu.

Chaque joueur marque 1 point pour chaque tuile acquise.

Puis des points sont attribués pour le contrôle de symboles sur le plateau. Le premier symbole vous rapporte un point, le deuxième 2 points, le troisième 3 points, le quatrième 4 points et ainsi de suite. Donc pour 4 symboles contrôlés, vous marquez 10 points (1+2+3+4).

Pour chaque série de 3 tuiles avec le même symbole que vous contrôlez, vous marquez 5 points de plus.

Le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

## Création du plateau :

Un des plaisirs de ce jeu est la constitution d'une bonne carte du monde avant de démarrer. C'est aussi ce qui rend le jeu intéressant, car la disposition du plateau créé a un grand effet sur la partie et les stratégies choisies. Il y a plusieurs points à prendre en compte :

La compacité du monde créé : cela peut aller d'une seule grande île sans étendue d'eau jusqu'à un ensemble plus dispersé de continents distincts, avec d'étroits passages entre eux.

Comment répartir les symboles ? Tenter de les disperser aux quatre vents, ou de les garder groupés ? Sur le plateau montré en exemple, ils sont plutôt dispersés, ce qui rend plus difficile d'en contrôler une série de 3 identiques, mais plus facile d'en contrôler 6 différents pour un bonus maximum !



2-4



30'



4/5



Toutes  
36



Toutes  
54



4 pro  
mitspieler



## Aiguillages mortels

Aiguillages mortels est une course sur un circuit rempli de dangers. Vous devez arriver au bout du parcours avant vos adversaires, tout en évitant de se faire dézinguer par leurs soins ou cribler de flèches. Franchissez des obstacles en utilisant des cartes, utilisez vos boucliers au bon moment et trouvez un moyen de vous soigner avant qu'il ne soit trop tard pour vous.

### Mise en place :

Mettez les tuiles Flèche, Brique et Bois face visible et mettez les autres tuiles face cachée. Utilisez les tuiles pour construire un circuit sur lequel les joueurs vont évoluer. Construisez-le comme vous voulez et n'hésitez pas à expérimenter différentes configurations entre chaque partie.

Placez un cube de chaque joueur à côté du début du circuit et donnez les trois autres à chaque joueur : ce sont des points de vie.

Donnez à chaque joueur une carte Bouclier, une carte Brique et une carte Bois. Chaque joueur doit avoir une carte

de valeur 2 et deux cartes de valeur 1. A 2 joueurs, n'utilisez que les 36 cartes à fond marron et rose : vous aurez ainsi à disposition un paquet de cartes où chaque symbole apparaîtra sur 6 cartes de valeur 1 à 6. A deux joueurs, donnez une carte s de chaque valeur 1, 2 et 3. Mélangez le reste des cartes, placez-les en une pile face cachée, puis piochez et placez face visible sur la table trois cartes par joueur.

Donnez le dé au premier joueur (par exemple, le dernier à avoir été sur un grand huit).

## Déroulement :

Chaque tour se déroule selon cinq phases.

### 1: Lancez le dé

Le résultat vous donne le nombre de mouvements que chaque joueur devra effectuer ce tour-ci. Si vous tombez sur 1 ou 2, relancez.

### 2: Piochez

Chaque joueur, en commençant par le premier joueur puis en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, pioche deux cartes de son choix face visible et deux cartes face cachée.

### 3: Programmation

Chaque joueur choisit trois cartes à jouer ce tour-ci de sa main et les place face cachée devant lui. Elles seront révélées dans l'ordre, de gauche à droite. Chaque joueur défausse ensuite une carte : il doit alors rester 3 cartes dans la main de chaque joueur.

### 4: Phase d'action

La phase d'action est divisée en trois étapes, une par carte. À chaque étape, tous les joueurs révèlent leur première carte et regardent le nombre indiqué dessus. Le joueur avec la plus haute valeur joue en premier, puis la valeur suivante etc... En cas d'égalité, le premier joueur commence à jouer puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur doit alors, dans l'ordre de son choix :  
Effectuer un déplacement;  
Effectuer une action en fonction de la carte jouée.

### Déplacement

Les joueurs doivent se déplacer d'au moins une tuile par étape, et se déplacer d'autant de cases que le dé de mouvement indique répartis sur les trois étapes. Les déplacements peuvent être répartis comme le souhaite le joueur.

