



LES RÈGLES DU JEU

NOMBRE DE JOUEURS: 2 À 4

PRÉPARATION:

Un des joueurs sépare les cartes en quatre piles, une de chaque couleur. Il remet une pile à chaque joueur.

Chacun doit avoir 16 cartes en main. Il est recommandé que chaque joueur regroupe ses cartes par catégorie (roche, papier et ciseaux) et les classe par ordre numérique (de 1 à 5).

DÉROULEMENT:

1. À chaque tour, tous les joueurs choisissent une de leurs cartes et l'avancent, face cachée, vers le centre de la table.
2. Lorsque les joueurs sont prêts, tous donnent le signal «1, 2, 3 go», et à «go», les joueurs dévoilent chacun leur carte.
3. Le joueur ayant la meilleure carte remporte la levée (voir la section «Quelle carte l'emporte?»). Il prend la totalité des cartes jouées et les place près de lui sur la table. S'il y a égalité, les cartes sont mises de côté.
4. L'étape précédente est répétée 15 autres fois jusqu'à ce que tous les joueurs n'aient plus de cartes en main.

DÉROULEMENT (SUITE):

- Le vainqueur est le joueur qui obtient le plus haut total de points provenant des cartes **autres que les siennes**. Pour établir son score, chaque joueur additionne les nombres figurant sur les cartes remportées au fil des tours, sans compter celles qu'il avait en main au départ (il se fie aux couleurs des cartes pour savoir desquelles il s'agit).

QUELLE CARTE L'EMPORTE ?

Le jeu s'inspire du classique *Roche, papier, ciseaux*.

La catégorie (roche, papier ou ciseaux) a toujours préséance sur le nombre inscrit sur les cartes (la roche écrase les ciseaux, les ciseaux coupent le papier et le papier enveloppe la roche). Le **nombre** sert d'abord à **briser l'égalité** et importe surtout lorsqu'il y a trois ou quatre joueurs. Les nombres servent également à déterminer le score final: prendre les bonnes cartes de l'adversaire est payant!

Voici les règles à retenir pour déterminer le gagnant d'un tour.

À DEUX JOUEURS:

- La **catégorie** détermine le vainqueur. Par exemple, si un joueur tourne sa carte «papier-1» et que son adversaire tourne sa carte «roche-5», la première l'emporte même si le nombre inscrit est plus bas.
- Dans l'éventualité où les deux joueurs tournent une carte de la même catégorie, par exemple deux «ciseaux», celui qui a le **nombre** le plus élevé sur sa carte remporte la levée. Si les deux nombres sont identiques, le tour est nul et personne ne récupère les cartes. Celles-ci sont mises de côté.

À DEUX JOUEURS (SUITE):

- Chaque joueur a en main une carte «joker» sur laquelle les trois catégories sont illustrées. Cette carte permet de **remporter automatiquement** la levée, peu importe la carte présentée par l'adversaire, sauf si celui-ci montre aussi sa carte «joker». Dans ce cas, le tour est nul et les cartes sont mises de côté.

À TROIS OU QUATRE JOUEURS:

À plus de deux joueurs, il y a une carte de chaque catégorie ou au moins deux cartes d'une même catégorie qui sont jouées à chaque tour. Les règles précédentes s'appliquent, mais s'adaptent aussi pour en tenir compte.

- La **catégorie** a préséance. Par exemple, si un joueur met sa carte «papier-1» et que deux autres joueurs tournent les cartes «roche-3» et «roche-5», la première l'emporte même si le nombre indiqué est moins élevé et qu'il y a plus de cartes «roche». Si deux ou trois joueurs tournent une carte «roche» et un autre montre une carte «ciseaux», le joueur qui a le **nombre** le plus élevé sur sa carte «roche» gagne la levée.
- Dans une partie à trois joueurs, lorsqu'une carte de chaque catégorie est tournée, le **nombre** le plus élevé détermine le gagnant. Si deux cartes ont le même nombre et qu'il s'agit du plus élevé, par exemple «papier-3», «roche-5» et «ciseaux-5», ou que les trois cartes ont le même nombre, le tour est nul et personne ne récupère les cartes. Celles-ci sont mises de côté.
- Dans une partie à quatre joueurs, lorsque deux catégories sont doublées, par exemple deux fois «papier» et deux fois «roche», le joueur qui a la carte «papier» avec le plus haut nombre récupère toutes les

À TROIS OU QUATRE JOUEURS (SUITE):

cartes. Si le nombre sur les cartes «papier» est le même, le tour est nul et les cartes sont mises de côté.

- Dans une partie à quatre joueurs, lorsque les trois catégories sont présentes, par exemple une carte «roche», une carte «papier» et deux cartes «ciseaux», **celle qui est doublée**, soit les ciseaux ici, a la préséance sur les autres, et la carte qui a le **nombre** le plus élevé l'emporte sur l'autre. Par contre, si le nombre est le même, le tour est nul et les cartes sont mises de côté.
- Chaque joueur a une carte «joker» en main. Celui qui montre cette carte **remporte automatiquement** la levée, peu importe les cartes présentées par les autres joueurs, à l'exception d'une autre carte «joker». En effet, si deux joueurs ou plus montrent cette carte en même temps, le tour est nul et les cartes sont mises de côté.

L'équipe de 1,2,3... ciseaux

Concept du jeu: Simon Tobin

Illustrations: Anne-Marie Lévesque

Graphisme: Anne-Marie Lévesque et Émilie Côté

Révision linguistique: Caroline Laflamme

Direction éditoriale: Simon Tobin



Ce produit est
conforme à la
nouvelle orthographe