



RÈGLES



SCORE™

5



Philip DuBarry
Philippe Tytgat



blue orange™
Hot Games Cool Planet

Tenez-vous prêts, 12 enchères vont démarrer.

Le principe est simple : visez haut pour remporter la carte mise en jeu. Ne soyez pas inquiets, vous ne repartirez pas forcément les mains vides car le gagnant de l'enchère vous laisse toujours vous partager les cartes de son enchère.

Alors, quelle sera votre tactique pour parvenir à vos fins : bluff, prudence ou audace ?

MATÉRIEL DE JEU

- 51 cartes Enchères comprenant :
- 25 cartes de départ, réparties en 5 types A, B, C, D ou E
 - 10 cartes de type ★
 - 15 cartes de type ★★
 - 1 carte de type ★★★

Description d'une carte



← Famille de la carte

← Valeur de la carte

← Valeur de départage
des égalités

← Type de la carte
(A, B, C, D, E, ★,
★★ ou ★★★)

BUT DU JEU

Marquer le maximum de points avec votre carte la plus forte dans chacune des 5 familles.

MISE EN PLACE

● Chaque joueur prend les 5 cartes de départ d'un même type : **A**, **B**, **C**, **D** ou **E**. Chacun commence ainsi la

partie avec une carte de chaque famille en main : **verte**, **rouge**, **jaune**, **violette** et **bleue**, et de différentes valeurs : **5**, **10**, **15**, **20** et **25**. **1**

Dans une partie à moins de 5 joueurs, remettez les cartes de départ non distribuées dans la boîte du jeu, elles ne serviront pas pour cette partie.

● Avec les 26 cartes Enchères restantes, constituez une pile de 12 cartes, faces cachées au centre de la table, de la façon suivante :

- Placez la carte de type ★★★ directement sur la table. **2**
- Mélangez les 15 cartes de type ★★. Piochez-en 7 au hasard et posez-les sur la carte de type ★★★. **3**
- Mélangez les 10 cartes de type ★. Piochez-en 4 au hasard et posez-les sur les 7 cartes de type ★★. **4**

Remettez toutes les cartes non utilisées dans la boîte, elles ne serviront pas pour cette partie.



Exemple d'une mise en place pour 4 joueurs.

Note : l'information du type de cartes A, B, C, D ou E ainsi que les étoiles ★, ★★ ou ★★★ n'est utilisée que lors de la mise en place et n'aura aucune autre utilité durant la partie.

Vous voilà prêts à jouer !

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de SCORE 5 se déroule en 12 tours de jeu successifs. Chaque tour correspond à une enchère où vous tentez de remporter la carte actuellement mise en jeu.

TOUR DE JEU

Lors de chaque enchère, effectuez dans l'ordre les 4 étapes suivantes :

1- Révélation

Révélez la première carte Enchères de la pile en la posant face visible au centre de la table : la carte est maintenant mise en jeu pour tous les joueurs.

2- Enchères

Décidez secrètement d'utiliser ou non une ou plusieurs cartes de votre main pour tenter de remporter la carte mise en jeu. Vous pouvez

utiliser le nombre de cartes de votre choix, provenant d'une ou plusieurs de vos familles. Celles-ci doivent être placées, faces cachées sur la table devant vous, afin que tous les autres joueurs puissent clairement voir combien de cartes vous utilisez pour cette enchère.

Exemple : la carte mise en jeu est une carte Verte de valeur 80.

Laura place devant elle 1 carte.

Francis en pose 2,

Nadège en pose 2 et

Charleen en pose 1.



À ce stade des enchères, vous pouvez également choisir d'attendre et de ne pas jouer de cartes de votre main du tout. Les joueurs qui ont choisi de ne pas jouer de cartes plus tôt peuvent également ajouter et supprimer des cartes.

Exemple : **Laura** aimerait vraiment récupérer la carte mise en jeu. Elle décide d'ajouter 1 carte pour un total de 2 cartes. **Francis** et **Nadège** choisissent de conserver leurs 2 cartes. **Charleen** décide finalement de ne plus participer à cette enchère, elle récupère la carte qu'elle vient de poser.

Quand chacun a terminé son enchère passer à l'étape de **Résolution**.

3- Résolution de l'enchère

Tous les joueurs qui ont participé à l'enchère révèlent simultanément les cartes qu'ils ont posées devant eux. Le joueur qui propose l'enchère la plus élevée remporte la carte mise en jeu et l'ajoute à sa main.

Attention : toutes les cartes que ce joueur vient d'utiliser pour participer à l'enchère restent posées devant lui.