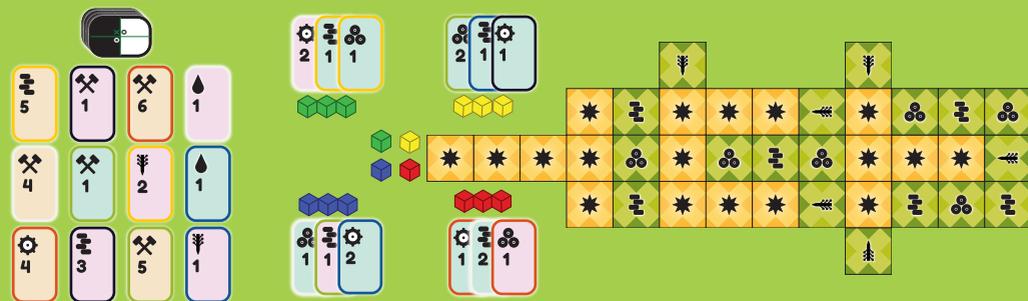
Les déplacements sont toujours autorisés sur les tuiles marron (retournées). Jamais sur les flèches. Pour se déplacer sur une tuile Brique ou Bois, une action spéciale est requise. Le mouvement en diagonale est interdit.

### Actions

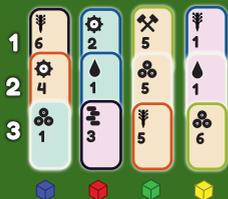
Brique / Bois : ces cartes vous permettent de vous déplacer sur une tuile dotée du symbole correspondant.

### Épées: Attaque !

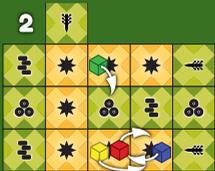
Vous frappez un autre joueur sur la même tuile que vous ou une tuile directement adjacente. Ce joueur perd un point de vie s'il n'avait pas de bouclier activé.



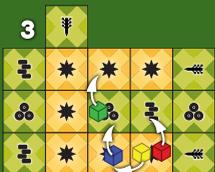
Exemple:  
Les joueurs ont choisi ces trois cartes pour chacune de leurs actions pendant un tour. Le dé montre un total de 5 points de mouvement.



**Etape 1 :**  
Le joueur bleu démarre en tirant des flèches avant de se déplacer. Le joueur rouge aurait dû recevoir deux coups s'il n'avait pas joué un bouclier. Le joueur vert joue ensuite, et attaque le joueur jaune qui perd un point de vie, avant de se déplacer. Le joueur rouge se déplace. Le joueur jaune tire des flèches avant de se déplacer. Le joueur rouge ne sera pas touché, mais les joueurs bleu et vert perdent tous deux une vie. Tous les joueurs utilisent 3 points de mouvement.



**Etape 2 :**  
Aucune attaque, chaque joueur avance d'une case à son tour, avec le joueur vert qui grimpe sur la tuile Bois. Le joueur rouge et jaune se soignent.



**Etape 3 :**  
Le joueur jaune joue en premier, et bien qu'il ait prévu de grimper sur la tuile Bois, il n'est pas dans la bonne position, et doit se déplacer sur une autre tuile verte. Maintenant le joueur vert tire, et les trois autres joueurs prennent un coup. Il reste un déplacement au joueur vert. Les joueurs rouge et bleu peuvent maintenant grimper sur les obstacles.

Fin du tour.

Flèche: Feu !

Toutes les tuiles Flèche du circuit tirent dans la direction qu'elles pointent. Tous les joueurs placés sur la trajectoire du tir perdent un point de vie s'ils n'ont pas de bouclier activé. Il est possible de se faire toucher par deux flèches en même temps et ainsi perdre deux points de vie. Les tirs sont bloqués par les tuiles Brique et Bois et les joueurs présents sur ces tuiles sont également protégés.



Goutte (Transfusion): Soin!

Regagnez un point de vie. Vous ne pouvez pas dépasser votre limite initiale de trois points de vie.

Note : si vous avez perdu vos trois points de vie, vous ne pourrez pas agir ou vous déplacer sur les autres étapes du tour en cours, ni sur l'intégralité du tour suivant (aucune des trois étapes). À la fin du tour suivant, regagnez trois points de vie et recommencez à jouer normalement.



Bouclier: Protection!

Action passive : cette carte vous protège de toutes les attaques pouvant vous être infligées lors de l'étape en cours.



**5: Fin du tour**

Le premier joueur donne le dé à son voisin de gauche, qui sera premier joueur lors du tour suivant. Révélez deux nouvelles cartes par joueur au milieu. Mélangez le paquet si nécessaire.

**Fin de partie :**

Le premier joueur à avoir atteint l'arrivée du circuit remporte la partie. Si plusieurs joueurs arrivent à la fin lors du même tour, le gagnant est le joueur avec le plus de points de vie. Si une égalité persiste, le joueur à avoir atteint l'arrivée le plus tôt au sein du même tour l'emporte.

Il ne vous reste plus qu'à recommencer avec un nouveau circuit encore plus fou !



