



BUT DU JEU

Compte vite et sois le premier à te débarrasser de toutes tes cartes système solaire pour gagner la partie !

MISE EN PLACE

- Choisis au hasard 1 carte Big Bang comme carte de départ et place-la face visible au centre de la table.



- Mélange toutes les cartes système solaire et distribue-les équitablement à tous les joueurs.
- Chaque joueur place ensuite toutes ses cartes face cachée en une pile devant lui et pioche 4 cartes sans les regarder.

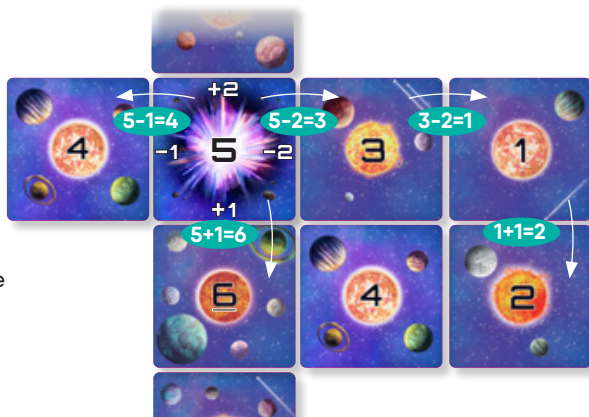
JOUER & S'ADAPTER

Pour commencer la partie, le joueur le plus jeune crie 'Bang !' et tous les joueurs peuvent maintenant regarder leurs 4 cartes de départ et commencer à les poser sur la table.

POSER DES CARTES

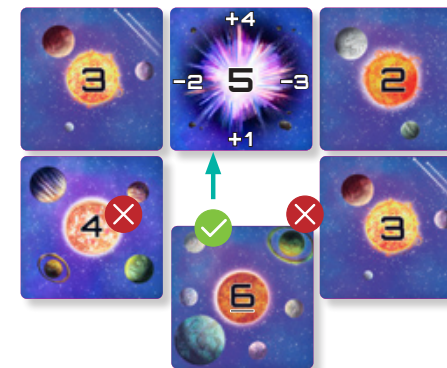
Tous les joueurs jouent leurs cartes en même temps et doivent respecter les règles suivantes :

Pour placer une nouvelle carte, le nombre dans son soleil doit être le bon résultat du nombre dans le soleil de la carte déjà posée et de l'opération (addition ou soustraction) indiquée sur le côté de la carte Big Bang correspondant au côté à côté duquel tu poses la nouvelle carte.



NOTES

- Tu peux uniquement placer une carte horizontalement ou verticalement (donc PAS en diagonale !) à côté d'une autre carte.
- Si tu poses une carte sur un espace vide adjacent à 2 cartes déjà posées ou plus, il suffit qu'elle corresponde sur 1 seul côté selon les règles. Plusieurs correspondances sont bien sûr autorisées.



- Toutes les cartes doivent être posées sur un espace vide, tu ne peux donc pas poser une carte sur une autre.

PIOCHER DE NOUVELLES CARTES

- Tu peux avoir un maximum de 4 cartes en main et tu peux toujours piocher de nouvelles cartes jusqu'à cette limite.
- Si tu penses ne pouvoir jouer aucune carte de ta main, tu peux placer toutes tes cartes au bas de ta pile (face cachée) et piocher jusqu'à 4 nouvelles cartes.

REPÉRER LES ERREURS

Si tu penses qu'un joueur fait une erreur, tu peux le signaler !

- Si tu as raison, tu peux donner 1 carte de ta pile ou de ta main au joueur qui a fait l'erreur.
- Si tu as tort, ce joueur peut te donner 1 carte de sa pile ou de sa main.

CARTES AVEC TROUS DE VER



Une carte contenant un trou de ver peut être jouée selon les règles normales OU en la plaçant dans une ligne ou une colonne contenant déjà un trou de ver, même si les règles de placement ne correspondent pas.

NOTES

Il ne peut pas y avoir plus de 2 trous de ver dans une même ligne ou colonne !

FIN DU JEU - LE GAGNANT !

Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes système solaire remporte la partie !



CETTE ICÔNE INDIQUE QUE CET ÉLÉMENT DU JEU AIDE À RENFORCER TON ADAPTABILITÉ !

DÉCOUVREZ TOUS NOS JEUX SUR WWW.FLEXIQGAMES.COM

JEUX
DE CARTES
VITESSE DE
RÉACTION



TACTICAL
CARD
GAMES



JEUX
DE DÉS
VITESSE DE
RÉACTION



JEUX DE
POCHE



JEU DE
MÉMOIRE
'FLEX'



JEUX DE
STRATÉGIE
RAPIDE



JEU DE
PLATEAU
TACTIQUE



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW