



 Règles



 **FLORIAN RACKY**

2 WIN est un jeu de cartes simultané dans lequel vous composez des nombres en associant 2 cartes Chiffre. Chacun de vos nombres peut vous permettre de piocher de nouvelles cartes et ainsi vous donner plus de chances de pouvoir rejouer !

Saurez-vous surprendre vos adversaires encore en lice pour finir vainqueur ?

MATÉRIEL

108 cartes réparties en 3 couleurs :
bleue, rose et verte.

Chaque carte comporte un chiffre allant de 1 à 9, associé à une quantité d'étoiles : 1, 2 ou aucune.



1 Aide de jeu

BUT DU JEU

Être le dernier joueur encore en lice pour remporter la partie.

MISE EN PLACE

- Mélangez toutes les cartes faces cachées et distribuez-en 9 à chaque joueur. Chacun prend ses cartes en main et les regarde secrètement.
- Posez le paquet de cartes restantes en une pile face cachée au centre de la table.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en une succession de tours de jeu.

Chaque tour se divise en 3 étapes consécutives pendant lesquelles tous les joueurs jouent simultanément.

Jouez les 3 étapes de chaque tour dans l'ordre suivant :

1. PASSER UNE CARTE

Choisissez 1 carte de votre main et posez-la face cachée devant le premier joueur encore en lice situé à votre gauche.

Récupérez ensuite la carte qui vous a été donnée par le joueur situé à votre droite et ajoutez-la à votre main.

→ **Cas particulier** : si vous êtes le seul joueur à avoir au moins 1 carte en main lors de cette étape, alors vous êtes le dernier joueur encore en lice. Voir **FIN DE PARTIE**.

ABANDONNER : si vous ne pouvez pas effectuer l'action **PASSER UNE CARTE**, alors vous devez immédiatement abandonner la partie. Patientez quelques instants pour savoir qui sera désigné vainqueur.

2. COMPOSER UN NOMBRE

Choisissez 2 cartes de votre main et posez-les, faces cachées, devant vous pour composer un nombre à 2 chiffres.

L'une de vos 2 cartes est utilisée pour le chiffre des dizaines et doit être posée à gauche de

vosre seconde carte qui représente le chiffre des unités.

Dès que tous les joueurs sont prêts, révélez tous en même temps vos 2 cartes.

- Au premier tour, vous pouvez composer le nombre de votre choix.



- À chaque tour suivant, vous devez composer un nombre supérieur au précédent.

Posez chaque nouveau nombre au-dessus du précédent en décalant légèrement vos 2 cartes vers le haut de façon à ce que les nombres que vous avez précédemment posés restent toujours visibles.



ABANDONNER : si vous ne pouvez pas effectuer l'action **COMPOSER UN NOMBRE**, alors vous devez immédiatement abandonner la partie. Patientez quelques instants pour savoir qui sera désigné vainqueur.

3. PIOCHER DES CARTES

Le nombre que vous venez de composer peut vous permettre de piocher des cartes ce tour-ci selon 4 critères.

Pour chacun de ces 2 premiers critères, comparez votre nombre à celui de chaque joueur encore en lice :

- Si vous venez de composer le nombre le plus élevé, alors piochez 1 carte. **A**

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés piochent 1 carte chacun.

- Si, sur les 2 cartes de votre nombre, vous cumulez plus d'étoiles que vos adversaires, alors piochez 1 carte. **B**

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés piochent 1 carte chacun.

Si tous les joueurs ont composé des nombres sans étoile, alors personne ne pioche de carte.

Pour chacun de ces 2 autres critères, prenez seulement en compte votre nombre :

- Si vous venez de composer un nombre avec 2 chiffres identiques, alors piochez 1 carte. **C**
- Si le nombre que vous venez de composer réalise une série de 3 cartes de la même couleur dans sa colonne, alors piochez 1 carte. Ceci est valable pour les dizaines comme pour les unités. **D**

➔ **Attention** : lorsque vous posez une 4^e carte de la même couleur que les 3 précédentes, elle ne vous permet pas de piocher à nouveau, mais elle constitue la 1^{re} carte d'une nouvelle série. Vous pouvez décaler légèrement sur le côté les 3 cartes de chacune de vos séries pour bien les différencier.



Première
carte
d'une
nouvelle
série

Série
précédente

Chaque joueur peut remplir plusieurs critères lors d'un tour et donc piocher plusieurs cartes.

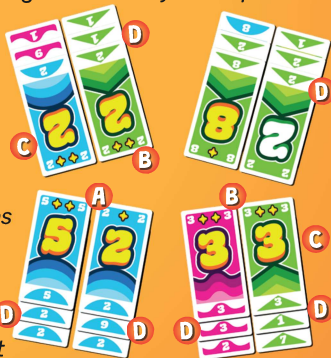
Exemple : ce tour-ci, le joueur qui a composé le « 33 » pioche 4 cartes. À savoir, une première carte parce qu'il a utilisé 2 chiffres identiques

C, une autre carte parce qu'il a le plus grand total d'étoiles (à égalité avec le joueur qui a composé le « 22 ») **B**,

une troisième pour sa série de 3 cartes roses **D** et une quatrième carte pour sa série de 3 cartes vertes **D**.

Ceux qui ont composé les « 22 » et « 52 » piochent

3 cartes chacun. Celui qui a composé le nombre « 28 » pioche 1 carte.



➔ Dans le cas où vous devriez piocher une carte alors que la pile est épuisée, récupérez d'abord toutes les cartes des joueurs qui ont abandonné la partie. Puis, récupérez les cartes qui composent les nombres de chaque joueur encore en lice, à l'exception de leurs 5 derniers nombres. Mélangez alors toutes ces cartes faces cachées pour former une nouvelle pile.

À l'issue de l'étape **PIOCHER DES CARTES**, le tour de jeu est terminé.

Jouez autant de nouveaux tours que nécessaire jusqu'à ce que la partie prenne fin.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand l'un des deux cas suivants se présente :

- il ne reste plus qu'un seul joueur encore en lice. Ce joueur gagne la partie.
- ou bien,
- tous les derniers joueurs encore en lice abandonnent en même temps. Parmi eux, c'est alors le joueur qui a le plus de cartes en main qui remporte la partie.

Si l'égalité persiste, c'est le joueur dont le dernier nombre composé est le plus petit qui gagne.

Si l'égalité subsiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple : lors de ce tour, les 3 derniers joueurs ne peuvent plus composer de nombre valable. Ils doivent tous abandonner.

Le « joueur 2 » a plus de cartes en main que ses adversaires : il remporte ainsi la partie.

Joueur 1



Joueur 2



Joueur 3