



Nos autres jeux ici !



Vous aimez boire du soda ?

Consommez-en avec modération et ne dépassez pas la prise maximale de 13g de sucre !

Bluffez pour ne pas vous faire prendre car certaines cartes Soda ne sont pas vraiment les boissons qu'elles semblent être.

Règles de jeu

3 à 5 joueurs - 20 min - 8+ ans

Contenu

- 42 cartes Soda
- 10 cartes Glaceon
- 1 carte Balance
- 1 carte Mémo

But du jeu

Être le joueur qui obtiendra le plus de points à la fin de la partie !

Préparation

1. Faces cachées, mélangez les cartes Soda, puis distribuez-en 3 à chacun des joueurs qui les conservera en main à l'abri des regards.
2. Placez la pile restante, face cachée, au milieu de la table pour constituer la pioche.
3. Mélangez les cartes Glaceon et distribuez-en 2 face cachée à chaque joueur qui les conservera également à l'abri des regards. Les cartes Glaceon restantes sont retirées du jeu sans en révéler leur valeur, elles ne seront pas jouées durant cette partie.
4. Placez la carte Balance au centre de la table sur l'une de ses faces, elle indique le sens du tour de jeu pour la première manche.

Déroulement

Le dernier joueur à avoir bu un soda commence la partie. À son tour, le premier joueur pioche une carte et l'intègre à sa main.

Il choisit ensuite une carte Soda de sa main et la pose sur la table devant lui soit face cachée, soit face visible :



Face cachée : bluff

Le joueur ne mentionne pas la valeur réelle figurant au verso de la carte qui n'est connue que de lui-même.



Face visible : activation de pouvoir

Le joueur annonce la valeur réelle de la carte et active immédiatement le pouvoir indiqué dessus si celle-ci en possède un.

En respectant le sens de la balance, c'est ensuite au joueur suivant de jouer et ainsi de suite.

Avant de piocher une carte, le joueur dont c'est le tour peut dire « Trop de sucre ! »

Le joueur précédent retourne alors les cartes Soda posées autour de la Balance.

Deux cas de figure se présentent :

- La somme des valeurs réelles des cartes est supérieure à 13 :
 - le joueur qui a posé la dernière carte perd la manche
 - le joueur qui a dit « Trop de sucre ! » gagne la manche.
- La somme des valeurs réelles des cartes est inférieure ou égale à 13 :
 - le joueur qui a dit « Trop de sucre ! » perd la manche
 - le joueur qui a posé la dernière carte gagne la manche.

Dans les 2 cas :

- Le joueur qui a perdu la manche ne gagne aucune carte.
- Tous les autres joueurs gagnent les cartes qu'ils ont joués devant eux.
- Le joueur qui remporte la manche choisit, en plus, l'une des cartes jouées par le perdant et l'intègre à ses cartes gagnées.

Chaque joueur forme une pile devant lui avec ses cartes gagnées (face visible). Lors du décompte final, chaque carte gagnée rapportera autant de points qu'indiqué sur sa face visible.

Le joueur qui a perdu la manche retourne la carte Balance et change ainsi le sens du jeu. Il désigne ensuite le prochain joueur à débiter cette nouvelle manche.

Cartes Glaçon

À son tour, en plus de sa carte Soda, le joueur dont c'est le tour peut jouer une carte Glaçon de sa main, face cachée. Cette carte compte dans le calcul de la somme totale lorsque les cartes sont retournées.

Une carte Glaçon ne peut pas être jouée seule et ne peut plus être rejouée au cours de la partie.

Deux cartes Glaçon peuvent être jouées dans le même tour. Celles-ci doivent être retirées du jeu à la fin de la manche.

Pouvoir des cartes

Les pouvoirs sont indiqués dans les coins supérieurs des cartes sur la face visible.



Regarder en secret une carte déjà posée face cachée (carte Soda ou carte Glaçon)



Défausser (retirer du jeu) une carte de sa main et en piocher une nouvelle



Échanger une carte posée face cachée ou face visible avec une carte de votre main à poser face cachée



Regarder les 3 prochaines cartes de la pioche et les reposer sur le dessus de la pioche dans l'ordre souhaité



Choisir une des cartes posées face cachée, la révéler à tous les joueurs puis la retirer du jeu



S'il décide de piocher, le joueur suivant devra piocher 2 cartes (au lieu d'une) et devra jouer 2 cartes Soda

Fin de partie

Lorsque la pioche est épuisée, les joueurs terminent la manche sans piocher.

La partie s'arrête :

- Soit lorsqu'un joueur dit « Trop de sucre ! ». Les joueurs révèlent les cartes et déterminent si la somme des valeurs des cartes Soda dépasse 13 ou non, selon les règles énoncées précédemment.
- Soit si personne ne dit « Trop de sucre ! » et que le joueur dont c'est le tour n'a plus de carte en main. Dans ce cas, personne ne gagne de point lors de cette manche.

Une fois la partie terminée, chaque joueur additionne les valeurs réelles de ses cartes gagnées.

Attention, les cartes Glaçon ne comptent pas dans le décompte de points final

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité, celui qui a le plus de cartes Soda est déclaré vainqueur.

Si l'égalité persiste, le gagnant sera celui qui a le moins de cartes de valeur 5.



Des questions sur les règles du jeu ou sur nos produits ?

Cliquez ici !

Azao Games

