

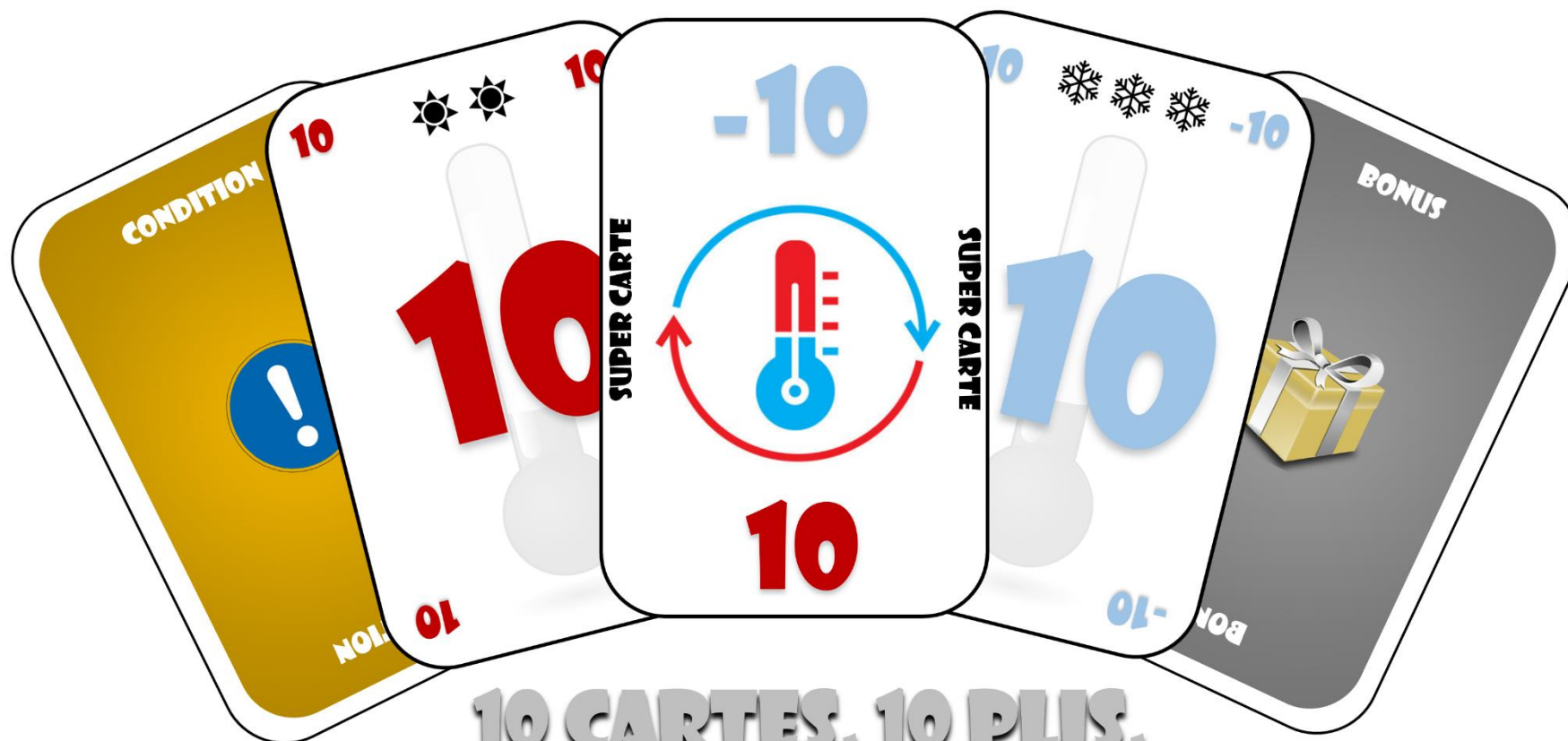
10
ou
RIEN!

10
+

3/6

60
MIN

IAN T.



10 CARTES, 10 PLIS,
1 SEUL VAINQUEUR !
MAIS ATTENTION AUX CONDITIONS...

REGLES (notice)

IAN T.

10
RIEN!

10
+ 3/6 60
MIN

CONTENU

1 dé « CLIMAT », 63 cartes températures de « -9 » à « -1 » et de « 0 » à « 9 » (3 de chaque), 6 cartes caniculaires « 10 », 6 cartes glaciales « -10 », 5 « SUPER CARTE », 8 cartes « BONUS », 30 cartes « CONDITION 1 », 8 cartes « CONDITION 2 », 4 cartes « PLI », 4 cartes « A SAVOIR », et 32 cartes chevalets ou glaçons de couleurs pour le « Nombre de Plis ».

