

POOLTISTES

Un jeu pour 2 à 5 joueurs de Bruno Cathala mis en images par Franck Drevon

O300
du ROOLO
EDITIONS

PQLISTES

Un jeu pour 2 à 5 joueurs de Bruno Cathala mis en images par Franck Drevon

Ce jeu vous est offert en téléchargement libre. Pour autant, les droits du système de jeu ne sont pas à disposition. Toute adaptation, réthématisation, commerciale ou non, doit préalablement faire l'objet d'un accord de notre part.

C'est l'heure de Confinement Dernier. Sous les yeux médusés des gens normaux, les PQlistes se ruent dans les supermarchés pour dévaliser les rayons de papier toilette afin de faire des offrandes à Celui-qui-dort-sur-le-Trône (vous voyez une autre raison?).

Vous êtes vous-même un de ces PQlistes. Votre objectif ? Récupérer les rouleaux afin de proposer au final la meilleure offrande, et donc espérer être épargné du Confinement.

MATÉRIEL :

55 tuiles composées de :

- 10 tuiles PQ numérotées 10 (3 avec le symbole )
- 9 tuiles PQ numérotées 9 (3 avec le symbole )
- 8 tuiles PQ numérotées 8 (3 avec le symbole )
- 7 tuiles PQ numérotées 7 (2 avec le symbole )
- 6 tuiles PQ numérotées 6 (2 avec le symbole )
- 5 tuiles PQ numérotées 5 (2 avec le symbole )
- 4 tuiles PQ numérotées 4 (1 avec le symbole )
- 3 tuiles PQ numérotées 3
- 2 tuiles PQ numérotées 2
- 1 tuile Police

MISE EN PLACE :

Mélangez soigneusement les 55 tuiles et placez-les face cachée sur la table, entre les joueurs, de sorte qu'elles ne se recouvrent pas.

Comment jouer :

Ce jeu est un stop ou encore, doublé d'un petit aspect memory.

Les joueurs jouent à tour de rôle. Le dernier à être allé aux toilettes commence.

Lors de son tour, le joueur commence par retourner face visible n'importe laquelle des tuiles du centre de la table, en la laissant sur son emplacement.

Puis il a le choix :

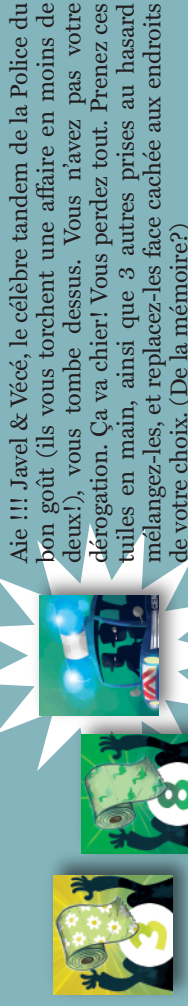
SOIT de continuer ses achats : Dans ce cas il retourne une nouvelle tuile.

SOIT de stopper ses achats et de remplir le coffre de sa voiture : Dans ce cas, il garde toutes les tuiles révélées et les place devant lui dans son stock. Classez-les par numéro.

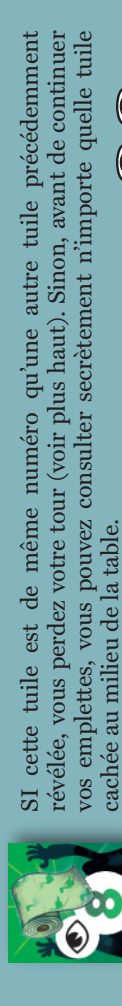
Que se passe-t-il si le joueur retourne une tuile de même numéro qu'une tuile déjà révélée :



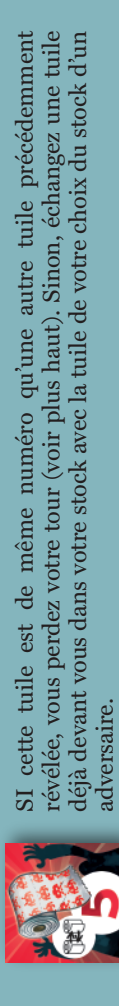
Que se passe-t-il si le joueur retourne la tuile police :



Que se passe-t-il si le joueur retourne une tuile avec un symbole :



Que se passe-t-il si le joueur retourne une tuile avec un symbole :



Le tour d'un joueur se termine lorsqu'il retourne une tuile de même numéro, ou lorsqu'il révèle les policiers, ou lorsqu'il décide de stopper ses achats pour remplir le coffre de sa voiture.

On passe alors au tour du joueur suivant.