1-6



30'



5/5

Toutes  
36Toutes  
54

2x4

## Le temple maudit

Le temple maudit est un jeu solo ou coopératif dans lequel vous devez aider une équipe de 8 archéologues aventureux dans leur tentative de sauver autant de reliques antiques que possible tout en s'échappant d'un temple qui s'écroule.

### Mise en place :

La mise en place peut être laborieuse la première fois, mais sera probablement plus rapide après quelques parties.

D'abord, construire le temple avec les tuiles.

Toutes les tuiles sont face visible (face verte avec le symbole dessus). Prendre 6 tuiles portant chacune un des 6 symboles et les placer en ligne droite. Ce sera la rangée de départ. Prendre ensuite les autres tuiles plus ou moins au hasard et construire les rangées suivantes. La deuxième rangée doit comporter 5 tuiles, et être centrée sur le milieu de la première rangée, de

façon à ce que chaque tuile touche les moitiés de deux tuiles de la rangée précédente. Continuer à construire les rangées suivantes, la troisième avec 4 tuiles, puis 5 pour la quatrième, puis 4, 3, 4, 3 et enfin 2 tuiles pour la dernière et neuvième rangée (ce qui donne : 6+5+4+5+4+3+4+3+2).

Placer les 8 archéologues (cubes) devant la rangée de départ.

Former 3 pioches avec les cartes en les séparant selon leur couleur de fond. Celles à fond brun (de valeurs 4, 5 et 6) forment la pioche des Reliques, celles à fond rose (valeurs 1, 2 et 3) forment la pioche du Temple, et celles à fond vert (valeurs 1, 1 et 2) la pioche des Mouvements. Transférer les 3



cartes à bord noir de la pioche des Reliques dans la pioche du Temple. Puis transférer les 3 cartes à bord blanc de la pioche du Temple dans la pioche des Reliques. Vous devriez avoir 3 piles, contenant chacune 18 cartes, 3 de chaque symbole. Mélanger ces piles séparément.

Retourner 3 cartes de la pioche des Reliques sur la table, à gauche du Temple.

Retourner 6 cartes de la pioche du Temple sur la table, à droite du Temple.

Prendre 9 cartes de la pioche des Mouvements, si vous jouez en solitaire. Si vous jouez à plusieurs en coopération, distribuer 12 cartes au total, réparties entre les joueurs (à 5 joueurs, deux d'entre eux ne reçoivent que 3 cartes, faire tourner ce désavantage à chaque manche successive).

Maintenant, vous pouvez lancer la partie.

## Déroulement :

Pendant une manche, toutes les cartes de Mouvement distribuées seront jouées afin de déplacer les 8 archéologues. La valeur imprimée sur chacune de ces cartes indique le nombre de points de mouvement (1 ou 2). Si une carte de valeur 2 est jouée, elle permet de déplacer 1 ou 2 archéologues, mais immédiatement.

Avec 1 point de mouvement, vous devez déplacer un archéologue d'une tuile dans la direction de votre choix. Vous pouvez déplacer un cube de la même couleur que le bord de la carte jouée (blanc = joker, noir = pas de mouvement) ou déplacer un cube quelconque sur une tuile adjacente portant le même symbole que la carte jouée. Quand les archéologues (cubes) atteignent la dernière rangée du Temple, vous pouvez dépenser un point de mouvement (suivant la règle de couleur ci-dessus) pour les faire sortir du Temple.

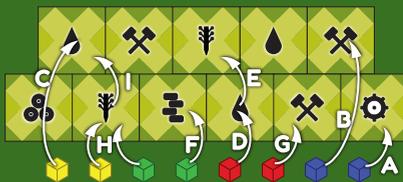
### Fin de la manche :

Quand toutes les cartes de Mouvement ont été jouées, la manche se termine, et 4 étapes se succèdent, dans l'ordre suivant :

1- Vérifier quelles reliques vous pouvez collecter. Pour chaque carte Relique face visible, vérifier s'il y a un archéologue de la même couleur sur une tuile du même symbole sur le Temple. Les cartes à bord blanc peuvent correspondre à tout archéologue. Si c'est le cas, vous pouvez prendre cette carte et la mettre de côté.

2- Retirer les parties écroulées du Temple. Toutes les tuiles qui auront été retournées lors de la manche précédente sont retirées du jeu. Tout archéologue présent sur une de ces tuiles est tué par l'éboulement, et donc aussi retiré du jeu.

3- Vérifier quelles parties du Temple menacent de s'écrouler.



Exemple de déplacement : Notez les cartes D et E, qui d'abord déplacent le cube rouge sur la tuile Goutte et ensuite l'attirent sur la tuile Flèche. La carte H est utilisée pour attirer un cube jaune et un cube vert sur la tuile Flèche, et ensuite la carte I déplace le cube vert sur la tuile Goutte.



Paquet des reliques



Paquet du temple



Exemple de fin de la manche : Deux cartes Relique se correspondent et peuvent être collectées. Quatre cartes Temple se correspondent et peuvent être écartées.

