

Règles du jeu NUM-X "Classique"

Le jeu se compose de 91 cartes, dont :

79 cartes de base réparties de la sorte :

- 8x cartes "infini"
- 5x cartes de 1 à 13
- 3x cartes 0
- 2x cartes -1
- 1x carte -2

4 cartes spéciales réparties de la sorte :

- 3 cartes "Num-X" : Une seule carte Num-X coupe un pli en cours
- 3 cartes "X-Joker" : Carte joker qui remplace une carte classique
- 3 cartes "Swipe" : Echanger les cartes avec un ou les adversaires
- 3 cartes "Malus" : Piocher des cartes à rajouter en main et à ajouter aux cartes Malus

Objectif du Jeu

Accumuler le moins de points malus à la fin de la manche !

En réalisant ou pas son objectif !

- Si un joueur n'a plus de carte en mains à la fin d'un tour, les joueurs ayant encore des cartes en mains, complètent leurs cartes "malus" et on procède au décompte des points.
- Si lors d'un tour un joueur arrive à se débarrasser de toutes ses cartes, en mains et cartes "malus", la manche s'arrête immédiatement. Les joueurs ayant encore des cartes en mains, complètent leurs cartes "malus" et on procède au décompte des points.
- Si la dernière carte d'un joueur, en fin de tour, est utilisée pour combler ses cartes "malus", et que tous les autres joueurs ont encore des cartes en mains, on

commence un nouveau tour. Le joueur participe au tour en jouant normalement comme les autres joueurs.

- Un objectif réussi permet de gagner des points **Bonus**, mais il n'est pas toujours judicieux de vouloir atteindre son objectif. Il est possible de gagner sans réussir son objectif !

Attention, se défausser de toutes ses cartes en premier ne signifie pas gagner la manche et réussir son objectif n'assure pas non plus la victoire !

... NUM-X The game ...

Les Cartes

- **Cartes Classiques (-2 à Infini)** : 15 valeurs différentes, avec 1 à 8 occurrences par valeur. Elles peuvent être jouées en simple, double, triple, etc.



- **Cartes Spéciales :**



- **X Carte Num-X (×3)**

Se joue toujours seule et met fin immédiatement au tour en cours.

- ** Carte X – Joker (×3)**

Prend la valeur des cartes classiques avec lesquelles elle est jouée.

- Jouée seule : elle prend une valeur strictement inférieure ou supérieure à la carte précédente.
- Jouée en ouverture de tour : elle prend la valeur de votre choix.
-  **Carte Echange (×3)** La carte "Echange" peut cibler un seul joueur ou tous les joueurs (y compris celui qui la pose) en faisant tourner l'ensemble des cartes "Malus" des joueurs du plateau vers la droite ou la gauche.
- **+ Carte Malus "+" (×3)**
La carte "Malus" peut cibler un seul joueur ou tous les joueurs (y compris celui qui la pose). Ce choix s'effectue par l'utilisateur dès qu'il pose la carte.
 - Le chiffre en haut à droite correspond au nombre de cartes à piocher et à ajouter à la main.
 - Le chiffre en bas à gauche correspond au nombre de cartes à piocher et à ajouter aux cartes "Malus" posées sur le plateau.

Mise en Place



1. Chaque joueur reçoit **13 cartes** et en choisit **2** qu'il place face visible devant lui sur le plateau.
2. Ces cartes visibles (**malus**) peuvent être jouées par n'importe quel joueur à tout moment.
3. A la fin de chaque tour, chaque joueur doit veiller à avoir **toujours 2 cartes visibles devant soit**. Les cartes visibles qui resteront en fin de manche serviront au décompte des points. Elles deviennent donc des cartes "**Malus**"

4. Le joueur ayant la plus petite carte **Malus** sur le plateau commence le tour.

Cartes Malus & interactions

Au début de chaque manche, chaque joueur pose **2 cartes face visible devant lui** : ce sont ses **cartes Malus** (ou "cartes visibles").

Ces cartes peuvent être **utilisées par n'importe quel joueur** pour compléter un pli. Si l'une d'elles est jouée, **elle doit être remplacée en fin de tour**.

Remplacement stratégique

Lorsque l'une de vos cartes visibles est jouée, vous devez la remplacer **à la fin du tour**, en choisissant l'une des deux options suivantes :

-  **Piocher une nouvelle carte**, face cachée, à poser directement face visible. (Risque et surprise !)
-  **Choisir une carte de votre main** à poser face visible. (Contrôle... mais sacrifice possible !)

Ce choix ajoute une **tension tactique permanente** : jouerez-vous la sécurité ou l'audace ?

Interactions entre joueurs

- Utilisez les cartes visibles des autres pour les forcer à les remplacer.
- Essayez de **faire disparaître les petites cartes visibles adverses**, car elles sont souvent stratégiques.
- **Gérez vos propres cartes visibles** avec prudence : une mauvaise décision peut vous pénaliser sur plusieurs tours.

Déroulement du Jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens défini et peuvent exécuter **une seule action** parmi :

- Jouer une ou plusieurs cartes spéciales et/ou se défausser d'une ou plusieurs cartes classiques.
- Passer son tour.
- Piocher une carte de la pioche ou des cartes Malus du plateau (sauf les siennes)

Si un pli ne peut être recouvert, le dernier joueur ayant posé des cartes démarre un nouveau pli

La dernière carte en main d'un joueur **doit toujours être une carte classique**.

Comment Se Défausser de ses Cartes ?

