

# PARTNERS



AME RULES ..... 3

RÈGLES DU JEU ..... 7





## Préparation

Placez le plateau de jeu au milieu de la table. Les joueurs qui sont face à face (diagonalement) forment une équipe donc ils deviennent « Partners » (jaune-bleu contre rouge-vert).

Chaque joueur reçoit 4 pions de la couleur correspondante à leurs cases. Les pions sont placés sur la base départ. ⊕

### Distribution des cartes:

Un des joueurs (le donneur) mélange les cartes et distribue 4 cartes à chacun. Le reste des cartes sont placées à côté du distributeur.

### L'échange des cartes:

Au début de chaque donne, chaque joueur échange une carte avec son « Partner » (cet échange doit être bien calculée stratégiquement). Les cartes sont échangées en même temps faces cachées.

(Voir ci-dessous : « la valeur des cartes »)

Quand les deux équipes ont échangé leurs cartes avec leurs «Partners», le jeu peut débiter. Notez: l'échange des cartes continue jusqu'à la fin du jeu.

## Déroulement d'une partie

Le joueur à la gauche du donneur, commence par placer une de ses cartes au milieu du plateau de jeu avec la face visible à tous et avance selon la valeur de la carte jouée.

Pour sortir de la base départ à la maison, vous devez posséder une carte avec le symbole du cœur. ♡

La maison est utilisée seulement pour bouger un pion de la base départ afin de commencer la partie. La maison ne compte pas comme une case quand vous avancer sur le plateau de jeu ni quand vous entrez dans la zone finale.

Quand un joueur a fini son tour, le joueur à sa gauche peut alors commencer.

### Le Mur:

Si un joueur a un ou plusieurs pions placés sur sa maison ♡, un mur est créé, et aucun pion ne peut passer. Les pions du joueur qui a créé le mur peuvent toutefois passer la maison en reculant

(voir «Le +4 valeur des cartes»).

**Manœuvre impossible:**

Si un joueur se trouve dans une situation où il ne peut utiliser ses cartes, donc incapable de bouger un de ses pions, il doit se défausser de ses cartes et les mettre au milieu du plateau, dans une telle situation, le joueur doit attendre la prochaine distribution des cartes.

Notez: un joueur possédant la carte « Échange » est obligé de la jouer, même s'il n'a pas de pions en jeu (voir « Échange » sous « Valeur des cartes »).

**« La capture »:**

Si un joueur atterrit sur une case qui ai déjà occupée par un autre joueur, son pion prend la place sur cette case et le pion qui est capturé doit retourner dans sa base départ.

C'est possible qu'un joueur a 2, ou plusieurs pions sur la même case, vous pouvez passer cette case, mais pas atterrir dessus. Si un autre joueur arrive sur cette case, il est capturé et doit retourner à la base départ. Il est possible qu'un joueur capture son propre pion ou celui de son « Partner » puisqu'il est toujours obligé de jouer ses cartes.

**Fin de la partie:**

Quand tous les joueurs ont joué leurs 4 cartes, le distributeur distribue à nouveau 4 cartes à chacun. Les « Partners » doivent échanger les cartes comme auparavant, et la partie peut recommencer.

**Nouveau donneur:**

Le donneur distribue les cartes pendant 3 parties, ensuite la personne à sa gauche enchaine comme distributeur. Il mélange les cartes et distribue 4 cartes à chaque joueur.

**Zone Finale:**

Le but du jeu est de parvenir à placer tous vos pions ainsi que ceux de votre « Partner » dans la zone finale. Un pion arrivé dans cette zone ne peut plus être déplacé par un adversaire. Vos pions doivent être placés successivement dans la zone finale. C'est-à-dire placer le premier pion dans la première case (la plus petite) ce pion a atteint sa case finale et donc est « bloqué » et ne peut plus être déplacé, puis ensuite le deuxième pion dans la deuxième case qui aussi atteint sa case finale et donc est aussi « bloqué » ainsi de suite jusqu'au quatrième pion qui sera placé dans la dernière case, la plus grande. Quand un pion est « bloqué » il ne peut plus être déplacé.

Si une carte jouée ne vous permet d'atteindre que la case 4 de la zone finale (la plus grande), vous ne pouvez pas juste sauter par-dessus ce pion et placer un deuxième pion devant, soit dans la case 3, 2 ou 1. Vous devez tout d'abord bouger ce premier pion dans la case 3, 2 ou 1 et faire de la place pour les trois autres pions à venir.

Attention : Si votre pion est déjà dans la zone finale et que la valeur de la carte jouée ne vous permet pas d'avancer ou de rester dans cette zone, vous devez néanmoins continuer à jouer; votre pion faisant marche arrière même s'il doit se trouver à nouveau sur le plateau de jeu. Ceci peut se reproduire à plusieurs reprises.

Rappelez-vous qu'un pion ne peut pas sauter par-dessus un autre dans la zone finale. Par exemple, si vous avez un pion dans la case 2 et un autre dans la case 4 et que vous la valeur de votre carte est 5; vous devez donc avancer d'une case dans la zone finale (case 3) puis reculer jusqu'à vous retrouver sur plateau de jeu, à hauteur de la carte jouée.  
(Voir exception : carte 7\*)

Quand tous vos pions sont rangés dans la zone finale, vous restez dans le jeu et vous pouvez maintenant aider votre « Partner » à faire de même en utilisant vos propres cartes.

#### **Le gagnant:**

L'équipe de « Partners » qui place tous leurs pions dans les zones finales avant leur adversaire, gagne!

### **La valeur des cartes**



Les pions avancent selon la valeur des cartes jouées.



Permet au pion de sortir de la base départ pour se placer sur la maison.



Le pion peut sortir de la base départ ou avancer 8 cases sur le plateau de jeu.



Le pion peut sortir de la base départ ou avancer 13 cases sur le plateau de jeu.



Cette carte peut être très avantageuse! Le pion peut reculer de 4 cases!

Si le pion est situé sur la case maison ou sur les cases 1, 2, 3, ou 4, ce pion peut reculer et se retrouver ainsi à la fin du parcours, proche de la convoitée zone finale.

Attention : Cette carte ne permet pas de revenir à la base départ.



Le pion avance 1 ou 14 cases.



Vous pouvez distribuer la valeur de cette carte entre 1 ou plusieurs pions, à hauteur de 7 cases.

Vous devez jouer les 7 cases. Les pions sont bougés une par une, mais un pion ne peut être bougé 2 fois.

Par exemple: un joueur peut utiliser cette carte pour placer ou avancer un de ses pions dans

la zone finale et utiliser la valeur restante de la carte pour bouger ses autres pions ou les pions de son «Partner» seulement s'il/elle a déjà atteint son but avec ses quatre pions dans la zone finale.



Cette carte peut être utilisé pour échanger 2 pions de place. Cela peut être les pions de n'importe quel joueur (le vôtre y compris).

Vous pouvez échanger votre pion avec celui de votre « Partner », ou bien avec celui de votre adversaire. Vous pouvez aussi échanger 2 pions de la même couleur. Cette carte peut être utilisée, même si vous n'avez pas de pions en jeu.

Cette carte ne permet pas d'échanger un pion qui se trouve dans sa zone finale. L'Échange ne peut se faire non plus si deux pions de la même couleur se trouvent sur la même case.