Les deux cartes restantes font se retourner une tuile Goutte et une tuile Roue ce tour, et elles restent dans cette disposition jusqu'au prochain tour.

Pour chaque carte Temple face visible, vérifier si un archéologue de la même couleur se trouve sur une tuile du Temple avec le même symbole (cela ne peut pas arriver pour les cartes à bord noir, qui sont donc vouées à s'écrouler). Si c'est le cas, défausser la carte. Ensuite, les cartes restantes causent l'écroulement de parties du Temple : pour chaque carte Temple restante, trouver la première tuile portant le même symbole en partant de la rangée de départ, et la retourner. Les archéologues présents sur ces tuiles restent en place après l'opération, et vous avez donc encore un tour pour les déplacer et donc les sauver.

Vers la fin de la partie, il se peut qu'aucune tuile avec le symbole voulu ne reste sur le Temple. Alors pour chaque carte Temple restante, vous devez quand même continuer et retourner une tuile face visible quelconque. S'il ne reste plus de tuiles face visible, alors pour chaque carte Temple non résolue entraîne l'écroulement immédiat d'une tuile, donc son retrait du jeu et la mort d'éventuels archéologues présents dessus. Toujours commencer par l'écroulement des tuiles les plus proches de la rangée de départ, mais si plusieurs sont éligibles dans la même rangée, vous pouvez choisir celle à détruire.

4- Distribuer de nouvelles cartes.

Retournez face visible 6 nouvelles cartes de la pioche du Temple. Re-mélanger la défausse s'il n'y a pas assez de cartes disponibles dans la pioche.

Recharger à 3 les Cartes Reliques disponibles.

Distribuer 9 (jeu solo) ou 12 (jeu coopératif) nouvelles cartes Mouvement. Si c'est une partie à plusieurs joueurs, distribuer les 6 cartes restantes, puis mélanger les 12 utilisées à la manche précédente et distribuer 6 cartes de plus.

Note : dans une partie à plusieurs joueurs, ceux-ci ne doivent pas se montrer leurs cartes. Ils peuvent parler ouvertement de leurs cartes et discuter de la meilleure stratégie à adopter, mais le choix des cartes jouées reste la décision du joueur actif.

### **Fin de partie :**

Lorsque le Temple s'est totalement écroulé, compter le nombre d'archéologues qui en sont sortis et ont survécu. Puis compter combien de reliques n'ont pas pu être récupérées et soustraire ce nombre du résultat précédent pour avoir le score final. Par exemple, si 5 archéologues ont survécu, mais que 2 reliques restent, alors le score final est de 3.

Vous gagnez si votre score est positif.

Le nombre maximum de points possible est de 8 si tous les archéologues sont saufs et toutes les reliques collectées, mais vous pouvez gagner même si un seul archéologue a survécu, à condition d'avoir récupéré toutes les reliques.

Si le jeu vous paraît trop difficile, changer la structure du temple en supprimant 2 tuiles de la rangée 9 pour les placer à la rangée 6.



3-10



30'



1/5

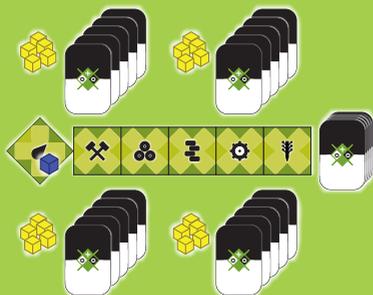


6

Toutes  
545 par  
joueur +1

## Cart'рудо

Le Perudo est un jeu de dés classique au cours duquel chaque joueur lance 5 dés qu'il garde secrets, et ensuite parie sur combien de dés d'une valeur spécifique sont en jeu. Avec la Green Box, vous pouvez jouer au même jeu avec des cartes, et même ajouter quelques variantes.



### Mise en place :

Mélangez les tuiles et placez-les face visible en ligne. Tournez la première tuile de 45 degrés pour en faire le point de départ ainsi qu'un joker. Donnez à chaque joueur 5 cubes chacun, et placez un cube supplémentaire sur la tuile de départ. Mélangez les cartes et distribuez-en 5 à chaque joueur. Choisissez au hasard le premier joueur.

### Déroulement :

Chacun son tour, chaque joueur doit faire un pari sur combien de symboles d'un certain type ont été distribués parmi tous les joueurs. Annoncez le nombre et déplacez le cube sur le symbole

correspondant sur la piste (ligne de tuiles). Le joueur suivant doit maintenant :  
SOIT : Annoncer un pari plus élevé, soit en déplaçant le cube vers le HAUT de la piste et annoncer un nombre supérieur ou égal, ou en déplaçant le cube vers le BAS de la piste et annoncer uniquement un nombre supérieur.  
OU : Annoncer que le parieur précédent est un menteur !

