Un jeu de **Silvano Sorrentino**

NOW!

NOW! et un jeu de cartes compétitif où tout le monde joue en même temps! Défaussez vos cartes le plus vite possible à la recherche de la valeur parfaite. Attention, votre paquet de cartes est limité et se vide plus vite que vous ne le croyez! Vous pensez avoir la bonne carte? N'oubliez pas de criez NOW! Et surtout... Ne laissez pas la frénésie vous faire perdre votre sang-froid.

BUT DU JEU

Remportez des cartes Cible au détriment de vos adversaires. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

3 - 8 | 15' | 8+

Randolph

Scorpion Masqué

MATÉRIEL

161 Cartes:

32 cartes Cible
(12 bleu, 12 rouge, 8 bicolores)

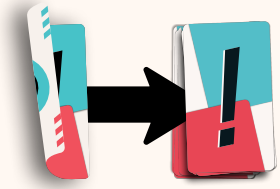
128 cartes Joueur
(8 couleurs différentes)

1 carte *Reset*

INSTALLATION

Mélangez les cartes Cible et glisser la carte *Reset* plus ou moins **au milieu** du paquet.

Chaque joueur prend un paquet de 16 cartes parmi les 8 paquets colorés. Il mélange ses cartes et place son paquet devant lui, face contre la table.



Carte Reset *Paquet cartes Cible*

Fait intéressant!

Chaque paquet est **unique** et a été judicieusement **équilibré** afin de s'assurer que chaque joueur ait des chances égales de succès.

Tous les paquets ont 4 cartes qui correspondent exactement à une carte Cible et une distribution égale de valeur entre 1 et 128.

COMMENT TENIR VOS CARTES

Tenir correctement son paquet de cartes est un élément essentiel du jeu *NOW!*

Chaque joueur prend son paquet en le tournant vers lui – comme lorsque l'on tient un téléphone portable – afin de voir la valeur de la carte Joueur du dessous de son paquet. La carte qu'il voit est alors sa **carte active**.

Chaque joueur garde son paquet de cartes dans sa main durant toute la partie, et ne peut donc voir qu'une seule carte active à la fois. Celle-ci doit rester secrète jusqu'à l'étape **« résolution »** de la partie. Tous les joueurs conservent leur pile de cartes défaussées devant eux, face visible.

Nous finançons le remplacement de tous les arbres servant à la production de nos jeux.

Sauf pour les jeux vendus sur un territoire soumis à la taxe éco-mobilier, qui prend déjà en charge les coûts liés au dispositif de collecte, de tri et de recyclage.)

randolph.games
scorpionmasque

© 2024 Le Scorpion Masqué inc.,© 2024 Groupe Randolph inc. L'utilisation des illustrations, du titre NOW!, des noms Le Scorpion Masqué/Randolph et du logo Scorpion Masqué/Randolph est strictement interdite sans le consentement écrit du Scorpion Masqué inc. et du Groupe Randolph inc.

FR
DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Note: On a tiré à pile ou face et le masculin l'a emporté. C'est pour cette raison que dans cette règle du jeu tout est accordé au masculin.

DÉROULEMENT

Une partie de *NOW!* comporte 11 tours.
Chaque tour comporte **3 étapes**:

1. RÉVÉLATION DES CARTES CIBLE

Chaque tour commence par le dévoilement de **3 nouvelles cartes Cible**. Un joueur au choix retourne les 3 cartes du dessus du paquet de cartes Cible et les dispose côte à côte au milieu de la table.

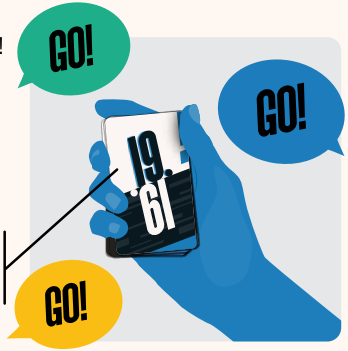
Paquet cartes Cible

2. ACTION!

Cette étape est le cœur du jeu! Pour commencer cette étape, tous les joueurs doivent dire « **Go!** » en même temps.

Tous les joueurs jouent simultanément

Au cours de cette étape, les joueurs doivent évaluer leur **carte active**.



Ils peuvent décider de **garder** leur carte comme carte active ou la **défausser** pour voir la carte suivante dans leur paquet.

Les joueurs peuvent continuer de défausser leurs cartes jusqu'à ce qu'ils arrivent à une carte qui correspond à ce qu'ils cherchent pour marquer des points (voir pointage).

Lorsqu'un joueur décide de **conserver** sa carte active, il doit **dire** : « ***NOW!*** » haut et fort, puis tourner son paquet de cartes contre la table, en direction des cibles. Sa carte active doit rester cachée jusqu'à ce que tous les joueurs aient dit: « ***NOW!*** ».

