

Regles du Jeu Lucky Hand

But du jeu!



Le but est d'avoir le plus de points dans sa cagnotte au bout de 20 minutes.

le Jeu Contient
- 55 CARTES À JOUER
- 1 DÉ À 20 FACES

+ 8 ANS

Nombre de joueurs
DE 2 À 5

DURÉE DU JEU :
20 MIN

Mélanges les cartes et distribuez à chacun 3 cartes. Le reste des cartes fera office de pioche. Établissez un ordre de jeu, ensuite, mettez votre minuteur sur 20 minutes. Durant la partie, il est important de piocher les cartes dans l'ordre de jeu. Chaque joueur doit toujours avoir 3 cartes en main. Au cours de la partie vous aurez la possibilité :

- de gagner des points en lançant le dé,
- de donner des malus aux autres joueurs,
- de vous protéger avec des cartes immunités.

Vous ne pouvez jouer qu'une carte par tour.

Exception : Par exemple, si Mike vient de recevoir un malus de la part de Laura et que c'est à lui de jouer, il peut contrer la carte malus par une carte immunité et jouer une seconde carte de son choix.

Déroulement d'une partie

Phase 1 CONDITION POUR JOUER DES CARTES :

À tour de rôle, les joueurs doivent lancer le dé à 20 faces et doivent obtenir un score de 10 minimum pour jouer une carte au prochain tour. S'ils n'y arrivent pas, ils devront retenter leur chance au prochain tour. Par contre, les joueurs ayant fait le score de 20 peuvent directement jouer une carte, sans attendre le tour suivant.

Phase 2 LORSQUE VOUS ÊTES EN MESURE DE JOUER DES CARTES :

Voici les choix qui s'offrent à vous :

1. GAGNER DES POINTS AVEC DES CARTES BONUS



33 Cartes bonus de points : **+20pts** x 3 (score au dès entre 17 et 20), **+15pts** x 7 (score au dès entre 14 et 20), **+10pts** x 10 (score au dès entre 10 et 20), **+5pts** x 13 (score au dès entre 5 et 20). Lorsque vous jouez une carte bonus, vous devez ensuite lancer le dé et faire le score demandé par la carte, celle-ci doit être remise dans le tas.

Par exemple : Si Laura joue une carte +15pts, elle devra lancer le dé et faire un score entre 14 et 20 à son lancer de dé pour augmenter sa cagnotte de +15pts.

Les cartes bonus qui ont été gagnées doivent être conservées par les joueurs sur la table au vu de tous. Elles représentent la cagnotte des joueurs.

2. GAGNER DES POINTS AVEC LES CARTES MAX DE POINTS :



Cartes **Max de points** x 2 :

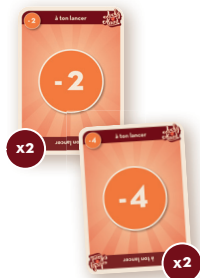
Si vous jouez la carte max de points, alors tous les joueurs peuvent déposer une carte bonus de leur choix. Ensuite, vous pouvez lancer le dé à tour de rôle, celui qui obtient le plus grand score remporte toutes les cartes mises en jeu.

Exception : par exemple, si Mike joue une carte Max de points et qu'il est le seul à miser une carte bonus, alors il doit lancer le dé et faire le score indiqué sur la carte pour l'ajouter à sa cagnotte. S'il n'y parvient pas, la carte retourne dans le tas.

Attention : Les malus ne comptent pas lorsqu'une carte max de points est mise en jeu.

Attention : les joueurs qui n'ont pas joué de carte bonus ne peuvent pas participer.

3. INFLIGER DES MALUS AU LANCER



4 Cartes malus au dé : **-4 au lancer de dé** x 2 / **-2 au lancer de dé** x 2

Il est possible de désavantager les joueurs qui ne peuvent pas encore jouer de carte (ceux qui n'ont pas fait un score minimum de 10) avec un malus, le malus prendra effet lorsqu'ils pourront jouer des cartes.

De plus, au cours de la partie un joueur peut être la cible de plusieurs malus, et ce, par plusieurs joueurs

Vous pouvez donner un malus à un joueur pour réduire son score au dé.

Par exemple : Si Mike donne à Laura une carte -4 au lancer de dé, lorsqu'elle lancera le dé pour gagner une carte bonus, elle devra soustraire -4 au résultat qu'elle aura obtenu. En jouant ces cartes, vous désavantagez un joueur en réduisant ses chances de gagner des points.

4. PRENDRE DES POINTS DANS LA CAGNOTTE D'UN JOUEUR



7 Cartes malus de points : **-20pts** x 1 / **-15pts** x 1 / **-10pts** x 2 / **-5pts** x 3
Vous pouvez donner un malus à un joueur pour lui prendre des points dans sa cagnotte.

Par exemple : Si Laura choisit de prendre des points à Mike en lui infligeant une carte -15pts, alors Mike devra prendre dans sa cagnotte une carte bonus +15pts et la donner à Laura. Si Mike est protégé par une carte immunité, la carte malus de Laura n'aura aucun effet et doit retourner dans le tas. Par contre, si Mike n'est pas protégé par une carte immunité et qu'il ne dispose pas de la carte réclamée dans sa cagnotte, c'est à Laura de lui donner la carte +15 pts dans sa cagnotte. Si elle ne possède pas la carte dans sa cagnotte, dans ce cas aucun des deux ne peut être désavantagé par le malus qui doit être remis dans le tas.

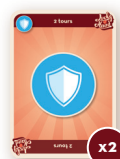
5. PRIVER UN JOUEUR DE JOUER UNE CARTE

6 Cartes interdiction de jouer : **Interdiction de jouer durant 1 tour** x 3 / **interdiction de jouer durant 2 tours** x 3

Vous pouvez donner un malus à un joueur pour lui faire sauter 1 ou 2 tours.



6. SE PROTÉGER DES MALUS



3 Cartes immunités : **Immunité durant 2 tours** x 3

Vous pouvez jouer une carte immunité pour vous protéger des malus durant 2 tours, ensuite la carte devra être mise dans le tas.

Attention : contrer une carte malus doit se faire immédiatement après avoir reçu ce dernier avec une carte immunité.

Les cartes bonus qui n'ont pas été gagnées par les joueurs et toutes les autres cartes qui auront été jouées devront être mises dans un tas différent de la pioche.

Une fois que la pioche sera épuisée, les cartes du tas devront être mélangées et constitueront à ce moment-là la nouvelle pioche.

Phase 3 Comptage des points et détermination d'un vainqueur

Au bout de 20 minutes, les joueurs doivent compter les points accumulés dans leurs cagnottes, le gagnant est celui qui aura le score le plus élevé.

DESCRIPTION D'UN TOUR DE JEU AVEC 5 JOUEURS (LAURA, MIKE, AVIVA, STEVE, JOHANNA)

- Laura dispose d'une carte bonus +5pts, d'une carte malus interdiction de jouer (durant 2 tours) et d'une carte bonus +10pts
- Elle décide de jouer sa carte bonus +10pts (faire un score entre 10 et 20 pour remporter la carte), Laura lance le dès et fait un score de 15. Elle remporte la carte bonus +10pts et la range dans sa cagnotte. Elle prend une autre carte dans la pioche.
- C'est au tour de Mike, les cartes qu'il a en main sont : une carte malus - 15pts, une carte malus -2 au lancé de dé et une carte bonus +5pts.
- Mike décide de donner une carte - 2 au lancé de dé à Steve. Il prend une carte dans la pioche.
- Ensuite, Aviva a dans son jeu une carte malus - 10pts, une carte malus saute un tour et une carte bonus +20pts.
- Elle décide de donner un malus -10pts à Laura. Laura doit donc prendre la carte +10pts qui se trouve dans sa cagnotte et la donner à Aviva qui la place dans sa cagnotte. Elle prend une carte dans la pioche.
- C'est au tour de Steve, les cartes qu'il a en main sont : une carte immunité, deux cartes +15pts.
- Il décide de jouer une carte bonus +15pts. Il lance le dé et fait un score de 15. Puisque Mike lui avait attribué un malus - 2 au lancé de dé, son score final est de 13. Le score minimum pour remporter la carte étant de 14, il ne remporte pas la carte et doit mettre les deux cartes (-2 au lancé de dé et la carte +15pts) dans le tas. Il prend une carte dans la pioche.
- C'est maintenant au tour de Johanna, elle dispose des cartes suivantes : une carte max de pts, une carte + 10pts, une carte bonus +20pts.
- Elle décide de mettre en jeu la carte max de pts. Tous les joueurs y compris Johanna ont la possibilité de miser une carte bonus. Johanna dépose sa carte +20pts, Steve met en jeu sa carte +15pts, Aviva s'abstient de miser une carte, Mike dépose une carte bonus +5pts et Laura mise une carte +5pts.
- Johanna, Steve, Mike et Laura lancent le dé à tour de rôle. Johanna fait un score de 18, Steve fait 15, Mike fait un 5 et Laura fait le score de 11.
- Johanna a le score le plus élevé, elle remporte donc la totalité des cartes mise en jeu, c'est-à-dire ces 20pts, les 15pts de Steve, les 5pts de Mike et de Laura. Elle place toutes ces cartes dans sa cagnotte.
- La carte max de point est mise dans le tas et chaque joueur pioche des cartes pour se retrouver avec 3 cartes en main.