Les paris continuent tant que personne n'est désigné comme menteur. Lorsque cela arrive, tous les joueurs présentent leurs cartes, et vous comptez les symboles pour voir si le pari était correct. Le premier symbole de la piste est le Joker, ce qui signifie que toutes les cartes avec ce symbole comptent aussi pour le total correspondant au symbole annoncé.

Si le pari est valide, c'est-à-dire, si le nombre total de cartes avec le symbole annoncé plus les jokers est supérieur ou égal au nombre annoncé, alors le parieur gagne, et le joueur qui l'a appelé "menteur" perd. Il doit alors retirer un de ses cubes. Si le pari est invalide, c'est à dire qu'il n'y a pas assez de cartes avec le bon symbole en jeu, le parieur est de fait un menteur et doit abandonner un de ses cubes.

Ensuite mélangez à nouveau toutes les cartes et redistribuez à chacun une nouvelle main. À partir de là, ne donnez à chaque joueur qu'autant de cartes qu'ils ont de cubes restants, ainsi le joueur qui a perdu le premier tour ne reçoit que 4 cartes. Les joueurs qui ont perdu tous leurs cubes sortent de la partie.

Le joueur qui démarre les paris est le joueur qui a perdu un cube lors du tour précédent.

Règles spéciales pour les jokers : Si le joueur qui démarre les paris choisi de parier sur le symbole de départ actuel, alors ce symbole n'est plus un

“joker” pour ce tour, et vous pouvez tourner la tuile en arrière pour le montrer. De plus, les jokers ne comptent pas pour un pari s’il n’y a aucune carte sur la table avec le symbole correct. Ainsi, si les Marteaux sont les jokers, et le pari est pour trois Flèches, et les cartes sur la table montrent quatre Marteaux et aucune Flèche, alors le pari n’est pas valide.

### Fin de partie :

Lorsqu’il ne reste plus qu’un seul joueur avec des cubes, il est déclaré vainqueur.

Règles spéciales à l’approche de la fin de partie : Lorsque le nombre total de cartes distribuées est inférieur à 4, les paris ne sont plus faits pour un nombre de symboles. À la place, les joueurs parient sur la valeur totale de toutes les cartes distribuées, c’est-à-dire la somme de tous les chiffres imprimés sur les cartes.



2



2'



1/5



-



Toutes  
54



-

## Speed

Dans Speed, un jeu de vitesse pour deux joueurs, dans lequel vous essayez de vous débarrasser au plus vite de toutes vos cartes avant votre adversaire. Vous pouvez seulement jouer une carte dont le nombre, le symbole ou la couleur est identique à une des deux cartes préalablement jouées.

### Mise en place :

Mélangez les cartes et distribuez 27 à chacun. Chaque joueur met sa première carte face cachée au milieu de la table et les 26 cartes restantes face cachée devant eux. Chacun pioche 3 cartes qu’il prend en main. Une fois les deux cartes du milieu retournées le jeu commence immédiatement.

### Avec 8 à 10 joueurs

De manière à faire en sorte que toutes les cartes distribuées amènent suffisamment d’incertitude, vous devriez toujours distribuer moins de 40 cartes au total. Cela signifie qu’avec 8 à 9 joueurs, vous distribuez quatre cartes à chaque joueur, et avec 10 à 12 joueurs vous en distribuez trois. Vous pouvez toutefois choisir de donner à chaque joueur 5 cubes, et ensuite seulement réduire le nombre de cartes distribuées une fois qu’un joueur descend en dessous de 3 ou 4 cubes. Ou vous pouvez donner aux joueurs le même nombre de cubes que de cartes, pour un jeu plus fluide et rapide.

### Variante

Permettez au joueur qui parie en premier de choisir quel symbole est le joker, après avoir regardé ses cartes. Le joueur qui parie en premier choisit alors une tuile et la place au début de la ligne, en la tournant à 45 degrés.



### Déroutement :

Dans Speed, les deux joueurs jouent simultanément.

Il est possible pour les deux joueurs de poser des cartes sur les deux tas au milieu de la table si un des critères suivants est respecté: 1) même nombre 2) même symbole 3) même couleur qu’une des deux cartes visibles.

Vous pouvez piocher des nouvelles cartes à chaque moment tout en veillant d’en avoir jamais plus que 3 en main.

### Fin de partie :

Le premier joueur qui s’est débarrassé de toutes ses cartes et déclaré vainqueur.



2



15'



1/5



12



2x15

## Backgammon

Backgammon est l'un des plus vieux jeux connus du monde, qui date d'il y a plus de 5000 ans. Il présente des règles simples, mais des choix difficiles. Sa combinaison de chance, stratégie, et de beaucoup d'interaction en font un jeu riche et une expérience de jeu enrichissante pour des joueurs de tout âge et de tout niveau.