En début de tour, le premier joueur peut jouer un pli simple, double, triple ou plus selon les règles suivantes :

A tour de rôle les joueurs peuvent utiliser leurs propres cartes en main ou utiliser n'importe quelles cartes malus posées sur le plateau pour :

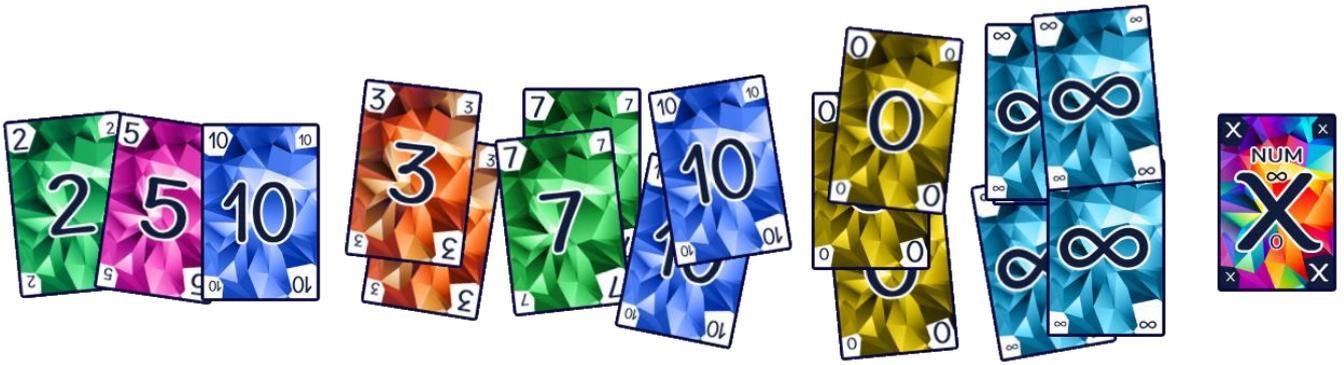
Jouer **une carte de valeur supérieure** à la précédente.



Jouer **un nombre de cartes supérieur de 1** au pli précédent, avec des cartes de même valeur.



Exemple de tour où s'enchaînent 9 plis classiques



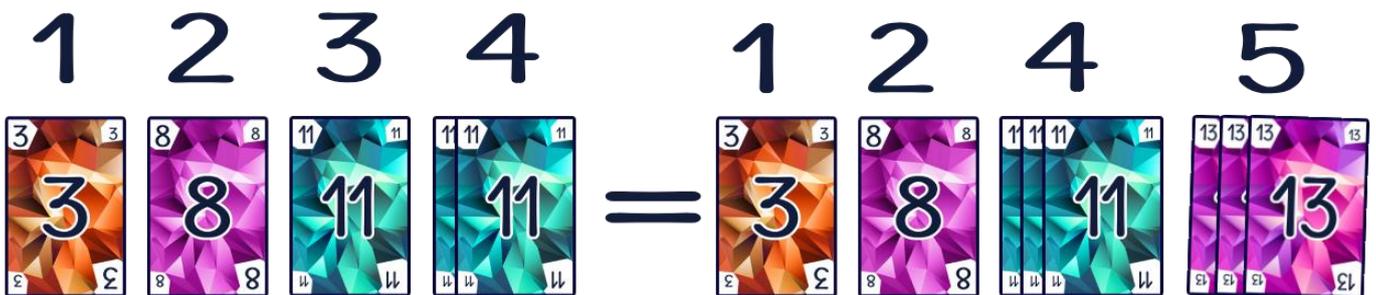
A la fin de chaque tour, chaque joueur doit veiller à avoir **toujours compléter 2 cartes malus devant lui à partir de ses cartes en main.**

Combinaisons Spéciales

Fusion X: Si les cartes jouées en plus grand nombre sont équivalentes en valeur à celles du pli précédent, elles fusionnent.

Exemple : Ici le pli du joueur 3 contient une seule carte "11", le joueur 4 joue un pli en double contenant deux cartes "11, 11", les cartes des deux plis étant de même valeur le pli fusionne est passé de **1 à 3 cartes.**

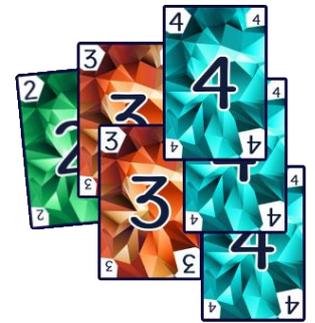
Le joueur 5 doit jouer **3 cartes supérieures à "11"** ou **4 cartes.**



Facteur X: Soyez rapide, cette combinaison peut être jouée **sans attendre son tour** et permet de jouer **des cartes strictement supérieures** à celles du pli précédent.

Combinaison : Jouer sans attendre votre tour **une ou plusieurs cartes strictement supérieures** en **nombre** et **valeur** au pli précédent.

Exemple : Si le pli est égal à une carte "**2**", un joueur peut poser **deux "3"**, de la même manière un autre joueur ou le même peut poser **trois "4"**.



Infini 4: Règle Optionnelle

Si 4 cartes "Infini" sont posées, le pli est terminé immédiatement et le joueur ayant posé les cartes recommence un nouveau tour.

12 Décompte des points "Malus" et fin de partie

Le total de points malus est calculé en additionnant les montants de la sorte :

- Les valeurs de ses cartes "**malus**", présentes sur le plateau, sont additionnées pour donner une **somme négative**. (les cartes "infini" et "spéciales" valent -20 points)
- -2 points par cartes classiques restantes en mains, quelles que soient leurs valeurs.

A l'issue de 5 manches, le joueur ayant le meilleurs score gagne la partie !

Serez-vous positif en fin de partie ?