La partie prend fin lorsque, à la fin du tour d'un joueur, il reste 5 tuiles ou moins au centre de la table.

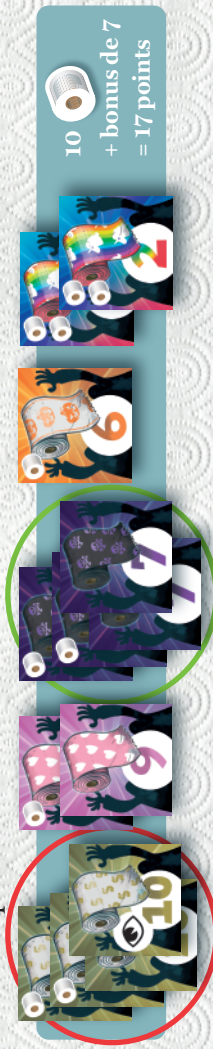
QUI GAGNE ?

Chacun calcule alors la valeur de l'offrande qu'il va réaliser.

- Chacun compte le nombre total de  sur les tuiles de son stock.

- Chacun compte ensuite un bonus égal au numéro de sa plus grande pile de rouleaux identiques (en cas d'égalité entre plusieurs piles, prenez en compte celle de plus petit numéro) - Le joueur avec le plus haut total l'emporte (en cas d'égalité, celui qui a le plus grand nombre total de tuiles l'emporte).

On ne sait pas s'il va bien rester confiné. Mais c'est clairement un con fini !