GLOSSAIRE

1 MANCHE = Contient 10 Tours

1 TOUR = permet de remporter au maximum 10 plis (tout joueur confondu)

1 PLI = La carte la plus forte sur 1 tour (selon le dé « CLIMAT » ou conditions)

IDÉE ET BUT DU JEU



Le but du jeu est de réaliser 10 plis ou rien pour un même joueur (Le rien = 0 pli l'emporte sur les 10 plis) ; le 10^{ème} pli remporté stoppe et finalise le jeu. Pour pimenter la partie, lorsqu'un « 10 », « -10 » ou une « SUPER CARTE » est jouée, une carte « CONDITION » est retournée avec effet immédiat (positif, neutre ou négatif). Une deuxième « CONDITION » peut être appliqué par un autre joueur (dans le même tour) si un second « 10 » ou « -10 » est jouée permettant de maintenir, contrer, inverser, voler ou remplacer la condition précédente (Pas de 3ème condition possible dans un tour). La « SUPER CARTE » doit être jouée dans les 9 premiers plis de la manche car n'aura aucune valeur au 10^{ème} tour.

Avant chaque manche (comprenant 10 tours), le dé « CLIMAT » doit être lancé pour déterminer la température des cartes en main. Le joueur remportant le 10ème tour gagne une carte « BONUS » valant « 10 » ou rien. Il recevra 10 nouvelles cartes pour la manche suivante et devra en défausser une (la carte bonus ne peut être défaussée).

LE DÉ « CLIMAT »



Il permet de déterminer, au début de la manche et sur les 10 tours (ou jusqu'à ce qu'une carte « CONDITION » vous le demande), les cartes les plus fortes et plus faibles. (Exemple : Le jet de dé donne « Bleu », la carte la plus forte est le -10 ; la carte ayant le moins de valeur est le 10 (rouge). La « SUPER CARTE » outre passe la valeur de toutes les autres cartes (sauf si une condition indique le contraire).

MECANIQUE DES CONDITIONS

Lorsque que 2 conditions sont jouées, la 1^{ère} indique une action à réaliser mais la 2^{ème} contre la 1^{ère} condition de 2 manières différentes (voir exemple ci-après) :

*C1 = Condition 1 / **C2 = Condition 2



Pas de changement pour le joueur avec la C1*



Plus aucune condition appliquée sur ce tour

Exemples de C1



IAN T.

10
RIEN!

10
+ 3/6 60
MIN

LES CARTES

CARTES TEMPÉRATURES



Les cartes températures vont de « -10 » à « -1 » et de « 1 » à « 10 » en passant par le « 0 ».

Les flocons de neige ❄ et les soleils ☀ correspondent au ressenti des cartes froides ou chaudes. Elles permettent de déterminer le gagnant d'un tour si 2 cartes de même valeur sont jouées (Exemple : Le « 8 » avec ressenti « 2 soleils » l'emporte sur le « 8 » avec ressenti « 1 soleil ». Attention : Le ressenti ne change rien à la valeur de la carte et n'a aucun effet avec le dé climat. Ce ressenti permet uniquement de départager les joueurs sur un tour.



La carte « PLI » a pour valeur 1 pli. Seule une condition peut te permettre d'en piocher 1 ou 2.

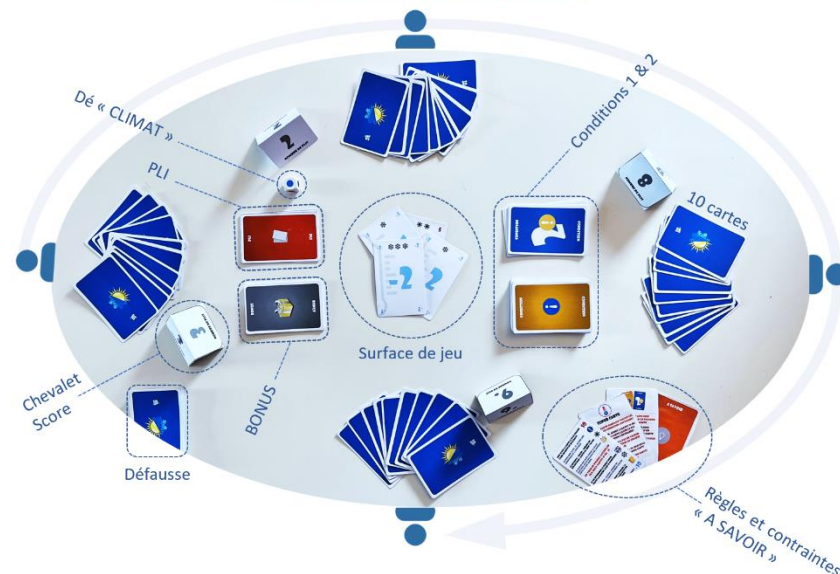


Les cartes chevalets « Nombre de Plis » permettent à chaque fin de manche d'indiquer le score de chaque joueur (Attention aux joueurs se rapprochant de 10 ou 0). Des cubes de couleurs sont disponibles en remplacement des cartes chevalets.