### Mise en place :

Construisez une ligne droite de 12 tuiles. Vous pouvez utiliser n'importe quelles tuiles, mais le plateau sera plus joli si vous choisissez un ou deux motifs et alternez entre les faces vertes et brunes.

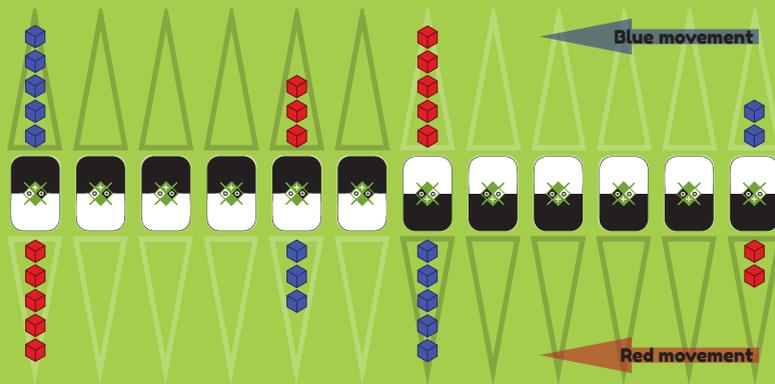
Les cases réelles se situent en dehors de ces tuiles. Il y a 24 cases, 12 au-dessus de la ligne de tuiles, 12

au-dessous.

Le premier joueur va avancer dans le sens des aiguilles d'une montre, depuis le bas à droite, en allant vers la gauche, puis au-dessus et vers le haut à droite.

Le deuxième joueur va avancer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, depuis le haut à droite, vers la gauche, puis en bas vers la case en bas à droite.

Chaque joueur place 2 cubes sur sa case de départ, puis en avançant dans la direction de leur déplacement, place 5 cubes sur la 12<sup>ème</sup> case, 3 cubes sur la 17<sup>ème</sup> case et 5 cubes sur la 19<sup>ème</sup> case.



### **Déroulement :**

Pour démarrer chaque joueur lance un dé. Le joueur avec le nombre le plus grand commence avec les nombres représentés sur les 2 dés. Si les joueurs ont fait le même nombre, ils relancent.

Après avoir lancé les dés, le joueur doit, si possible, déplacer ses cubes selon les nombres représentés sur les dés. Par exemple si le joueur fait un 6 et un 3 (noté "6-3"), il doit déplacer un cube de 6 cases, et un autre, ou le même, de 3 cases. On ne peut déplacer le même cube deux fois que si il peut effectuer les deux déplacements en s'arrêtant entre les deux.

Si un joueur fait un double, le joueur doit faire 4 fois le même déplacement (et non 2). Par exemple, un joueur fait "5-5", il peut effectuer 4 déplacements de 5 cases chacun.

Lors d'un déplacement, un cube peut s'arrêter sur une case libre, ou sur une case occupée par des cubes de la même couleur. Il peut aussi s'arrêter sur une case occupée par un seul cube adverse. Dans ce cas, le cube est capturé, et est placé hors du parcours de jeu.

Un cube ne peut jamais s'arrêter sur une case occupée par plusieurs cubes adverses.

Il n'y pas de limite au nombre de cubes de même couleur présents sur une case.

Les cubes capturés doivent réentrer en jeu à partir de la case de départ de son propriétaire, avant tout autre déplacement de ce joueur : un des deux dés lancés doit servir à faire entrer ce cube. S'il fait un 1, le cube sera placé sur la première case. Les

mêmes règles de déplacement s'appliquent.

Chaque cube capturé doit réentrer avant que le joueur ne puisse faire avancer d'autres cubes. Si il fait aux dés une combinaison qui ne permet pas de faire entrer un cube sorti, le joueur doit passer son tour.

Les six dernières cases du parcours sont appelées le "homeboard" ("jan intérieur" du joueur en français). Quand tous les cubes d'un joueur ont atteint cette zone, il peut commencer à les sortir. Pour sortir un cube, il faut qu'il effectue un déplacement d'une case de plus que la dernière case. Une pièce sur la quatrième case devra effectuer un déplacement de 4, 5, ou 6. Cependant, il est interdit d'utiliser une valeur de dé plus forte que le nécessaire, s'il reste des pièces à sortir correspondant à cette valeur. Donc s'il reste un cube sur la cinquième case, en plus de celui sur la quatrième, un lancer de dé à 5 ou 6 doit prioritairement servir à sortir le cube de la cinquième case.

### **Fin de partie :**

Le joueur qui réussit en premier à sortir tous ses cubes est déclaré vainqueur.