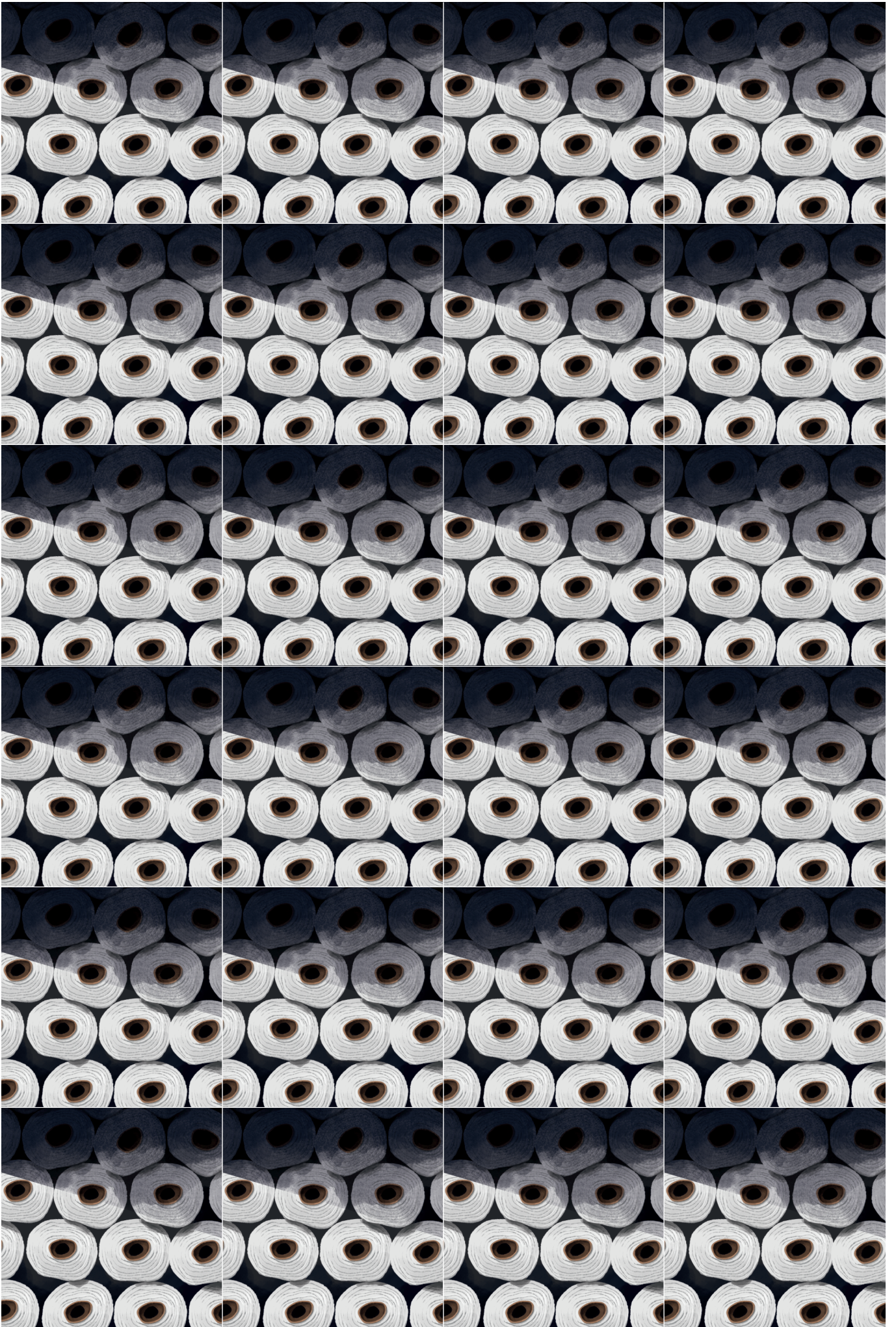


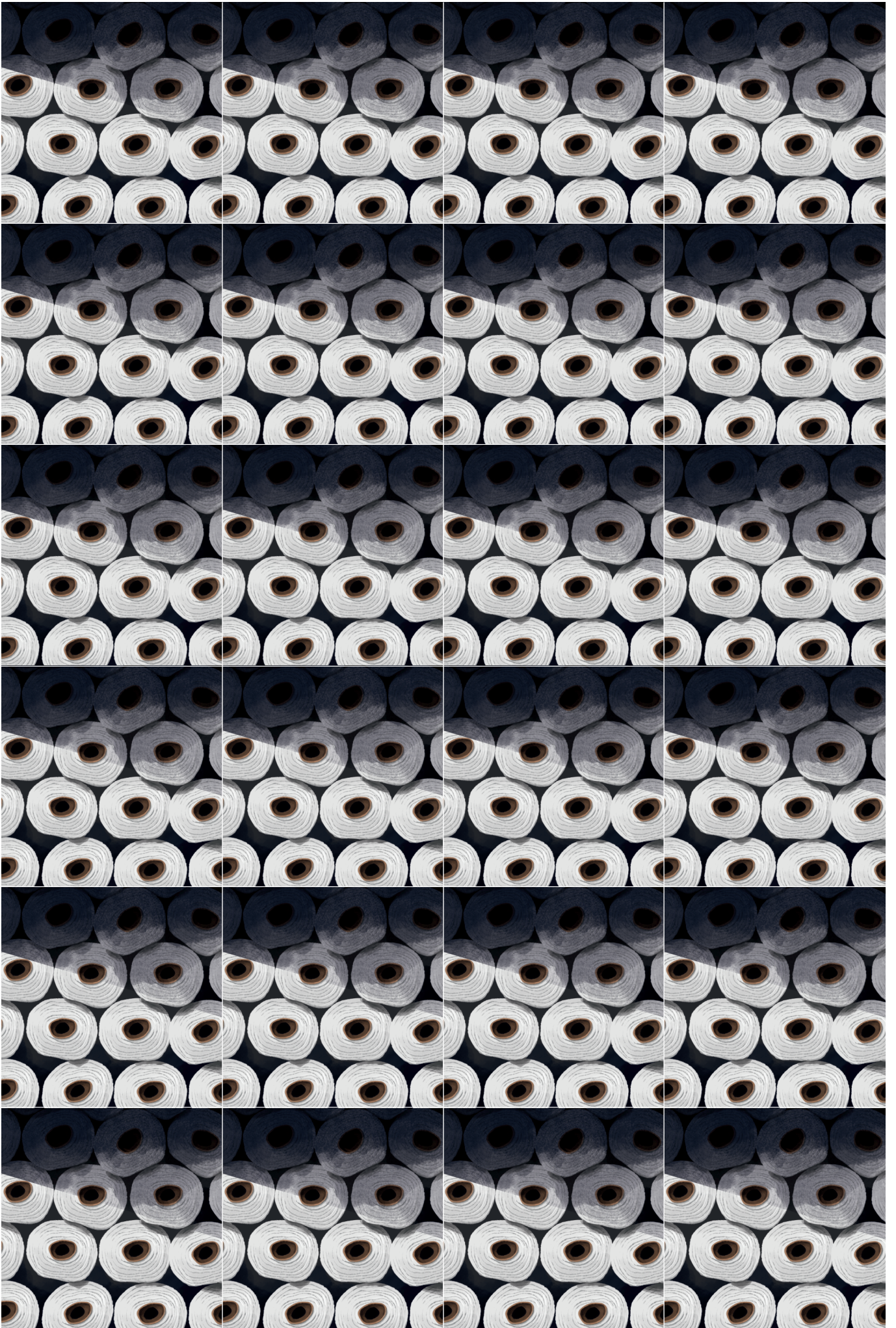






V E R S O







PQLTISTES
RECTO