

PERFECT NUMBERS

Présentation

Dans ce jeu, vous allez prendre des groupes de cartes dans un Marché et les trier par couleur pour les ajouter à votre Collection. Prenez le « chiffre parfait » dans le Marché pour fermer une série de couleur ! Toutes les cartes de cette série vont alors dans votre pile de points et vous rapportent chacune 1 point. Vous pouvez être tenté de prolonger vos séries pour gagner plus de points... Mais soyez prudent, car plus vos séries sont longues, plus vous risquez de devoir défausser des cartes ! Le joueur qui a le plus de points (cartes) à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Mise en place

Désignez un premier joueur. Il reçoit alors la carte Premier joueur. Mélangez toutes les autres cartes pour former une pioche au centre de la table. Chaque joueur reçoit trois cartes de la pioche. Si vous recevez des cartes Action pendant la mise en place, remettez-les dans la pioche et reprenez de nouvelles cartes jusqu'à en avoir trois. Chaque joueur pose ses trois cartes face visible devant lui. Ces cartes constituent sa Collection. Les cartes de même couleur sont placées de manière à se chevaucher partiellement pour former une série.

Il est important de garder à l'esprit la règle suivante pendant toute la durée du jeu : lorsque vous prenez des cartes d'une même couleur, vous devez les ajouter dans votre série de la

couleur correspondante de la plus faible à la plus élevée. Dans de très rares cas, il est possible de marquer des points pendant la mise en place du jeu.

Prenez ensuite des cartes dans la pioche et posez-les face visible sur la table pour former le Marché. Le Marché se compose de quatre groupes de cartes comportant respectivement 3, 2, 2 et 1 carte.

Déroulement du jeu

Une partie se déroule en plusieurs manches. À chaque manche, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur prend un groupe de cartes dans le Marché jusqu'à ce que ce dernier soit vide. Ainsi, dans une partie à deux ou trois joueurs, certains joueurs prennent deux groupes de cartes.

À son tour, un joueur réalise les actions suivantes :

- Prendre un groupe de cartes dans le Marché
- Ajouter des cartes à sa propre Collection et éventuellement à celle d'un autre joueur
- Facultatif : Jouer une ou plusieurs cartes Action

Prendre un groupe de cartes dans le Marché

Le joueur choisit un groupe de cartes dans le Marché. Il doit prendre l'ensemble des cartes qui composent ce groupe.



Ajouter des cartes à sa Collection

Lorsqu'un joueur prend des cartes, il les ajoute le plus souvent à sa propre Collection. Les cartes numérotées sont toujours triées par couleur pour former des séries distinctes dans la Collection. Le joueur choisit dans quel ordre il souhaite ajouter les nouvelles couleurs à sa propre Collection. Si un joueur prend un groupe de cartes qui comprend de nouvelles couleurs et des couleurs qu'il possède déjà, il doit d'abord ajouter à sa Collection les cartes de la couleur qu'il possède déjà, et ce même avant de stocker des cartes Action.

Lorsque vous ajoutez une carte à votre Collection, trois situations sont possibles : 1) Le chiffre indiqué sur la carte ajoutée est **supérieur** au nombre de cartes présentes dans la série de couleur correspondante (nouvelle carte incluse). Dans ce cas, la carte est simplement ajoutée à la série et rien ne se passe. 2) Le chiffre indiqué sur la carte ajoutée est un « chiffre parfait » : il est **égal** au nombre de cartes présentes dans la série (nouvelle carte incluse). Dans ce cas, le joueur peut choisir de fermer la série avec ce « chiffre parfait ». Il retourne alors toutes les cartes de la série et les

ajoute à sa pile de points. 3) Le chiffre indiqué sur la carte ajoutée est **inférieur** au nombre de cartes présentes dans la série (nouvelle carte incluse). Dans ce cas, la carte est ajoutée à la série, mais le joueur doit prendre dans la série un nombre de cartes égal au chiffre indiqué sur la nouvelle carte et les placer dans une défausse.

Si un joueur prend un groupe de cartes comportant plusieurs cartes de la même couleur, il doit les ajouter à la série correspondante de la plus faible à la plus élevée. Si une carte a un effet sur la série (par exemple, si elle oblige le joueur à défausser des cartes), le joueur doit appliquer cet effet immédiatement, avant d'ajouter d'autres cartes de cette couleur à la série.

Les cartes numérotées d'une valeur de 5, 6 et 7 offrent un bonus (+1, +3 et +5). Si vous fermez une série en y ajoutant l'une de ces cartes, vous recevez un nombre de cartes bonus (points) égal au bonus indiqué sur la carte. Prenez ces cartes bonus dans la pioche. Remarque : Ce bonus s'applique uniquement lorsque vous fermez une série avec l'un de ces chiffres, et non si celui-ci se trouve dans la série.



Quatre séries

Un joueur ne peut avoir qu'une seule série de chaque couleur dans sa Collection et une seule série de cartes Action. Il ne peut posséder qu'un maximum de quatre séries.