2-4



30'



1/5

## Halma

Halma est un jeu classique inventé au 19ème siècle, et le jeu original derrière la variante des Dames Chinoises. Il a des règles simples mais permet de nombreuses stratégies intéressantes, tout en incluant suffisamment d'interaction imprévisible pour le rendre amusant pour toute la famille.

### Mise en place :

Réalisez avec les tuiles un plateau carré



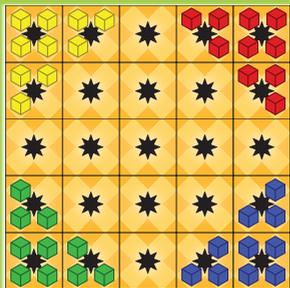
25



-



10 par joueur



de 5x5. Vous compterez chaque tuile comme un espace de 2x2 cases, de manière à ce que le plateau ait un nombre de cases total de 10x10. Chaque joueur dispose ses cubes dans l'un des coins, en formation triangulaire. C'est la position de départ, et le but du jeu est de déplacer tous ses cubes sur l'autre côté du plateau, et les disposer dans une formation identique. Choisissez le premier joueur au hasard, ou laissez le joueur le plus jeune jouer en premier.

### Déroulement :

L'un après l'autre, chaque joueur déplace un seul cube. Un cube peut soit avancer d'une case, dans n'importe quelle direction, y compris en diagonale,

ou sauter par dessus un autre cube (qu'il appartienne au joueur ou à son adversaire) ce qui revient ainsi à se déplacer de 2 cases. Lors du saut, vous pouvez continuer à réaliser des sauts successifs tant que vous avez la possibilité de le faire.



Il est important d'exploiter les opportunités qui vous sont offertes de sauter par dessus les cubes adverses, de même que tenter de bloquer les cubes adverses en utilisant les vôtres.

### Fin de partie :

Le gagnant est le premier joueur à disposer tous ses cubes en triangle dans le coin opposé à celui où il a commencé la partie.

### Variante :

Le jeu Halma original se joue sur un plateau avec 16x16 cases. Le plus que vous pouvez faire avec la Green Box est 12x12, mais des plateaux plus petits sont aussi possibles. Des plateaux plus petits avec moins de cubes donnent des jeux plus rapides.

Des plateaux avec beaucoup de cubes sont plus chaotiques, alors que des plateaux avec des cases ouvertes rendent le jeu plus stratégique, en cela que se déplacer sur des bonnes positions initiales est vital. Pour un jeu à 3 joueurs, vous pouvez même disposer les tuiles en triangle au lieu d'un carré. Vous ne pourrez cependant utiliser qu'une case sur chaque tuile dans cette disposition, et ainsi le plateau sera plutôt restreint.





2



15'



1/5

Toutes  
36

-



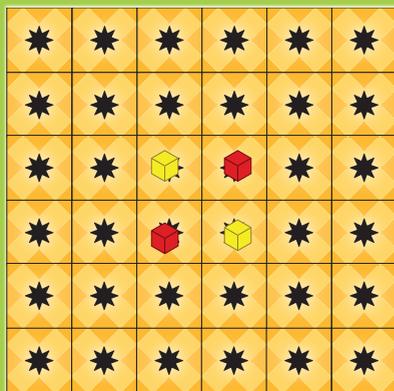
2x20

## Othellino

Le jeu classique Othello (ou “Reversi”) prend “une minute à apprendre, et une vie à maîtriser”, et est actuellement un bel exemple de comment de simples composants peuvent créer des expériences ludiques étonnantes. La Green Box ne possède pas assez de pièces pour un jeu complet, mais vous pouvez jouer à une version compacte sur une grille de 6x6.

### Mise en place :

Créez une grille carrée en 6x6 en posant les tuiles face cachée. Donnez à chaque joueur tous les cubes d'une couleur. Chaque joueur place deux cubes en diagonale au centre du plateau, de manière à ce que les quatre tuiles du centre soient occupées.



### Déroulement :

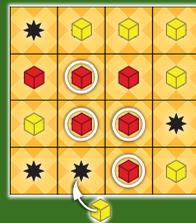
L'un après l'autre, chaque joueur place un de ses cubes sur le plateau. Seuls les coups qui permettent de capturer au moins un cube de l'adversaire sont permis.

Vous capturez un cube adverse en le piégeant entre vos propres cubes, sur une ligne verticale, horizontale ou diagonale. Il est possible de piéger plusieurs cubes en un coup, que ce soit dans une seule direction ou plusieurs directions. Tant que vous pouvez tracer une ligne entre le cube que vous avez posé et un autre cube de votre couleur, alors tous les cubes adverses pris entre les deux sont capturés. Vérifiez toutes les lignes dans toutes les directions depuis le cube que vous venez de placer.