Dernier joueur : Lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur n'ayant pas dit « ***NOW!*** », celui-ci doit **conserver** la carte active qu'il avait jusqu'alors, ou la **défausser** et **garder la carte suivante comme carte active** (il ne peut plus continuer à défausser librement les cartes de son paquet).

3. RÉSOLUTION

Tous les joueurs tournent ensuite leur paquet pour révéler leur carte active aux autres joueurs.

Les joueurs récupèrent la ou les cartes Cible dont leur carte active est **la plus proche sans dépasser**. *Autrement dit, elle doit être de valeur égale ou inférieure à la carte Cible.*

Exemple: Le joueur **Jaune** récupère la carte cible 84, et le joueur **Bleu** récupère la carte cible 120.Les joueurs **Vert** et **Rose** n'en récupèrent aucune et la carte Cible d'une valeur de 16 reste sur la table.

Personne ne peut refuser de récupérer une carte Cible.

On peut ramasser plus d'une carte Cible pendant cette étape du jeu. Certains joueurs pourraient même devoir ramasser des cartes Cible dont ils ne veulent pas!

Chaque joueur doit placer les cartes Cibles qu'il a récupérées **devant lui**, face visible. Celles-ci comportent des points bleus et/ou rouges; gardez chaque couleurs dans des piles séparées.

Conservez votre **carte active**, ne la défaussez pas, elle pourra être utilisée à nouveau lors du prochain tour. Le tour prend fin de cette façon.

On passe ensuite au 2e tour en reprenant l'étape 1 et en piochant 3 nouvelles cartes Cible.

Il se peut qu'une ou plusieurs **cartes Cible ne soient pas récupérées lors d'un tour**. Ces cartes sont laissées en jeu. Il y aura alors plus de 3 cartes Cible en jeu au prochain tour!

3 nouvelles cartes Cible

À court de cartes?

ATTENTION: Un joueur ne peut pas reprendre et remélanger les cartes défaussées, à moins que la carte Reset ne soit piochée. Si un joueur s'est défaussé de tout son paquet et se retrouve avec une seule carte restante dans la main, cette carte sera sa carte active pour tous les tours suivants.

LA CARTE RESET

Lorsque la carte *Reset* est piochée dans le paquet de cartes Cible, la partie est immédiatement mise en pause. Tous les joueurs **remettent les cartes défaussées dans le paquet qu'ils ont encore en main et le mélange**. La carte *Reset* restera en jeu avec les autres cartes Cible jusqu'à ce qu'un joueur la remporte (voir ci-dessous).

Remporter la carte *Reset*

Un joueur peut remporter la carte *Reset* en **jouant une carte dont la valeur correspond exactement à celle d'une carte Cible**. Ce joueur récupère alors la carte *Reset* ainsi que toutes les cartes Cible qu'il peut ramasser normalement, et les place devant lui. Cela peut se produire au cours du même tour où a été piochée la carte *Reset*.

Si un ou plusieurs autres joueurs y parviennent simultanément, personne ne gagne la carte *Reset* et elle est retirée du jeu.

Cartes du joueur précédemment gagnées

FIN DE LA PARTIE

Le dernier tour commence lorsque les **3 dernières cartes** Cible sont dévoilées. À la fin de celui-ci, toutes les cartes Cible non récupérées sont remises dans la boîte et les joueurs comptent leurs points.

CALCUL DES POINTS

Les lignes en haut des cartes Cible sont des points répartis en **2 couleurs:** rouge et bleue.

Les cartes bicolores comptent **au choix** comme des points bleus ou des points rouges.

VARIANTE 2 JOUEURS

Prenez n'importe quel paquet de cartes Joueur et placez-le **à côté** du jeu de cartes Cible. C'est Silvano! Il joue avec vous.

Jouez normalement, à un détail près: à l'étape **« résolution »**, retournez la carte du dessus du paquet de Silvano; il s'agit de **sa carte active**. Récupérez les cartes Cible comme mentionné dans les règlements et attribuez toutes les cartes que Silvano a gagnées à son côté de la table.

Additionnez séparément votre score des cartes Cible rouges et bleues.

2 points = 11 - 9

Prenez le score le plus élevé des 2 couleurs et **soustrayez** de ce score le total de l'autre couleur. Le joueur avec le plus de points remporte la partie. *En cas d'égalité entre deux ou plusieurs joueurs, celui ayant le plus de points en tout (2 couleurs) gagne.*

Coédité par:
© 2024 Groupe Randolph inc.
© 2024 Le Scorpion Masqué inc.
433 rue Chabanel O., bureau 1109,
H2N 2J9, Montréal (QC) Canada
Tous droits réservés.

CRÉDITS

Chef de Studio Randolph: Joël Gagnon
Chef de Studio Scorpion Masqué: Manuel Sanchez
Chargée de Projet: Catherine Parent
Directeur Artistique: Sébastien Bizos
Designer Graphique: Fanny Saulnier
Rédaction: Matthew Legault
Gestionnaire de Marque: Joëlle Bouhnik