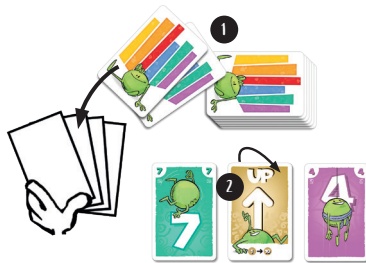


## B. PIOCHER, RETOURNER LA CARTE UP&DOWN, PUIS JOUER 1 CARTE

À votre tour, vous pouvez piocher deux cartes pour retourner la carte **Up&Down** avant de jouer une carte :

1. Piochez deux cartes.
  2. Retournez la carte **Up&Down** pour en changer le sens.
- Exemple:** si elle était côté **Up**, placez-la sur le côté **Down**. Les cartes jouées doivent désormais être inférieures ou égales à la dernière carte défaussée.

3. Faites l'action « **A. Jouer une carte** » (vous pouvez jouer n'importe laquelle de vos cartes, pas nécessairement l'une de celles que vous venez de piocher). Il est possible d'obtenir une **Action Bonus** lors de cette action.



### Remarques

► À votre tour, si vous ne pouvez pas faire l'action "Jouer une carte", vous devez alors obligatoirement choisir l'action "Piocher et retourner la carte Up&Down".

► Si vous devez piocher, mais que la pile de la pioche est vide, gardez la première carte des deux défausses, puis mélangez les cartes restantes pour reformer la pioche.

6

## FIN DE MANCHE

Une manche se termine dès qu'un joueur n'a plus de cartes **dans sa main OU dans sa rangée** à la fin de son tour (après d'éventuelles actions bonus).

Chaque **autre** joueur compte alors ses points : il **additionne d'une part** la valeur des cartes qu'il lui reste en main et **d'autre part, toutes les cartes restantes dans sa Rangée**, même celles face cachée.

**Le plus grand des deux totaux est leur score pour cette manche !**

**Exemple : Alex met fin à la manche en se débarrassant de toutes les cartes de sa main.**

*Les autres joueurs comptent leurs points : Simon a 4 points dans sa rangée, et 18 points en main. Son score est le plus grand total des deux, soit 18 points.*



Rangée de Simon  
2 + 2 = 4

Main de Simon  
2 + 6 + 10 = 18

Ensuite, le joueur qui a déclenché la fin de manche additionne les cartes encore en sa possession. Si son score est **strictement inférieur** à celui de tous les joueurs, il **ne compte pas ses points** pour cette manche. Dans le cas contraire, il **double son score**.

**Exemple : Alex a mis fin à la manche, il ne lui reste des cartes que dans sa Rangée. Son score est de 8. Il a le plus petit score (Simon à 18 points et Thomas 12 points), il ne prend aucun point sur cette manche !**

*Si Simon avait réussi à se défausser du 10 dans sa main, il aurait eu 8 points, le score d'Alex aurait été de  $8 \times 2 = 16$  points, car il n'aurait pas eu le plus petit score.*



Rangée d'Alex  
6 + 2 = 8

7

## NOUVELLE MANCHE

Notez les scores de chaque joueur puis commencez une **nouvelle manche** après avoir réalisé une nouvelle **mise en place**. Le joueur qui commence cette nouvelle manche (en choisissant la face de la carte **Up&Down**) est celui qui a le plus de points au total (en cas d'égalité prenez le joueur avec le plus gros total dans sa Rangée et, en cas de nouvelle égalité, tirez au hasard).

## FIN DE PARTIE

À la fin de la 3<sup>ème</sup> manche, la partie est terminée.

Le joueur qui a cumulé le **plus petit score** remporte le jeu ! En cas d'égalité, le joueur ayant gagné le moins de points sur la dernière manche l'emporte.

### Variantes

Vous pouvez jouer plus de manches pour des parties plus longues ! Si vous souhaitez des parties plus stratégiques, jouez jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse les 50 points à la fin d'une manche.

### LES AUTEURS REMERCIENT

Nous remercions toute l'équipe de BLAM ! pour leur travail, les organisatrices du Grrrecamp 2 grâce à qui nous nous sommes rencontrés et sans qui Ptit Pois n'aurait pas vu le jour, les membres du GRAL, et tous les testeurs et testeuses du jeu.

Thomas remercie sa famille.

Alex remercie Violette pour son aide et sa famille pour leurs conseils avisés. Simon remercie ses amis et sa famille pour leurs retours constructifs.

