CARTES SPECIALES BOMBES

CARTE BOMBE :
NE PEUT PAS **ETRE CONTREE PAR UN STOP.**

BOMBE - 3 CARTES



Cette carte est posée horizontalement devant la suite d'un adversaire. **Si une personne a deux bombes devant lui, elles explosent ! La personne qui a posé la dernière bombe, retire les cartes de la suite pour n'en garder qu'une.** Si une personne finit sa suite et qui possède une bombe devant celle-ci, on laisse la carte bombe sur table. Elle pourra être déplacée plus tard.

DEPLACEMENT BOMBE - 4 CARTES



Cette carte permet de **déplacer la bombe chez n'importe qui. Elle peut être jouée directement, comme protection (identique au Stop) et ne comptera pas comme tour de jeu.** Si la bombe est déjà devant notre suite et que l'on pioche cette carte, on peut l'utiliser pour déplacer la bombe, mais ce sera la seule action de notre tour.

MAIN DU JEU

- Le joueur qui pioche une carte **Main du jeu** doit obligatoirement la retourner devant tout le monde et réaliser l'action.
- Un STOP ne peut pas contrer l'action d'une carte **Main du jeu.**
- Si le joueur doit piocher plusieurs cartes, il commence par jouer les cartes jaunes, garde la carte **Main du jeu** face cachée et la joue en dernier.



Si on utilise une carte STOP ou Déplacement Bombe, donnant l'obligation de re-piocher, on ne peut pas piocher une carte **Main du jeu**. Si une carte **Main du jeu** se présente, on la met de côté, on prend une carte jaune et on remet la carte **Main du jeu** sur la pioche.

MAIN DU JEU

Quand un joueur pioche une carte "Main du jeu", il est obligé de la retourner devant tout le monde et de faire l'action. L'action ne peut pas être bloquée par un STOP.

REMPLACER DEUX CARTES - 2 CARTES



Cette carte **remplace 2 nombres d'une suite.** Si le joueur ne peut pas la jouer directement, exemple un trou dans sa suite ou s'il est rendu à 9 cartes dans sa suite, **il peut la conserver dans sa main et jouer une autre carte à la place.** En équipe, si le joueur ne peut pas jouer la carte dans sa suite, il est obligé de la jouer dans la suite de son/ses coéquipiers. Et si vraiment ce n'est pas possible, il peut la conserver en main.

PIOCHER 3 CARTES - 1 CARTE



Identique à la carte **PIOCHER 2 CARTES** mais cette fois **on pioche 3 cartes et on réalise 3 actions.** Le joueur doit finir son tour avec 8 cartes en main. S'il pioche une carte **Main du jeu**, il la garde face cachée, joue les deux cartes et ensuite la dévoile à tout le monde.

CHANGEMENT DE PLACE - 1 CARTE



Identique à la carte **CHANGEMENT DE PLACE** sauf que c'est **OBLIGATOIRE. Même si vous êtes la personne la plus avancée du jeu.** En équipe, on ne peut pas changer de place avec un coéquipier. Si on a fini notre suite, on ne peut pas changer de place, mais on fait changer l'un de nos partenaires.

ECHANGE DE JEU - 1 CARTE À NOTRE DROITE



Quand cette carte est piochée, la personne a l'**obligation de donner les cartes qu'elle a en main à la personne à sa droite.** La personne qui récupère le jeu doit, elle-même, donner son jeu à la personne à sa droite et ainsi de suite **jusqu'à ce que la première personne qui vient de jouer la carte récupère un jeu en main.**

ECHANGE DE JEU - 1 CARTE À LA DROITE OU À LA GAUCHE



Identique à la carte précédente, sauf que **le joueur choisit s'il donne son jeu à droite ou à gauche.**

RETOUR 3 CARTES - 1 CARTE DE NOTRE SUITE



Cette carte **oblige la personne qui vient de la piocher à revenir à 3 cartes consécutives de sa propre suite** et à défausser les autres cartes. Si elle ne possède pas 3 cartes consécutives, elle ne peut pas réaliser l'action. **En équipe, si elle ne peut pas réaliser l'action sur sa suite, elle doit l'appliquer sur la suite d'un partenaire.**

RETOUR 3 CARTES - 1 CARTE DE LA SUITE D'UN ADVERSAIRE



Cette carte permet de **désigner une personne qui doit revenir à 3 cartes consécutives dans sa suite.** Le joueur qui joue cette carte décide des 3 cartes à garder. Si personne ne possède plus de 3 cartes consécutives permettant de réaliser l'action, alors l'action est impossible.

- REGLES DU JEU -

LA SUITE INFERNALE MASTER

CONTENU DU JEU

- 70 cartes Numéro de 1 à 10 (quantité identique)
- 35 cartes “Spéciales”
- 7 cartes “Bombes”
- 8 cartes “Main du jeu”

BUT DU JEU

Mode Individuel (2 à 4 joueurs) :

Être le premier joueur à compléter une suite de cartes de 1 à 10. Les cartes sont posées devant le joueur, face visible.

Mode Équipe (4 ou 6 joueurs) :

Être la première équipe à compléter : 2 suites à 4 joueurs OU 3 suites à 6 joueurs. Une suite par joueur, réalisée en collaboration.

PREPARATION

1. Désigner un premier donneur.
2. Le donneur mélange et distribue :
   - 8 cartes par joueur.
   - 6 cartes par joueur **en partie à 6 joueurs.**

   On ne peut pas distribuer une carte **Main du jeu**. Lors de la distribution, si une carte **Main du jeu** se présente, on la met de côté. Elle sera réintégrée dans la pioche avant de commencer à jouer.
3. Le reste des cartes constitue la pioche.
4. Le joueur à gauche du donneur commence. Quand la pioche est vide, mélanger la défausse pour former une nouvelle pioche.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

À son tour, le joueur :

1. Pioche une carte
2. Effectue une seule action.

ACTIONS POSSIBLES :

INDIVIDUELLE

- **Commencer** sa suite avec n'importe quel nombre.
- **Continuer** sa suite avec un chiffre inférieur ou supérieur aux cartes posées. Obligation que les cartes se suivent.
- **Combler** un espace vide dans sa suite
- **Jouer** une carte spéciale
- **Défausser** une carte face visible à côté de la pioche (On ne peut pas défausser une carte spéciale sans faire l'action)

PAR EQUIPE
RÈGLES SPÉCIFIQUES

- Jouer dans sa suite ou celle d'un coéquipier
- Une suite complétée devient intouchable
- Les suites terminées sont retirées du jeu et placées dans la défausse.
- L'équipe gagne lorsque toutes les suites sont complétées



CARTES SPECIALES

Action des cartes spéciales obligatoire !!

REMPLACER UNE CARTE - 11 CARTES



Cette carte remplace n'importe quel nombre dans votre suite. Elle peut être utilisée pour démarrer une suite.

RETIRER UNE CARTE - 5 CARTES



Cette carte retire n'importe quelle carte à tous les adversaires et les jettent. Avant de continuer leur suite, les adversaires doivent obligatoirement combler le/les trou(s). En équipe, un stop protège l'intégralité de l'équipe.

VOLER UNE CARTE - 9 CARTES



Le joueur prend n'importe quelle carte dans la suite d'un adversaire. La carte volée peut être placée directement dans sa suite ou conservée dans sa main et en jouer/jeter une autre à la place. Si la personne a un +2 dans sa suite, cela compte pour une carte. La personne qui a un trou dans sa suite doit le combler avant de continuer sa suite.

PIOCHER 2 CARTES - 4 CARTES



Le joueur pioche deux cartes et joue deux fois. S'il y a une carte **Main du jeu** dans les deux cartes piochées, il la garde face cachée, fait sa première action et ensuite dévoile la carte **Main du jeu à tout le monde.** Il s'assure de finir son tour avec 8 cartes en main.

CHANGEMENT DE PLACE - 2 CARTES



Le joueur échange de place avec un adversaire et récupère sa suite posée sur table. Chaque joueur garde son jeu en main. La partie continue à la gauche de la personne qui vient de jouer la carte après le changement. On ne peut pas changer de place avec une personne qui a fini sa suite . Lors d'une partie en équipe, on peut faire changer de place son partenaire.

STOP - 4 CARTES



Cette carte protège le joueur ou l'équipe et bloque les attaques des adversaires. Elle est jouée à tout moment par n'importe qui pour contrer une carte spéciale, que ce soit dans sa propre suite ou celle de son coéquipier, et même contre une autre carte STOP. Elle oblige à piocher immédiatement pour retrouver un jeu de 8 cartes en main (6 en équipe). Si un joueur joue une carte +1 dans son jeu, on peut bloquer la carte avec le STOP, l'obligeant à le jeter. Le STOP ne contre pas les cartes BOMBES.

AIDE MEMOIRE



Changer de place / Changer de place obligatoire avec une personne



Remplacer n'importe quelle(s) carte(s)



Bloquer une carte spéciale



Retirer une carte d'un adversaire



Bombe / Déplacement de bombe



Voler une carte d'une suite



Échanger de jeu à droite / droite ou gauche



Piocher 2 cartes / 3 cartes et rejouer



Retour 3 cartes de notre suite / de la suite d'un adversaire