



SCOUT

Règles du jeu

Vous venez d'être nommé directeur de cirque. À l'aide des membres de votre troupe de cirque, vous devez préparer un spectacle. Chaque membre de votre troupe a un rôle défini. Pour combler les lacunes de votre troupe, vous devez essayer de recruter les membres des autres troupes ! En recrutant un seul membre, vous pouvez déclencher une réaction en chaîne qui vous aidera à faire une représentation qu'aucun autre cirque ne pourra égaler. Allez-vous préparer votre représentation avec les membres actuels de votre troupe ou bien essaieriez-vous de recruter d'autres membres ? À vous de faire les bons choix dans ce jeu de cartes rapide !

Contenu

45 cartes



23 pions recrutement



5 pions recrutement et représentation (Scout & Show)



30 pions score



Pion premier joueur



Règle du jeu

1. But du jeu

Les joueurs essaient de rassembler et de jouer une série de cartes plus forte que celles des autres joueurs pour gagner des points. Les cartes qui sont alignées à la suite sont plus fortes mais les joueurs ne peuvent pas réorganiser les cartes dans leur main. Les joueurs "recrutent" habilement de nouveaux membres en récupérant des cartes et préparent une "représentation" tout en renforçant leur main pour essayer de gagner le plus de points possible. Les joueurs jouent autant de manches qu'il y a de joueurs. Le joueur avec le plus de points à la fin gagne la partie !

Pour des parties à deux joueurs, référez-vous à la section "Règle à deux joueurs" au verso.

2. Mise en place

Les joueurs choisissent un premier joueur. Ce joueur prend le pion premier joueur.

Le premier joueur peut, par exemple, être celui qui a tiré la carte avec les deux numéros 1 et 2 au début du tour.

En fonction du nombre de joueurs, les cartes indiquées ci-dessous sont remises dans la boîte.

à 3 joueurs	à 2 ou à 4 joueurs	à 5 joueurs
Les cartes avec un "10" inscrit dessus (9 cartes)	La carte avec un "9" et un "10" inscrits dessus (1 carte)	Pour des parties à cinq joueurs, toutes les cartes sont utilisées. Aucune carte n'est rangée dans la boîte.

Les joueurs prennent autant de pions recrutement et spectacle qu'il y a de joueurs dans la partie. Tous les pions recrutement et spectacle qui ne sont pas utilisés sont remis dans la boîte.

3. Préparer une manche

Pion premier joueur



pions recrutement et représentation



pions score

Les pions recrutement sont placés au centre de la table.

Tous les joueurs reçoivent chacun un pion recrutement et spectacle.

Les cartes sont mélangées et toutes distribuées aux joueurs. À trois joueurs, chaque joueur reçoit 12 cartes, à quatre joueurs, chaque joueur reçoit 11 cartes et à cinq joueurs, chaque joueur reçoit 9 cartes. Quand les joueurs mélangent les cartes, ils s'assurent de mélanger la position des cartes dans le jeu ainsi que l'orientation (haut et bas) des cartes.

Les joueurs ne doivent pas prendre les cartes en mains avant que toutes les cartes aient été distribuées.

Une fois que toutes les cartes ont été distribuées, les joueurs prennent leurs cartes en mains de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir les numéros sur les cartes.

Les joueurs prennent les cartes en main de manière à voir le grand numéro en haut à gauche. À partir de ce moment, ces numéros en haut à gauche seront appelés la main des joueurs.



Pendant une manche, les joueurs ne sont pas autorisés à réorganiser les cartes de leur main (vers la gauche ou vers la droite) ou à changer l'orientation (haut et bas) des cartes.

Ce n'est qu'au début d'une manche (immédiatement après que les joueurs ont pris connaissance de leur main) que les joueurs peuvent changer l'orientation de toutes leurs cartes.



1. Les joueurs récupèrent leurs cartes



2. Les joueurs retournent leurs cartes



3. Les joueurs placent les cartes en éventail dans leur main

4. À son tour

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. Pendant son tour, le joueur doit choisir et réaliser l'une des actions suivantes.

A. Représentation

B. Recrutement

C. Recrutement et représentation
(Une seule fois par joueur et par manche)

A. Représentation

Le joueur prépare une série de cartes dans sa main et la place devant lui, sur la table. Cette action est la "représentation". Si le joueur choisi de faire une représentation alors il doit suivre les deux règles ci-dessous.

Règle 1

Si le joueur ne fait sa représentation qu'avec une carte, il peut choisir n'importe quelle carte de sa main. S'il montre plus d'une carte, il ne doit jouer que des cartes avec des numéros qui se suivent.

Qu'est-ce qu'une série de cartes ?

Lorsque le joueur joue plus d'une carte de sa main, les cartes doivent présenter, soit des "numéros qui se suivent", soit des "numéros identiques".

Les numéros d'une suite peuvent être dans l'ordre croissant ou décroissant. (※ Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut jouer par série).



2 cartes avec des numéros qui se suivent



2 cartes avec des numéros identiques



2 cartes avec des numéros qui se suivent



※ ce n'est pas une série



3 cartes avec des numéros qui se suivent



※ ce n'est pas une série

Règle 2

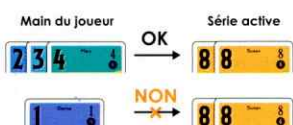
La série de cartes qui a été montrée juste avant le tour du joueur est appelée "la série active". S'il n'y a pas de série active, le joueur peut jouer n'importe quelle série de son choix. (※ Au début d'une manche, il n'y a pas de série active). S'il y a une série active, le joueur doit montrer une série plus forte que la série active.

suite au verso

Comment savoir quelle série est la plus forte ?

Premièrement, le joueur doit vérifier combien de cartes il y a dans la série active.

La série avec le plus de cartes est la série la plus forte. Si la série du joueur a plus de cartes que la série active, il peut faire la représentation en montrant ses cartes. Cependant, si dans la série du joueur il y a moins de cartes que dans la série active, il ne peut pas faire la représentation.



Ensuite, le joueur vérifie le type de série de cartes.

S'il y a autant de cartes dans les deux séries, une série de cartes avec des numéros identiques est plus forte qu'une suite de numéros. Si la série active est une suite, le joueur peut faire la représentation avec une série de cartes identiques. Cependant, si la série active est une série de cartes identiques, le joueur ne peut pas faire la représentation avec une suite.



Enfin, le joueur compare les numéros dans les séries.

Si le nombre de cartes dans les séries et le type des séries sont les mêmes, les joueurs comparent le plus petit numéro dans chaque série. Si le numéro de la carte du joueur est plus grand, il peut faire la représentation avec sa série de cartes. Si le numéro de la carte du joueur est plus petit, ou si les cartes ont le même numéro, le joueur ne peut pas faire la représentation.



▼ Si le joueur peut faire la représentation, il retourne les cartes de la série active et les place près de lui. Ces cartes sont des points de victoire en fin de partie.

▼ La série de cartes que le joueur a utilisé pour faire sa représentation devient la nouvelle série active et le joueur est le "propriétaire" de cette série.

**B. Recrutement**

Le joueur prend une carte de la série active (s'il y a plus d'une carte, il prend une carte à l'une des extrémités de la série) et il la place n'importe où dans sa main. Il peut également changer l'orientation de la carte (haut et bas). Cette action s'appelle "recrutement".



▼ Le propriétaire de la série active, prend un pion recrutement au centre de la table et le place près de lui. (Les joueurs considèrent qu'il y a une quantité illimitée de pions recrutement. S'il en manque, les joueurs utilisent ce qu'ils veulent pour remplacer ces pions).

▼ Après le "recrutement", tant qu'il reste au moins une carte dans la série active, cette série reste la série active et le propriétaire ne change pas. S'il n'y a plus de carte dans la série active, le joueur suivant peut faire la représentation avec la série de son choix.

C. Recrutement et représentation

▼ En plaçant son pion recrutement et représentation au milieu de la table, le joueur peut faire la représentation avec sa série immédiatement après avoir fait le "recrutement" dans la série active.



▼ Chaque joueur ne peut utiliser qu'un pion recrutement et représentation par manche.

5. Fin de la manche

▼ Si un joueur remplit l'une des conditions suivantes, la manche s'arrête immédiatement.

