

LOOP

Règles du jeu

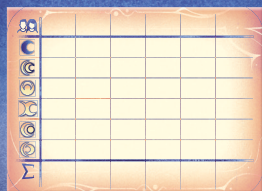


Matériel

78 cartes numérotées de 1 à 13
(en 6 exemplaires chacune)



1 carnet de score



6 plateaux de score
(5 bleus et 1 doré)



1 jeton Sens



42 pions en bois
*(7 dans chacune
des 6 couleurs)*



Aperçu et but du jeu

Loop est un jeu de défausse dans lequel les cartes ne sont distribuées qu'une seule fois. À la fin de la partie, toutes seront donc passées entre les mains de chaque joueur et joueuse, permettant ainsi de déterminer qui est vraiment le ou la meilleure !

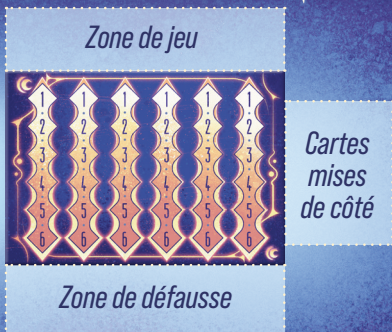
Éléments de jeu et mise en place

- 1 Préparez le paquet de cartes en fonction du nombre de joueurs et joueuses :
 - Si vous êtes 6, mélangez toutes les cartes.
 - Si vous êtes 5, laissez dans la boîte toutes les cartes marquées du symbole 6+. Mélangez les cartes restantes.
 - Si vous êtes 4, laissez dans la boîte toutes les cartes marquées du symbole 5+ ou 6+. Mélangez les cartes restantes.


Distribuez 13 cartes face cachée à chacun et chacune.

- 2 Prenez autant de plateaux de score que de joueurs et joueuses, en incluant le plateau doré. Distribuez-les aléatoirement. Laissez les plateaux restants dans la boîte.

Voici les divers espaces autour de votre plateau de score :



- 3 Choisissez chacun et chacune une couleur de pions. Prenez-en un de plus que le nombre de joueurs et joueuses (par exemple, prenez-en 5 si vous jouez à 4), et conservez-les devant vous. Le pion supplémentaire sert à rappeler votre couleur. Remettez les pions restants dans la boîte.

- 4 Placez le jeton Sens au centre de la table, face  visible.




Déroulement de la partie

La partie se déroule en un nombre de manches égal au nombre de joueurs et joueuses. Posez toutes vos cartes avant vos adversaires pour marquer un maximum de points ! Après la dernière manche, passez à

Fin de la partie

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Préparez la manche


Remplacez le jeton Sens face  visible (s'il a été retourné lors d'une manche précédente).

Prenez connaissance des cartes que vous avez reçues : elles constituent votre main.

Sélectionnez deux de vos cartes et mettez-les de côté face cachée, à droite de votre plateau. Elles ne seront pas jouées cette manche. Il vous reste 11 cartes en main.



Jouez vos cartes

Jouez à tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par le joueur ou la joueuse avec le plateau doré .



À votre tour, jouez une combinaison de cartes respectant le type de combinaison demandé (voir ci-après). Jouez vos cartes dans votre zone de jeu, par-dessus les combinaisons déjà jouées, le cas échéant.

JOUER UNE COMBINAISON

Si personne n'a de cartes dans sa zone de jeu

Jouez n'importe quelle combinaison de votre main (parmi celles présentées ci-dessous) dans votre zone de jeu. Le type de combinaison ainsi que le nombre de cartes que vous jouez deviennent la règle.

TYPES DE COMBINAISONS

- | | |
|----------------------------------|-------|
| ● Une carte seule | 10 |
| ● 2 à 4 cartes identiques | 2 2 |
| ● 2 à 4 cartes formant une suite | 3 4 5 |

Si au moins un joueur ou une joueuse a une ou plusieurs cartes dans sa zone de jeu


Vous devez jouer une combinaison similaire, ou passer (voir page 7).

Votre combinaison doit :


- Être du type demandé ;
- Avoir le même nombre de cartes ;
- **Battre la combinaison précédemment jouée** (voir BATAILLE DE COMBINAISONS).



BATAILLE DE COMBINAISONS

Si le jeton Sens est placé sur sa face , alors votre combinaison doit contenir **au moins une carte d'une valeur strictement supérieure** à celles de la combinaison à battre.



Si le jeton Sens est placé sur sa face , alors votre combinaison doit contenir **au moins une carte d'une valeur strictement inférieure** à celles de la combinaison à battre.



Exemple

JETON SENS	COMBINAISON À BATTRE	COMBINAISONS POSSIBLES
	10	13
	2 2	7 7 ou 10 10
	9 10 11	4 5 6 ou 8 9 10
JETON SENS	COMBINAISON À BATTRE	COMBINAISONS NON AUTORISÉES
	3 3 3	2 2 <i>(nombre de cartes différent)</i>
	3 4 5	6 6 6 <i>(type de combinaison différent)</i>

PASSER

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas jouer, passez votre tour. Attention, cela ne signifie pas que vous sortiez du jeu lorsque votre tour reviendra, si quelqu'un d'autre a joué entretemps, vous pourrez à nouveau jouer.

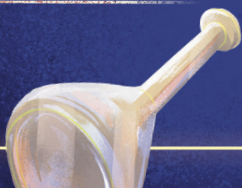
En revanche, si vous avez joué une combinaison mais que tous vos adversaires ont ensuite passé, suivez ces étapes :

- Chaque joueur et joueuse déplace les cartes présentes dans sa zone de jeu vers sa zone de défausse [face cachée].
- Vous devenez le premier joueur ou la première joueuse. Il n'y a plus de cartes dans les zones de jeu, vous pouvez donc jouer la combinaison de votre choix. Cette nouvelle combinaison définit le type et le nombre de cartes demandés – voir page précédente.



Si vous n'avez plus de cartes en main, c'est alors au joueur ou à la joueuse à votre gauche de devenir premier joueur ou première joueuse.

ATTENTION : Les mains de 13 cartes distribuées au début de la partie ne doivent jamais être regroupées ni mélangées entre elles. Vous jouez vos 11 cartes dans votre zone de jeu (au-dessus de votre plateau) et les défaussez en dessous : vos cartes restent toujours autour de votre plateau.



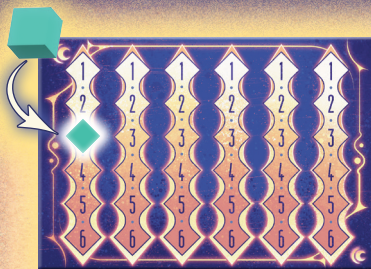
Quand vous avez joué toutes vos cartes, vous ne faites plus partie de la manche en cours. Placez alors immédiatement un pion de votre couleur sur votre plateau de score, dans la colonne de la manche en cours, sur la ligne correspondante :

- Si vous êtes le premier ou la première à avoir joué toutes vos cartes, placez votre pion sur la première ligne.
- Si vous êtes le ou la deuxième, placez votre pion sur la deuxième ligne, et ainsi de suite...

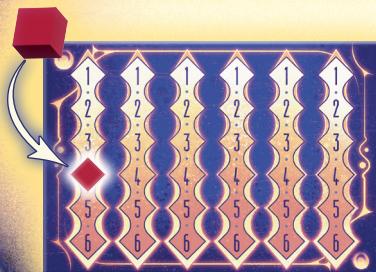
Quand il ne reste plus qu'une personne en jeu, elle place immédiatement son pion sur la dernière ligne, c'est-à-dire celle correspondant au nombre de joueurs et joueuses autour de la table. **La manche prend alors fin** : passez à

Fin de la manche

Exemple



Lors de la première manche, turquoise a été le troisième à avoir joué toutes ses cartes et place donc son pion sur l'emplacement 3.





C'est rouge qui a été la dernière dans cette manche. Elle place donc son pion sur l'emplacement 4, car il s'agit d'une partie à 4 joueurs et joueuses.



JOUER UN 8

Si la combinaison que vous jouez comporte un 8 (seul ou avec d'autres cartes), tous vos adversaires doivent passer leur prochain tour : chacun et chacune défausse donc les cartes de sa zone de jeu, et vous devenez le premier joueur ou la première joueuse. Posez alors la combinaison de votre choix.

Si vous incluez un 8 dans votre combinaison, celle-ci doit être jouée en suivant les règles générales, et donc battre celle précédemment jouée.

À votre tour et avant de jouer vos cartes, si vous aviez écarté un 8 en début de manche, vous pouvez le révéler. Ce faisant, retournez le jeton Sens : s'il était sur sa face , placez-le sur sa face , et vice versa. Les combinaisons de plus faible valeur battent désormais les combinaisons précédemment jouées, ou inversement. Vous ne pouvez révéler un 8 que dans le but de jouer une combinaison bénéficiant de ce changement de sens.



Exemple

Théo joue une paire de 1. Le jeton Sens est sur sa face , or il n'existe pas de combinaisons de plus faible valeur. Maxime peut alors révéler le 8 qu'il avait écarté en début de manche pour retourner le jeton sur sa face  et ainsi jouer une paire de 6.

THÉO



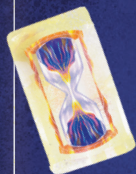
MAXIME

9

Fin de la manche

Lorsque tout le monde, sur son plateau, a placé un pion dans la colonne de la manche en cours, la manche est terminée. Si vous avez joué autant de manches qu'il y a de joueurs et joueuses, passez à **Fin de la partie**. Sinon, réalisez les étapes suivantes :

- 1 Reprenez toutes les cartes autour de votre plateau pour reformer votre main initiale (y compris les deux cartes mises de côté).
- 2 Mélangez-les.
- 3 Passez votre plateau et votre main de cartes à votre voisin ou voisine de gauche. *Chaque plateau est donc lié à une unique main de cartes pour toute la partie.*
- 4 Démarrez une nouvelle manche en suivant les instructions page 4 – Préparez la manche.

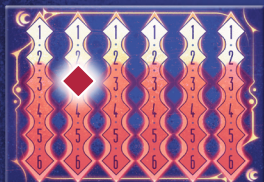


Fin de la partie

Lorsque tout le monde a joué une fois avec chaque main (donc qu'elles ont fait le tour de la table avec leur plateau respectif), la partie prend fin. Utilisez le carnet de score pour vous aider à compter les points de chacun et chacune.

Pour chaque pion de chaque plateau, suivez la consigne ci-dessous.



Un pion rapporte à son ou sa propriétaire autant de points que :






de pions sur la même ligne
(lui y compris)
+
de pions en dessous.

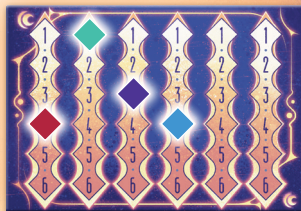
Le joueur ou la joueuse cumulant le plus de points gagne la partie.
En cas d'égalité, faites la revanche !

EXEMPLE DE DÉCOMPTE FINAL

Sur le premier plateau,  est seul sur sa ligne = 1 point, et il a 3 pions en dessous = +3 points. Cela fait donc 4 points en tout pour .

 aussi est seule = 1 point. Et avec 2 pions en dessous, cela fait un total de 3 points.

Enfin,  et  sont tous deux sur la même ligne = 2 points chacun. Et avec 0 pion en dessous de leur ligne, leur total reste à 2 points.



Le tableau à la page suivante montre la suite du décompte final à 4 joueurs et joueuses.



4 3 2 2



2 4 4 2



4 4 2 1



3 1 4 3

TOTAL

13

12

12

8

Crédits

Auteur : Takashi Saito
Illustratrice : Charlène Ingouff
Chef de projet : Ludovic Papais
Graphiste : Charlie Metz
Relecteurs : Maëva Debieu Rosas
et Xavier Taverner



DÉCOUVREZ
LE JEU EN
1 MINUTE !