### CRÉDIT

**Auteurs :** Thomas Favrelière, Alex Fortineau, Simon Moulard

**Illustrateur :** Clément Hérault

**Directeur éditorial :** Simon Villiot

**Directeur artistique :** Claude Lucchini

**Marketing :** David Lajarge

**Communication :** Salomé Lasbroas

**Relecture & traduction :** Bénédicte Sinturel

8

UN JEU DE  
THOMAS FAVRELIÈRE,  
ALEX FORTINEAU &  
SIMON MOULARD

ILLUSTRÉ PAR  
CLÉMENT HÉRAULT



# PTIT POIS



### WARNING

This is a pre-production box. The box is slightly larger than the final box (12.6 x 9.6 x 0.24cm)

**CONTENU :** 60 cartes Ptit Pois de 6 couleurs différentes - 1 carte **Up&Down** - 1 règle du jeu.

## BUT DU JEU

Débarrassez-vous de vos cartes pour cumuler le moins de points à l'issue des **3 manches**. Mais attention, car l'ordre des cartes peut s'inverser à tout moment !

## MISE EN PLACE

- Placez la carte **Up&Down** ↑↓ au centre de la table.
- Retirez des cartes du jeu en fonction du nombre de joueurs :
  - ▶ 2 et 3 joueurs, **retirez deux couleurs.**
  - ▶ 4 joueurs, **retirez une couleur.**
  - ▶ 5 et 6 joueurs, **jouez avec toutes les cartes.**
- Mélangez les cartes, placez devant chaque joueur 2 cartes faces cachées l'une à côté de l'autre, puis recouvrez-les d'une carte face visible chacune. ▶ Ces cartes constituent la "**Rangée**".
- Distribuez 4 nouvelles cartes à tous les joueurs. ▶ Ces cartes constituent la "**Main**".
- Les cartes restantes forment la pioche.
- Placez les deux premières cartes de la pioche de part et d'autre de la carte **Up&Down** ↑↓ pour former deux défausses.
- Déterminez le premier joueur. À la première manche, c'est le joueur ayant le plus grand total sur les deux cartes visibles de sa **Rangée** (tirez au hasard en cas d'égalité).
- Le premier joueur de la manche en cours positionne la carte **Up&Down** ↑↓ sur la face de son choix ( **UP**↑ ou **DOWN**↓) puis débute la partie.



## Carte Up&Down

L'ordre des cartes à jouer est défini par la carte **Up&Down** ↑↓ :

▶ Si la carte est sur le côté **UP**↑, les joueurs doivent jouer des cartes de valeur supérieure ou égale à la dernière carte jouée.

▶ Si la carte est sur le côté **DOWN**↓, les joueurs doivent jouer des cartes de valeur inférieures ou égale à la dernière carte jouée.



## TOUR DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, vous avez le choix entre deux actions :

- ▶ **A.** Jouer une carte
- ▶ **B.** Piocher deux cartes retourner la carte **Up&Down** ↑↓, puis jouer une carte

## A. JOUER UNE CARTE

À votre tour, vous pouvez jouer une carte

depuis votre **Rangée**  
(carte face visible)



Rangée

OU

depuis votre **Main**



Main

Jouez cette carte sur l'une des deux défausses en respectant le sens de la carte **Up&Down** ↑↓.

Si la carte jouée est de **même couleur que la carte recouverte**, vous obtenez une **Action Bonus**. Sinon, votre tour est **terminé**, et c'est au joueur suivant de jouer.



Alex

**Exemple :** la carte **Up&Down** ↑↓ est sur le côté **UP**↑, Alex joue un **8 ROUGE** depuis sa rangée sur le **4 VIOLET** de la défausse. Comme les deux couleurs sont différentes, son tour est terminé.

## Action Bonus

Lorsque vous obtenez une **action bonus**, vous avez (si vous le souhaitez) 2 possibilités :

- ▶ **Rejouer une nouvelle carte sur la même défausse**, en respectant les règles normales
- ▶ **Retourner l'un des paquets de votre Rangée :**

Si vous choisissez un paquet contenant 2 cartes, la carte visible devient la carte cachée et inversement.



Si vous choisissez une carte seule, retournez-la simplement face visible.



Il est possible d'enchaîner plusieurs **Action Bonus** !

**Exemple :** Simon joue un **8 VERT** depuis sa main sur le **7 VERT** de l'autre défausse. Il peut donc faire une **Action Bonus**. Il décide de jouer le **9 VERT** de sa rangée sur son **8 VERT** précédemment défaussé. Il obtient donc à nouveau une **Action Bonus** et décide de retourner la carte face cachée qui était sous son **9 VERT**. Son tour est désormais terminé.



Simon

### Remarques

- ▶ **Attention !** Vous ne pouvez retourner une carte face cachée qu'en effectuant une **Action bonus**. Si vous retournez l'une de vos cartes cachées par erreur, remplacez-la par une nouvelle carte de la pioche, que vous placez face cachée dans votre Rangée.
- ▶ Vous **ne pouvez pas jouer** une carte que vous venez de retourner.
- ▶ **Il est interdit** de jouer une carte face cachée.