- Le joueur n'a plus de carte après avoir fait une représentation.
- Après la représentation de l'un des joueurs, les joueurs ne peuvent pas faire ou n'ont pas fait de représentation avec leurs cartes et n'ont fait que des recrutements.

6. Calcul du score

▼ Les joueurs prennent leurs pions score et calculent leur score.



- Chacune des cartes qui ont été récupérées et retournées, ainsi que chaque pion recrutement rapporte un point.

- Les joueurs perdent un point pour chaque carte qu'il leur reste en main. Cependant le joueur qui a rempli la condition "ii" ne perd aucun point.

- Le pion recrutement et représentation et la série active n'entrent pas en compte dans le calcul du score.

Aucune condition de fin de manche n'a été remplie

$$\begin{array}{l} \text{Cartes point de victoire} \\ 2 \end{array} + \begin{array}{l} \text{Pion recrutement} \\ 1 \end{array} - \begin{array}{l} \text{Main} \\ 5 \end{array} = -2$$

La condition de fin de manche "i" a été remplie

$$\begin{array}{l} \text{Cartes point de victoire} \\ 3 \end{array} + \begin{array}{l} \text{Pion recrutement} \\ 2 \end{array} - \begin{array}{l} \text{Main} \\ 0 \end{array} = 5$$

La condition de fin de manche "ii" a été remplie

$$\begin{array}{l} \text{Cartes point de victoire} \\ 2 \end{array} + \begin{array}{l} \text{Pion recrutement} \\ 5 \end{array} - \begin{array}{l} \text{Main} \\ 0 \end{array} = 7$$

7. Fin de la partie

▼ Le joueur à la gauche du premier joueur de la manche précédente prend le pion premier joueur et joue en premier. Les pions recrutements sont remplacés au centre de la table et chaque joueur récupère son pion recrutement et représentation. Les joueurs préparent une nouvelle manche.

▼ Après avoir joué autant de manches qu'il y a de joueurs dans la partie, les joueurs additionnent leurs points. Le joueur avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.

Règle à deux joueurs

▼ Lors de l'étape "3. Préparer une manche", chaque joueur reçoit 3 pions recrutement. Les pions recrutement et représentation ne sont pas utilisés.

▼ Les deux joueurs reçoivent 11 cartes. Après la distribution des cartes, il y aura 22 cartes restantes lors de la première manche. Les cartes restantes sont placées sur le côté pour être distribuées lors de la seconde manche.

▼ Durant leur tour, les joueurs peuvent, soit faire une représentation, soit faire un recrutement. Ils ne peuvent pas faire de représentation et de recrutement dans le même tour. Quand un joueur fait un recrutement, il doit placer l'un de ses pions recrutement au centre de la table. S'il ne peut pas placer de pion recrutement, alors il ne peut pas faire de recrutement. S'il peut faire un recrutement, c'est à nouveau son tour.

▼ Si un joueur remplit l'une des conditions suivantes, la manche s'arrête immédiatement. i. Le joueur n'a plus de carte après avoir fait une représentation. ii. Après la représentation de l'un des joueurs, l'autre joueur ne peut pas faire de représentation ou de recrutement.

▼ Le joueur qui n'était pas premier joueur pour la manche précédente, devient premier joueur pour la manche en cours. Les joueurs se réfèrent à l'étape "3. Préparer une manche". Lors de la deuxième manche, chaque joueur reçoit 3 pions recrutement et 11 cartes (parmi les cartes restantes de la première manche).

ver.1.1

Auteur: Kei Kajino

Visuels: Jun Sasaki, Rie Komatsuzaki

Assistants de production: Keiko Inagaki

Traduction: Léniaick Petitjean

Collaboration: Jonathan Apilado, Laura Grundmann, Hiroko Izumida,

Yoshihiro Ura, Yoshihiro Shindo, Tomoaki Tsuchie,

Hisanori Hiraoka, Dan Yamamoto

Éditeur: Oink Games Inc.

oinkgames.com



© 2021 Oink Games Inc.

**Attention**

▼ Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Contient de petits éléments. Risque d'étouffement.

▼ Ne pas exposer à la chaleur ou à un environnement humide. Cela peut endommager le matériel.

▼ À conserver loin des flammes. Risques de détérioration ou d'incendie.