La carte « A SAVOIR » permet de vous guider tout au long de la partie sur les règles et contraintes du jeu (dont SUPER CARTE, BONUS et CONDITION 1 & 2).

MISE EN PLACE DU JEU



A VOUS DE JOUER !

COMPLEMENT REGLES (CARTES A SAVOIR)



Liste des CONDITIONS 1 disponibles :

CONDITIONS 1
La carte la MOINS élevée l'emporte pour ce tour
Le gagnant du tour NE remporte PAS le pli et en donne 1 à celui qui en a le MOINS
La 2ème carte la PLUS élevée l'emporte
Le joueur qui remporte ce tour NE gagne PAS de pli
Le PERDANT du tour remporte 1 pli, le GAGNANT rien
Le joueur avec le chiffre impair le PLUS élevé l'emporte
Le joueur avec le chiffre pair le PLUS élevé l'emporte
Le joueur le PLUS proche de zéro l'emporte
Ton 10 N'a AUCUNE valeur pour ce tour
Le gagnant du tour NE remporte PAS le pli et le donne à celui qui en a le moins
Le joueur qui tire cette carte choisit ou pas de changer le climat
Le joueur avec le chiffre impair le MOINS élevé l'emporte
Le joueur qui l'emporte VOLE 1 pli au joueur de droite
Le joueur qui tire cette carte ENLEVE 1 pli au joueur de son choix
Echanger toutes ou partie de vos cartes avec le joueur de votre choix
Le joueur qui tire cette carte GAGNE 1 pli
Ta carte 10 ou -10 GAGNE obligatoirement le pli
Le gagnant du tour REMPORTE 2 plis au lieu d'1
Le joueur avec le chiffre pair le MOINS élevé l'emporte
Le joueur avec le chiffre impair le MOINS élevé l'emporte
Le joueur qui l'emporte VOLE 1 pli au joueur de gauche
La carte la plus CHAUDE l'emporte pour ce tour
La carte la plus FROIDE l'emporte pour ce tour
La super carte N'a AUCUNE valeur pour ce tour
Ta carte 10 devient une super carte (Sauf si déjà une super carte dans ce tour)
Le joueur qui a le PLUS de plis en donne 1 à celui qui en a le MOINS
Le gagnant choisit et joue la carte du joueur de son choix (sans la regarder) au prochain tour

Liste des CONDITIONS 2 disponibles

CONDITIONS 2
Maintient la 1 ^{ère} condition
Annule la 1 ^{ère} condition

CONTENU DE LA BOITE



MECANIQUES DU JEU

CAS N°1 – TOUR CLASSIQUE SANS CONDITION (1/2)



Le dé climat est lancé par le joueur 1 en début de manche ; la pastille rouge correspond au climat chaud. La carte la moins forte sera donc le -10 ou super carte ; la carte la plus forte sera le +10 ou super carte.



Le joueur 1 pose la carte de son choix pour démarrer le tour. Il est pour le moment la carte la plus élevée avec son « -5 ».



Le deuxième joueur décide d'augmenter la température avec un « -2 » ; il devient donc la carte la plus élevée.



Le troisième joueur décide de réchauffer la partie en appliquant un « 4 » ; il devient donc la carte la plus élevée.

CAS N°2 – TOUR AVEC CONDITIONS « 10 » (1/2)



Le joueur 4 pose un « -4 » pour démarrer le deuxième tour.



Le joueur 1 attaque avec un « -10 » qui est inférieur au « -4 » mais enclenche une carte condition (voir logo « ! » bleu indiquant qu'il faut piocher une carte)



La condition 1 indique : « Ta carte 10 ou -10 remporte obligatoirement le pli » ; le joueur 1, malgré qu'il est joué une carte plus faible, devient grâce à la condition le gagnant de ce tour (pour le moment).



Le joueur 2 décide d'attaquer également en posant un autre « 10 » qui enclenche une deuxième condition. 2 possibilités : MAINTIENT ou ANNULE la 1^{ère} condition.

CAS N°2 – TOUR AVEC CONDITIONS « 10 » (2/2)



La deuxième condition ANNULE la première. Le climat étant CHAUD, c'est désormais le « 10 » du joueur 2 qui a la carte la plus forte.



Le Joueur 3 (dernier du tour), pose une SUPER CARTE ; elle surpasse toutes les autres et l'emporte.

CAS N°3 – TOUR AVEC CONDITIONS « 0 »



Le joueur 3 attaque avec un « -10 » pour démarrer le troisième tour. Il tire donc une condition qui lui indique : « Le joueur le plus proche de zéro l'emporte, ... »



Le joueur 4 pose un « -1 » puis le joueur 1 pose à « 1 » ; il est donc le plus près par rapport au dé climat.



Le joueur 2 (dernier du tour), sort un « 0 » ; risqué mais la condition 2 est un « MAINTIENT ». Il remporte ce tour.

SCORE AVEC GLACONS DU PLUS FROID AU PLUS CHAUD

