

B. RETOURNER LA CARTE UP&DOWN, PIOCHER 2 CARTES, PUIS REJOUER

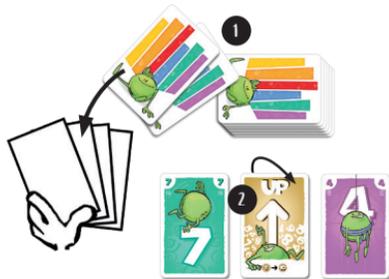
À votre tour, vous pouvez retourner la carte **Up&Down** puis piocher 2 cartes avant de jouer une carte :

1. Retournez la carte **Up&Down** pour en changer le sens.

Exemple : si elle était côté **Up**, placez-la sur le côté **Down**. Les cartes jouées doivent désormais être inférieures ou égales à la dernière carte défaussée.

2. Piochez 2 cartes.

3. Faites l'action « **A. Jouer une carte** » (vous pouvez jouer n'importe laquelle de vos cartes, pas nécessairement l'une de celles que vous venez de piocher). Il est possible d'obtenir une **Action Bonus** lors de cette action.



Remarques

► À votre tour, si vous ne pouvez pas faire l'action "Jouer une carte", vous devez alors obligatoirement choisir l'action "Retourner la carte Up&Down, piocher 2 cartes, puis rejouer".

► Si vous devez piocher, mais que la pile de la pioche est vide, gardez la première carte des deux défausses, puis mélangez les cartes restantes pour reformer la pioche.

6

● FIN DE MANCHE ●

Une manche se termine dès qu'un joueur n'a plus de cartes **dans sa Main OU dans sa Rangée** à la fin de son tour (après d'éventuelles actions bonus).

Chaque **autre** joueur compte alors ses points : **il additionne d'une part** la valeur des cartes qu'il lui reste en main et **d'autre part, toutes les cartes restantes dans sa Rangée**, même celles face cachée.

Le plus grand des deux totaux est leur score pour cette manche !

Exemple : *Alex met fin à la manche en se débarrassant de toutes les cartes de sa Main. Les autres joueurs comptent leurs points : Simon a 4 points dans sa Rangée, et 18 points en Main. Son score est le plus grand total des deux, soit 18 points.*



Rangée de Simon
2 + 2 = 4

Main de Simon
2 + 6 + 10 = 18

Ensuite, le joueur qui a déclenché la fin de manche additionne les cartes encore en sa possession. Si son score est **strictement inférieur** à celui de tous les joueurs, **il ne compte pas ses points** pour cette manche. Dans le cas contraire, **il double son score**.

Exemple : *Alex a mis fin à la manche, il ne lui reste des cartes que dans sa Rangée. Son score est de 8. Il a le plus petit score (Simon à 18 points et Thomas 12 points), il ne prend aucun point sur cette manche !*

Si Simon avait réussi à se défausser du 10 dans sa Main, il aurait eu 8 points, le score d'Alex aurait été de $8 \times 2 = 16$ points, car il n'aurait pas eu le plus petit score.



Rangée d'Alex
6 + 2 = 8

7

● NOUVELLE MANCHE ●

Notez les scores de chaque joueur, puis commencez une **nouvelle manche** après avoir réalisé une nouvelle **mise en place**. Le joueur qui commence cette nouvelle manche (en choisissant la face de la carte **Up&Down**) est celui qui a le plus de points au total (en cas d'égalité, prenez le joueur avec le plus gros total dans sa Rangée et, en cas de nouvelle égalité, tirez au hasard).

● FIN DE PARTIE ●

À la fin de la 3^{ème} manche, la partie est terminée.

Le joueur qui a cumulé le **plus petit score** remporte le jeu ! En cas d'égalité, le joueur ayant gagné le moins de points sur la dernière manche l'emporte.

Variantes

Vous pouvez jouer plus de manches pour des parties plus longues ! Si vous souhaitez des parties plus stratégiques, jouez jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse les 50 points (30 points pour 2 joueurs) à la fin d'une manche.

LES AUTEURS REMERCIENT

Nous remercions toute l'équipe de BLAM ! pour leur travail, les organisatrices et organisateurs du Grrrecamp 2 grâce à qui nous nous sommes rencontrés et sans qui Ptit Pois n'aurait pas vu le jour, les membres du GRAL, et tous les testeuses et testeurs du jeu.

Thomas remercie sa famille.

Alex remercie Violette pour son aide et sa famille pour leurs conseils avisés.

Simon remercie ses amis et sa famille pour leurs retours constructifs.