➤ Lorsque plusieurs joueurs sont à égalité pour l'enchère la plus élevée, c'est le joueur ayant la valeur de départage la plus grande parmi ses cartes révélées qui remporte la carte mise en jeu.

***Exemple :** Francis a posé 2 cartes pour un total de 40 et Nadège a posé 2 cartes pour un total de 25.*

Charleen n'a pas posé de carte.

Laura a posé 2 cartes pour un total de 50 et remporte la carte mise en jeu (verte de valeur 80). Elle la récupère et l'ajoute à sa main.

4- Partage des cartes du gagnant

Les joueurs qui n'ont pas remporté la carte mise en jeu se partagent les cartes posées devant le gagnant de l'enchère. Le joueur qui propose la plus haute offre non gagnante prend une carte de son choix parmi celles posées devant le gagnant de l'enchère et l'ajoute à sa main.

Ensuite, le joueur avec la 2^e offre la plus haute prend à son tour une carte de son choix parmi celles restantes, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes du gagnant de l'enchère aient été partagées.

➤ Lorsque plusieurs joueurs font la même offre, c'est le joueur ayant la valeur de départage la plus grande parmi ses cartes révélées devant lui qui se sert en premier.

Attention, les joueurs qui n'ont misé aucune carte lors de cette enchère participent aussi au partage des cartes du gagnant, mais ils se servent après tous les joueurs qui ont participé à l'enchère.

Si plusieurs joueurs se retrouvent dans ce cas, l'ordre de partage entre eux est défini en révélant de leur main la carte ayant la valeur de départage la plus élevée.

Note : il est possible que des joueurs ne récupèrent aucune carte durant cette étape de partage des cartes du gagnant.

Exemple : comme **Francis** a un total de 40, il choisit en premier et prend la carte 30 de **Laura**. Puis, **Nadège** avec un total de 25 prend la carte 20 de **Laura**. Comme il n'y a plus de carte devant **Laura**, **Charleen** ne récupère rien.

Note : si le nombre de cartes à partager est supérieur au nombre de joueurs, alors le partage des cartes restantes continue dans le même ordre que le partage précédent jusqu'à ce que toutes les cartes aient été distribuées.

Exemple, lors d'un tour ultérieur, si **Laura** avait eu devant elle 5 cartes, l'ordre de partage de ses cartes s'effectuerait entre les joueurs, de la façon suivante :

Francis (40) prend une carte.

Nadège (25) prend une carte.

Charleen (0) prend une carte.

Puis **Francis (40)** prend une carte supplémentaire.

Nadège (25) prend alors la dernière carte de Laura.

Pour clore cette enchère, les joueurs qui ont encore des cartes posées devant eux les récupèrent et les ajoutent à leur main.

Jouez ensuite un nouveau tour de jeu.

Dernière enchère : la dernière carte Enchères mise en jeu est celle de type ★★★ et de valeur **75**. Cette carte est multicolore : le joueur qui la remporte choisira alors en fin de partie, dans quelle famille il la placera pour calculer son score final.



FIN DU JEU

À l'issue des 12 tours de jeu, il n'y a plus de carte Enchères dans la pile et la partie prend fin. Tous les joueurs révèlent alors la carte ayant la valeur la plus élevée dans chacune de leurs familles. Toutes leurs autres cartes de plus faible valeur ne sont pas considérées.

RAPPEL : la carte de type ★★★ et de valeur 75 est multicolore. Le joueur qui la possède choisit dans **quelle famille de sa main** il la place.

Chaque joueur additionne alors les valeurs de toutes ses cartes ainsi révélées pour déterminer son score final. Le joueur ayant le total le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant la valeur de départage la plus élevée **parmi ses cartes révélées** est déclaré vainqueur.

EXEMPLE DE SCORE FINAL

Laura montre ses cartes : 5 verte
+ 15 violette + 25 jaune + 40 rouge
+ 85 bleue = **170**

Francis montre ses cartes : il choisit
de considérer la carte ★★★ 75 qu'il
a remportée comme étant de
couleur verte + 45 violette + 55 jaune
+ 25 rouge + 70 bleue = **270**

Nadège montre ses cartes :
125 verte + 60 violette + 105 jaune
+ 20 rouge + 135 bleue = **445**

Charleen montre ses cartes :
80 verte + 145 violette + 115 rouge
+ 120 bleue = **460**

Bien qu'elle n'ait eu aucune carte
orange, **Charleen** remporte cette
partie avec un score final de **460**.



15



© 2024 Blue Orange Edition. Score 5 et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu