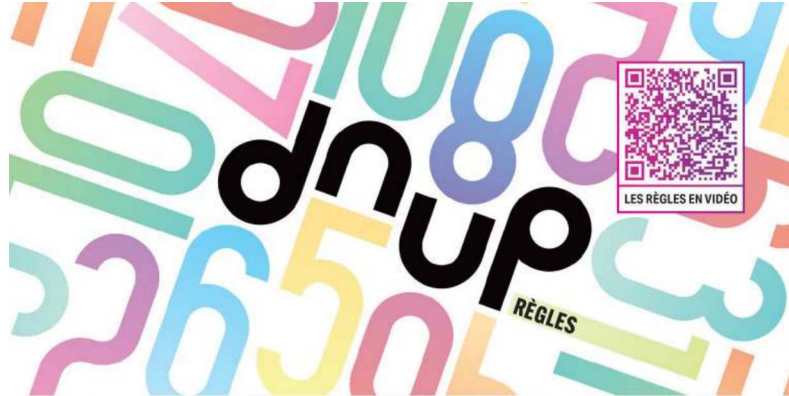




MATÉRIEL

40 cartes • 5 cartes Aide de jeu • 16 jetons Lettre • Cette feuille de règles

BUT DU JEU

Débarrassez-vous de toutes vos cartes le plus vite possible.
Pour cela, posez devant vous des séries de cartes en espérant que vos adversaires n'en jouent pas de meilleures entre deux de vos tours.

MISE EN PLACE

Retirez des cartes du paquet en fonction du nombre de joueurs :

- ▶ **5 joueurs** : aucune carte n'est retirée (vous utilisez donc toutes les cartes du jeu) ;
- ▶ **4 joueurs** : retirez toutes les cartes avec le symbole ☹ ;
- ▶ **3 joueurs** : retirez toutes les cartes avec les symboles ☹ et ☹☹ ;
- ▶ **2 joueurs** : utilisez les règles à 2 joueurs, au verso de cette feuille.

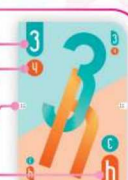
Donnez une carte Aide de jeu à chaque joueur.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Avant chaque manche, mélangez le paquet, puis **distribuez les cartes**. Une fois la distribution terminée, prenez les cartes posées devant vous **sans les montrer aux autres**. Vous pouvez classer votre main comme vous le voulez à **tout moment** de la partie, mais vous **n'avez pas le droit de retourner vos cartes pour en modifier la valeur**. Elles doivent donc rester dans le même sens que lorsque vous les avez prises.

FACE D'UNE CARTE

Valeur active
 Rappel de la valeur inactive
 Symbole de mise en place
 Valeur inactive



SÉRIES DE CARTES



Une **série** comprend **1 ou plusieurs cartes de même valeur active**. La **valeur** d'une série est égale à la valeur active des cartes qui la composent. La **taille** d'une série est déterminée quant à elle par le nombre de cartes qu'elle contient.

Exemple : cette série a une valeur de 3 et une taille de 4.



Le joueur qui détient la carte de valeur 1/5 comportant le symbole ★ **commence la manche**. Ensuite, jouez à tour de rôle dans le sens horaire.

À votre tour, vous **devez** :

- 1 DÉFAUSSER** toute série de cartes posée devant vous (jouée lors de votre tour précédent). Les cartes défaussées sont empilées face cachée près de la zone de jeu ;
- 2 effectuer 1 SEULE** de ces quatre **ACTIONS**, au choix :
 - A jouer** une série de cartes en la posant devant vous ;
 - B ajouter** 1 carte à une série posée devant un adversaire ;
 - C prendre** la série de cartes posée devant un adversaire ;
 - D retourner** toutes les cartes de votre main.

C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer.

Règle d'or : quand vous prenez des cartes posées sur la table, **vous devez toujours les retourner de sorte à en modifier la valeur** avant de les ajouter à votre main (vous pouvez ensuite les classer comme vous le souhaitez). La valeur inactive devient donc la valeur active, et vice versa. **C'est un dnup !**



A JOUER UNE SÉRIE DE CARTES EN LA POSANT DEVANT VOUS

Posez une série de cartes de votre main devant vous. Toutefois, si un autre joueur a déjà posé sur la table une série de **même taille** que celle que vous souhaitez jouer, la vôtre doit être de **valeur supérieure**. Dans ce cas, le joueur concerné doit reprendre toutes les cartes de sa série en main (en les retournant).

Remarque : quand vous jouez une série, vous n'êtes pas obligé de poser toutes les cartes de votre main de la **valeur** correspondante.

EXEMPLE



Dans cette partie à 3 joueurs, une série de 1 carte de valeur 7 et une série de 3 cartes de valeur 6 sont déjà posées sur la table.

- Vous ne pouvez jouer une série de 1 carte que si sa valeur est supérieure à 7.
- Vous ne pouvez jouer une série de 3 cartes que si sa valeur est supérieure à 6.
- Vous pouvez jouer une série de toute autre taille (2, 4, 5, etc.) sans considération de valeur.

B AJOUTER 1 CARTE À UNE SÉRIE POSÉE DEVANT UN ADVERSAIRE



Vous pouvez **jouer 1 seule carte** de votre main et l'ajouter à une série posée **devant un adversaire** en vous conformant aux règles suivantes :

- la valeur de la carte jouée doit être **égale à la valeur** de la série à laquelle elle est ajoutée ;
- une fois votre carte ajoutée à une série, la valeur de cette dernière doit être supérieure à celle de toute autre série de même taille déjà posée sur la table. Le joueur devant lequel est posée la série de plus faible valeur doit alors la ramener dans sa main (en retournant chaque carte).

EXEMPLE



Vous ne pouvez pas ajouter un 3 à la série déjà posée sur la table, car la série obtenue serait de taille 2 et donc en conflit avec une autre série de taille 2, mais de valeur supérieure (5).



Vous pouvez ajouter un 5 à la série déjà posée sur la table, car cette nouvelle série de taille 2 sera de plus grande valeur que l'autre (les deux 3). Ces deux 3 regagnent la main du joueur devant lequel ils sont posés (qui les retourne, les transformant en un 4 et un 6).

C PRENDRE LA SÉRIE DE CARTES POSÉE DEVANT UN ADVERSAIRE



Prenez une série de cartes posée devant un adversaire et ajoutez-la à votre main (en veillant à retourner les cartes).

EXEMPLE



Vous prenez la série de 2 posée sur la table et retournez les cartes avant de les ajouter à votre main (ces cartes deviennent alors un 5, un 7 et un 9).

D RETOURNER TOUTES LES CARTES DE VOTRE MAIN



Cette action consiste simplement à retourner toutes les cartes de votre main pour échanger leurs valeurs actives et inactives.

EXEMPLE



FIN DE LA MANCHE

Le **premier** à se débarrasser de toutes ses cartes **gagne 2 jetons Lettre** et **ne joue plus** pour le restant de la manche. Toutefois, ses cartes restent devant lui pendant 1 tour de table avant d'être défaussées.

Si une série bat la sienne durant ce tour de table, ses cartes sont tout simplement défaussées. Le **second** à se débarrasser de toutes ses cartes **gagne 1 jeton Lettre**, et la manche s'achève aussitôt.

FIN DE LA PARTIE

Le premier qui accumule **au moins 4 jetons Lettre** gagne aussitôt la partie.

PARTIES À 2 JOUEURS

Mise en place : retirez du paquet toutes les cartes comportant les symboles et .

Chacun pose 2 cartes Aide de jeu de la même couleur devant lui, comme indiqué ci-contre.

Avant chaque manche, mélangez le paquet puis distribuez les cartes.

Chaque joueur joue **2 tours consécutifs** :

- un pour la zone 1 ;
- puis un autre pour la zone 2.

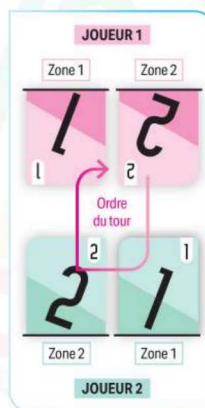
À chacun de ces tours, défaussez toute série présente dans la zone concernée, puis effectuez 1 action.

Chaque joueur peut avoir jusqu'à deux séries de cartes devant lui : une dans chacune de ses zones.

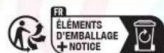
Une série pouvant entrer en conflit avec toute autre série de la même taille posée sur la table, **vos séries peuvent entrer en conflit avec celles de votre adversaire, mais également entre elles.**

Exception : le joueur qui a la carte comportant le symbole commence la manche en ne jouant **qu'un seul tour**, en zone 2 (sur sa gauche).

Un joueur qui parvient à se débarrasser de toutes ses cartes remporte immédiatement la manche. **La partie se joue en 2 manches gagnantes.**



KEI KAJINO GILLES-ROMAIN FONTENY



Adresses sur quefairemesdechets.fr

Merci à tous les testeurs et à tous ceux qui nous ont soutenus.

Asmodee Group SAS,
18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt - France
www.asmodee.com

© ASMDEE GROUP 2026. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Retrouvez toute l'actualité de sur