CRÉDITS

Auteurs : Thomas Favrelière, Alex Fortineau, Simon Moulard

Illustrateur : Clément Hérault

Directeur éditorial : Simon Villiot

Directeur artistique : Claude Lucchini

Marketing et relations BtoB : David Lajarge

Communication : Salomé Lasbroas

Relecture & traduction : Bénédicte Sinturel, Muriel Sétien

8

UN JEU DE
THOMAS FAVRELIÈRE,
ALEX FORTINEAU &
SIMON MOULARD

ILLUSTRÉ PAR
CLÉMENT HÉRAULT



PTIT POIS



Le jeu de cartes
qui monte
et qui descend !

BLAM!

La règle du jeu



en vidéo

CONTENU

60 cartes Ptit Pois de 6 couleurs différentes, 1 carte **Up&Down**, 1 règle du jeu.

● BUT DU JEU ●

Débarrassez-vous de vos cartes pour cumuler le moins de points à l'issue des **3 manches**. Mais attention, car l'ordre des cartes peut s'inverser à tout moment !

MISE EN PLACE

- Placez la carte **Up&Down** ↑↓ au centre de la table.
- Retirez des cartes du jeu en fonction du nombre de joueurs :
 - ▶ 2 et 3 joueurs, **retirez deux couleurs.**
 - ▶ 4 joueurs, **retirez une couleur.**
 - ▶ 5 et 6 joueurs, **jouez avec toutes les cartes.**
- Mélangez les cartes, placez devant chaque joueur 2 cartes face cachée l'une à côté de l'autre, puis recouvrez-les d'une carte face visible chacune.
 - ▶ Ces cartes constituent la **"Rangée"**.
- Distribuez 4 nouvelles cartes à tous les joueurs.
 - ▶ Ces cartes constituent la **"Main"**.
- Les cartes restantes forment la **Pioche**.
- Placez les deux premières cartes de la pioche de part et d'autre de la carte **Up&Down** ↑↓ pour former deux **Défausses**.
- Déterminez le premier joueur : à la première manche, c'est le joueur ayant le plus grand total sur les 2 cartes visibles de sa **Rangée** (tirez au hasard en cas d'égalité).
- Le premier joueur de la manche en cours positionne la carte **Up&Down** ↑↓ sur la face de son choix (**UP**↑ ou **DOWN**↓), puis débute la partie.



2

Carte Up&Down ↑↓

L'ordre des cartes à jouer est défini par la carte **Up&Down** ↑↓ :

- ▶ Si la carte est sur le côté **UP**↑, les joueurs doivent jouer des cartes de valeur **supérieure ou égale** à la dernière carte jouée.
- ▶ Si la carte est sur le côté **DOWN**↓, les joueurs doivent jouer des cartes de valeur **inférieure ou égale** à la dernière carte jouée.



TOUR DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, vous avez le choix entre deux actions :

- ▶ **A.** Jouer 1 carte
- ▶ **B.** Retourner la carte **Up&Down** ↑↓, piocher 2 cartes, puis rejouer.

3

A. JOUER UNE CARTE

À votre tour, vous pouvez jouer une carte



Jouez cette carte sur l'une des deux **défausses** en respectant le sens de la carte **Up&Down** ↑↓.

Si la carte jouée est de **même couleur que la carte recouverte**, vous obtenez une **Action Bonus**. Sinon, votre tour est **terminé**, et c'est au joueur suivant de jouer.



Exemple : la carte **Up&Down** ↑↓ est sur le côté **UP**↑, Alex joue un **8 ROUGE** depuis sa **rangée** sur le **4 VIOLET** de la **défausse**. Comme les deux couleurs sont différentes, son tour est **terminé**.

4

Action Bonus

Lorsque vous obtenez une **Action bonus**, vous avez (si vous le souhaitez) 2 possibilités :

- ou** ▶ Rejouer une nouvelle carte sur **la même défausse**, en respectant les règles normales
- ▶ Retourner l'un des paquets de votre **Rangée** :

Si vous choisissez un paquet contenant 2 cartes, la carte visible devient la carte cachée et inversement.



Si vous choisissez une carte seule, retournez-la simplement face visible.



Il est possible d'enchaîner plusieurs **Action Bonus** !

Exemple : Simon joue un **8 VERT** depuis sa main sur le **7 VERT** de l'autre défausse. Il peut donc faire une **Action Bonus**. Il décide de jouer le **9 VERT** de sa rangée sur son **8 VERT** précédemment défaussé. Il obtient donc à nouveau une **Action Bonus** et décide de retourner la carte face cachée qui était sous son **9 VERT**. Son tour est désormais **terminé**.



Remarques

- ▶ **Attention !** Vous ne pouvez retourner une carte face cachée qu'en effectuant une **Action bonus**. Si vous retournez l'une de vos cartes cachées par erreur, remplacez-la par une nouvelle carte de la pioche, que vous placez face cachée dans votre Rangée.
- ▶ Vous **ne pouvez pas jouer** une carte que vous venez de retourner.
- ▶ Il est **interdit** de jouer une carte face cachée.

5