

EN ROUTE VERS LA LUNE !

LEVEL UP

Les règles





Contenu

- 🌿 108 cartes voyage (18 cartes en 6 couleurs différentes) ;
- 🌿 48 cartes palier (8 cartes par joueur) ;
- 🌿 1 règle du jeu.



But du jeu

Le joueur qui réussit à atteindre la lune le premier est déclaré vainqueur. Pour ce faire, il doit franchir 8 paliers. Chaque joueur possède une série de cartes palier qui lui indique les combinaisons de cartes nécessaires pour accomplir ce voyage.



Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit 8 cartes palier d'une même couleur. Il les empile face visible devant lui par ordre décroissant de valeur, le **niveau 1** étant sur le dessus. Un joueur est désigné comme étant le donneur. Il mélange les cartes voyage et en distribue 10 face cachée à chaque joueur.

Les cartes restantes constituent le talon et sont placées au milieu de la table.

Le donneur retourne face visible la première carte voyage du talon et la pose en face de lui, constituant ainsi le début de sa défausse. Durant la partie, chaque joueur possède sa propre défausse.



Déroulement de la partie

Le joueur situé à gauche du donneur commence à jouer. Ensuite, le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de son tour, un joueur résout les actions suivantes dans l'ordre indiqué ci-dessous. Les actions (1) et (3) sont obligatoires. L'action (2) est facultative.

*cartes palier
joueur 2*



*cartes voyage
joueur 3*



*cartes palier
joueur 3*



*défausse
joueur 3*



*défausse
joueur 2*



*cartes voyage
joueur 2*



talon

*cartes voyage
joueur 4*



*défausse
joueur 4*



*défausse
du donneur*



*cartes palier
du donneur*



*cartes voyage
du donneur*

*cartes palier
joueur 4*



Exemple de mise en place

1. Le joueur doit piocher une carte. Il peut soit prendre en main la carte voyage face visible d'une des défausses (y compris la sienne) soit la première carte voyage face cachée du talon.
2. Il peut franchir un palier (si c'est possible). Cette action est expliquée en détail ci-dessous.
3. Pour finir, il doit poser une carte voyage de sa main face visible dans sa propre défausse.



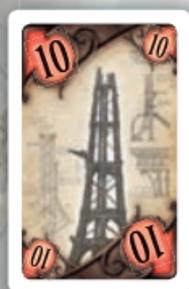
Comment franchir un palier ?

Franchir un palier est le but de chaque joueur lors d'une manche. Pour ce faire, il doit poser devant lui les combinaisons exactes indiquées sur sa carte palier face visible. Il faut toutes les poser en même temps.

Exemple : Adrien souhaite franchir le deuxième palier. Il doit poser devant lui 8 cartes. D'une part une série de 4 cartes dont les valeurs se suivent consécutivement et d'autre part une série de 4 cartes de même couleur.



défausse
d'Adrien



carte palier 2
d'Adrien

Exemple n°1



Que faire une fois le palier franchi ?

Une fois le palier franchi, le joueur doit tout faire pour ne plus avoir aucune carte voyage en main, lors de ce tour ou lors d'un de ses tours suivants. Cela lui permet d'arrêter la manche en cours afin que les autres joueurs ne puissent pas franchir leur palier.

À partir du moment où un joueur a franchi un palier, il peut jouer les autres cartes qu'il a encore en main. Pour ce faire, il peut ajouter des cartes aux combinaisons déjà posées (les siennes ou celles d'autres joueurs).

Il peut en jouer autant qu'il le souhaite.

Exemple : un joueur a posé une série de 4 cartes de couleur rouge. Tout joueur qui a franchi son palier peut, durant son tour, placer d'autres cartes de couleur rouge sur cette série.

Exemple n°2



Exemple : un joueur a posé une suite de 4 cartes (de 5 à 8). Tout joueur qui a franchi son palier peut continuer cette série en posant un 4 ou un 9, voire d'autres cartes qui prolongent la suite déjà posée (un 9 et un 10 par exemple).



Exemple n°3

Important : un joueur peut donc parfaitement, durant le même tour, poser ses combinaisons et jouer une ou plusieurs de ses autres cartes en les posant sur des combinaisons déjà en jeu (y compris les siennes) afin de ne plus avoir aucune carte en main.



Fin de la manche et conditions de victoire

La manche se termine dans un des deux cas suivants :

- ☞ Le talon est épuisé ;
- ☞ Un joueur n'a plus aucune carte en main.

Le joueur qui n'a plus de cartes en main écarte de la partie **DEUX** cartes palier (celle face visible ainsi que la suivante).

Tout autre joueur qui a franchi son palier écarte de la partie **UNE** carte palier (celle face visible).

Si un joueur écarte ainsi son palier 8, il gagne la partie.

Si plusieurs joueurs écartent leur palier 8 en même temps, c'est le joueur qui n'a plus de cartes en main qui gagne la partie. Dans tous les autres cas, les joueurs sont ex æquo.



Manche suivante

Si la partie n'est pas terminée, on passe à la manche suivante. Le donneur est celui qui vient de jouer son tour. Il récupère toutes les cartes voyage en jeu et les mélange pour former un nouveau talon. On procède ensuite comme lors de la première manche.



Variante : pour une partie plus rapide

Au lieu d'empiler les paliers, chaque joueur pose tous ses paliers face visible devant lui. Il peut choisir d'atteindre n'importe quel palier visible. Si, à la fin de la manche, il n'a plus aucune carte en main, il écarte le palier qu'il vient de franchir ainsi qu'un autre palier de son choix. S'il a simplement franchi son palier, c'est la seule carte qu'il écarte.

Annexe : les différents paliers

Voici les différentes combinaisons à poser pour franchir un palier.

-  **PALIER 1** : un brelan (3 cartes de valeur identique) **ET** une suite de 4 cartes (4 cartes de valeurs consécutives).
-  **PALIER 2** : une suite de 4 cartes (4 cartes d'une série consécutive de chiffres) **ET** une couleur de 4 cartes (4 cartes de même couleur).
-  **PALIER 3** : deux brelans (deux fois 3 cartes de valeur identique) **ET** une paire (2 cartes identiques).
-  **PALIER 4** : un brelan (3 cartes de valeur identique) **ET** une suite de 5 cartes (5 cartes de valeurs consécutives).
-  **PALIER 5** : un brelan (3 cartes de valeur identique) **ET** une couleur de 5 cartes (5 cartes de même couleur).
-  **PALIER 6** : une suite de 7 cartes (7 cartes de valeurs consécutives).
-  **PALIER 7** : une couleur de 7 cartes (7 cartes de même couleur).
-  **PALIER 8** : un carré (4 cartes de valeur identique) **ET** un brelan (3 cartes de valeur identique).



Fabriqué en Autriche

www.asmodee.com

Un jeu illustré par Franck Dion