Les cubes capturés sont retirés du plateau, et vous les remplacez avec vos propres cubes aux mêmes endroits. Les cubes peuvent être ré-utilisés plus tard, et les joueurs ne peuvent ainsi jamais manquer de cubes.

### Fin de partie :

La partie se termine lorsque plus aucun joueur ne peut jouer de coup valide. Pour des exemples plus précis, conseils stratégiques et histoire du jeu, consultez la page [Wikipedia](#) pour le Reversi.



Exemple: en plaçant une pièce là où pointe la flèche, le joueur Jaune capturerait toutes les pièces rouges.

## Le paquet de cartes

La Green Box of Games inclut un paquet de 54 cartes, avec une variation de couleurs, de nombres et de symboles, qui suivent un système précis.

Les nombres ont une distribution identique parmi les couleurs et symboles. Cela signifie que si vous triez le paquet par symboles ou par couleurs, vous obtiendrez 6 séries complètes de 9 cartes avec les nombres suivants : 1,1,1,2,2,3,4,5,6.

9 cartes pour une couleur signifie que vous n'aurez pas le même nombre de symboles. Et dans une série de 9 cartes avec un symbole, vous n'aurez pas le même le même nombre de couleurs.

Vous pouvez toutefois construire un paquet de 36 cartes consistant et équilibré dans lequel six cartes d'une couleur possèdent chacun des six symboles. Pour réaliser cela, vous devez soit retirer les cartes avec les fonds marrons, numérotés 4, 5, 6 OU les cartes avec les fonds verts numérotés 1,1,2.

Pour faciliter l'identification et le tri des différentes séries, nous avons donné aux cartes différentes teintes dans le motif du fond, ainsi vous pouvez rapidement extraire les cartes rouges, vertes ou marrons pour créer différentes séries.

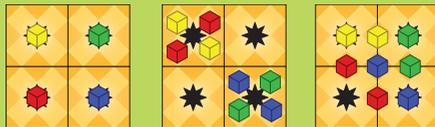
Séparer le paquet par le fond créera trois différents paquets de 18 cartes, chacun contenant 3 de chaque couleur et 3 de chaque symbole.

La présentation complète du paquet peut être vue sur la page suivante. Cela peut être utile dans les jeux où il est vital de garder la trace de quelles cartes ont été jouées et lesquelles restent cachées.

## Les tuiles

Les tuiles de la Green Box of games ont été conçues pour vous permettre de construire différents plateaux (bien qu'elles puissent aussi avoir d'autres utilisations).

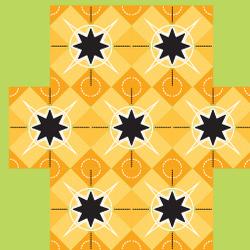
L'option la plus évidente est de construire une grille, ou une piste, où chaque tuile est une case pour placer or déplacer les pièces. Toutefois, il existe plusieurs autres options :



Les deux faces des tuiles sont totalement compatibles, et ainsi vous pouvez créer un plateau qui utilise des tuiles marrons ou vertes avec différents symboles.

Les tuiles peuvent disposées en motif hexagonal, en les décalant sur le côté de la moitié de la largeur d'une tuile. Les marques dans les coins vous aideront à le faire, et une grille hexagonale "correcte" a tous ses petits cercles complétés.

Cela permet par exemple de se déplacer dans 6 directions depuis une tuile. Une particularité supplémentaire est que chaque tuile aura maintenant 6 "côtés", représentés par les cercles, exactement comme une vraie grille de tuiles hexagonales.



|  |  |  |  |  |  |  |  |   |
|--|--|--|--|--|--|--|--|---|
| <br>6   | <br>5  | <br>4  | <br>3  | <br>2  | <br>1  | <br>2  | <br>1  | <br>1  |
| <br>6  | <br>5 | <br>4 | <br>3 | <br>2 | <br>1 | <br>2 | <br>1 | <br>1 |
| <br>6 | <br>5 | <br>4 | <br>3 | <br>2 | <br>1 | <br>2 | <br>1 | <br>1 |
| <br>6 | <br>5 | <br>4 | <br>3 | <br>2 | <br>1 | <br>2 | <br>1 | <br>1 |
| <br>6 | <br>5 | <br>4 | <br>3 | <br>2 | <br>1 | <br>2 | <br>1 | <br>1 |
| <br>6 | <br>5 | <br>4 | <br>3 | <br>2 | <br>1 | <br>2 | <br>1 | <br>1 |

|    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|
| 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| 9  | 9  | 9  | 9  | 9  | 9  |
| 8  | 8  | 8  | 8  | 8  | 8  |
| 7  | 7  | 7  | 7  | 7  | 7  |
| 6  | 6  | 6  | 6  | 6  | 6  |
| 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  |
| 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  |
| 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  |
| 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  |
| 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |

Use this page as a scoring track in games that need one