Si vous prenez une carte d'une nouvelle couleur ou une carte Action alors que les quatre séries de votre Collection sont déjà occupées et que vous ne possédez pas de série de cartes Action, deux options s'offrent à vous :

1. Ajoutez la carte à la Collection d'un autre joueur. Cette option est possible uniquement si l'autre joueur possède une série libre ou de la couleur correspondante. Si vous ajoutez une carte à la Collection d'un autre joueur et que cette action lui fait perdre des cartes, récupérez ces cartes et ajoutez-les à votre pile de points au lieu de les défausser. Si vous fermez une série d'un autre joueur, vous recevez également les points correspondants à sa place.
2. Défaussez les cartes de l'une de vos séries et ajoutez la nouvelle carte de couleur ou Action à la place.

Si l'option 1 n'est pas possible, vous devez obligatoirement choisir l'option 2. Notez que vous ne pouvez pas ajouter de carte Action à la Collection d'un autre joueur. Toutefois, vous pouvez utiliser immédiatement une carte Action que vous venez de prendre dans le Marché (vous n'êtes pas obligé de la stocker dans une série). Si vous avez déjà stocké des cartes Action dans une série, vous pouvez les défausser en choisissant l'option 2. Une carte Action qui vient d'être prise peut donc être soit utilisée, soit stockée.

La manche se termine lorsque le Marché est vide. Le Marché est alors

réapprovisionné et le premier joueur passe la carte Premier joueur à son voisin de gauche. Le nouveau premier joueur commence la nouvelle manche.

Jokers

Les cartes Joker peuvent être ajoutées à n'importe quelle série de couleur. Lorsque vous prenez un Joker dans le Marché, vous devez donc obligatoirement l'ajouter à votre propre Collection et vous ne pouvez pas l'utiliser pour défausser une série occupée. Si vous ne possédez aucune série de couleur, vous pouvez utiliser le Joker que vous venez de prendre pour commencer une nouvelle série. Notez que les Jokers de valeur 5, 6 et 7 n'accordent pas de bonus. En dehors de ces règles, les Jokers doivent être posés en respectant les règles de pose habituelles.

Cartes Action

Il existe trois types de cartes Action. Ces cartes sont mélangées avec les cartes numérotées standard.

Carte Action : Protéger

Retournez cette carte Action face cachée et ajoutez-la à l'une de vos séries de couleur. Vous pouvez également défausser cette carte Action, puis prendre la **dernière** carte de l'une de vos séries de couleur et l'ajouter face cachée à n'importe laquelle de vos séries de couleur. Cette carte face cachée ne représente plus une valeur, mais compte tout de même comme une carte dans la série de couleur. Une série de couleur dont la dernière carte



est retournée face cachée est protégée contre les autres joueurs. Les autres joueurs ne peuvent pas ajouter ni voler de cartes dans cette série. Vous ne pouvez pas commencer une série avec une carte face cachée.

Carte Action : Déplacer une carte

Prenez la première carte de l'une de vos séries de couleur et placez-la en dernière position de cette série.

Carte Action : Voler une carte

Prenez la dernière carte d'une série de couleur d'un autre joueur et ajoutez-la à votre propre Collection ou défaussez-la.

Si vous prenez un groupe de cartes dans le Marché et que ce groupe contient une ou plusieurs cartes Action, deux options s'offrent à vous :

1. Utilisez la ou les cartes Action au cours de ce tour. Vous pouvez les utiliser avant, pendant ou après avoir utilisé d'autres cartes ou ajouté des cartes à votre propre Collection ou à celle d'un autre joueur. Lorsque vous utilisez une carte Action, défaussez-la immédiatement, sauf si elle protège une série (carte Protection).
2. Stockez la ou les cartes Action dans une série. Une série de cartes Action peut contenir un maximum de deux cartes Action qui doivent être différentes. Si vous ne pouvez pas stocker de carte Action, vous devez choisir l'option 1. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule série pour stocker des cartes Action.

Vous pouvez jouer plusieurs cartes Action à la suite lors de votre tour. Vous pouvez même prendre une ou plusieurs cartes Action dans le Marché et les jouer en même temps que des cartes Action stockées.

Vous pouvez jouer les cartes Action que vous avez stockées à tout moment pendant votre tour, dans l'ordre de votre choix.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque le Marché ne peut être réapprovisionné pour une nouvelle manche. Toutes les cartes présentes dans la Collection d'un joueur (y compris les cartes Action) sont défaussées et ne rapportent pas de points. Chaque joueur compte le nombre de cartes dans sa pile de points. Chaque carte lui rapporte un point. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

Variante interactive

Suivez cette variante si vous maîtrisez déjà le jeu de base et que vous souhaitez augmenter le niveau d'interaction lors de votre partie. Chaque joueur peut avoir un maximum de trois séries de cartes de couleur. Vous pouvez utiliser une quatrième série, mais uniquement pour les cartes Action. Toutes les autres règles restent inchangées. Cette variante oblige les joueurs à ajouter davantage de cartes aux Collections de leurs adversaires.



CRÉDITS

Auteur: Lars Jansen
Illustrateur: Hoang Pham
Graphiste: Vicky Trouerbach
Éditeur: Jolly Dutch
Version: 2022
Traduction: The Geeky Pen



POUR TOUTE QUESTION À PROPOS DU JEU OU DES RÈGLES, SCANNEZ CE QR CODE

