Règles du jeu

Pour 2-5 joueurs âgés de 8 ans et plus.

CONTENU

72 cartes sur lesquelles figurent les planètes du système solaire.
1 guide référence des planètes
1 livret des règles

Odd World plonge les joueurs dans un univers où accumuler les planètes propulse à la victoire. Mais une condition s'impose: seulement un nombre impair de planètes permet de faire des points.

Pour être victorieux, les joueurs devront prendre des risques calculés; ils devront bien observer le jeu de leurs adversaires et tenter de le déranger de façon astucieuse tout en protégeant leurs propres gains. Mais il faut rester sur ses gardes puisque la chute d'une position gagnante à une position perdante peut se produire à chaque tournant d'une nouvelle carte.

****Note:** Le jeu inclus Pluton comme 9e planète. En 2006, l'Union Astronomique Internationale (UAI) a redéfini Pluton comme une «planète naine» puisque cette dernière ne rencontrait pas un des trois critères servant à déterminer si un corps céleste est une planète. Mais puisque ce jeu aime les nombres impairs, il allait de soit d'avoir un nombre impair (9) de planètes.*
*Pour encore plus de renseignements intéressants à propos de Pluton ainsi que des autres planètes, veuillez visiter notre site web **www.FoxMind.com** et sélectionnez la page de **Odd World**.*

BUT DU JEU

Faire le plus grand nombre de points possible en accumulant le plus de planètes du système solaire en nombre impairs.

À chaque tour de jeu, un joueur devra décider s'il conserve une carte ou s'il l'a remet à un de ses adversaires, le tout sans savoir quelle planète se retrouve à l'endos de la carte. Puisqu'à la fin du jeu, seulement les planètes accumulées en nombres impairs récoltent des points et que les planètes accumulées en nombres pairs n'en valent aucun, les joueurs tenteront de brouiller le jeu de leurs adversaires en essayant d'ajouter des planètes à l'alignement de ces derniers.

COMMENT JOUER

Prenez l'ensemble des cartes, bien brassées, le côté avec deux planètes sur le dessus et séparez-les en deux paquets approximativement égaux. Placez ensuite les deux paquets un à côté de l'autre sur la table. Choisissez ensuite quel joueur débutera la partie.

Chaque joueur à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, choisit une carte du dessus d'un des deux paquets. Le joueur décide ensuite, sans regarder l'endos de la carte, s'il veut conserver celle-ci ou la remettre à un de ses adversaires. Si le joueur conserve la carte, il l'a retourne, révèle à tous les joueurs qu'elle planète se trouve à l'endos et la dépose sur la table devant lui créant progressivement, à mesure que le jeu avance, un alignement de planètes. Si le joueur décide plutôt de remettre la carte à un adversaire, ce dernier prend la carte, la retourne pour révéler à tous les joueurs quelle planète se trouvait à l'endos et l'ajoute à son alignement de planètes.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un des joueurs a accumulé dans son alignement au moins une carte de chacune des neuf planètes OU s'il ne reste plus de carte dans les paquets au centre de la table *(s'il ne reste plus de carte dans seulement un des deux paquets, simplement prendre l'autre paquet et le re-séparer en deux paquets approximativement égaux et continuer la partie)*.

Lorsque la partie est terminée, les joueurs comptent le nombre de points qu'ils ont marqué en accumulant des planètes en nombres impairs. Par exemple, un joueur qui aurait dans son alignement 1 carte Mars *(1 point)*, 3 cartes Vénus *(3 points)* et 6 cartes Terre *(0 point)* marque 4 points. Le joueur qui a marqué le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus grand nombre de planètes différentes dans son alignement qui remporte la partie.

EXEMPLE DE COMPTAGE DES POINTS

Avoir plus de cartes ou amasser toutes les planètes n'assure pas la victoire!

RÈGLES AVANCÉES

Au tout début de la partie, chaque joueur prend au hasard une carte du milieu d'un des deux paquets et regarde l'endos sans révéler l'information aux autres joueurs. Chaque joueur conserve sa carte bien cachée, ne révélant aucun des deux côtés, tout au long de la partie.

Lorsque la partie est terminée, chaque joueur sort sa carte, la montre aux autres joueurs et l'ajoute, pour le meilleur ou pour le pire, à son alignement de planètes.

Un joueur peut aussi utiliser sa carte cachée pour forcer la fin de la partie. Si sa carte cachée lui permet d'ajouter une neuvième planète à son alignement, le joueur peut, à la fin de son tour, sortir sa carte et la révéler aux autres joueurs mettant un terme à la partie.

Autres règles : Il arrive fréquemment que des joueurs créent leurs propres variations intéressantes des règles de jeu. Visitez donc le **www.FoxMind.com** pour trouver des règles additionnelles pour jouer à **Odd World**. Nous vous invitons aussi à soumettre, pour l'usage de tous, vos variations avec lesquelles vous jouez et qui sont populaires auprès de vos amis.