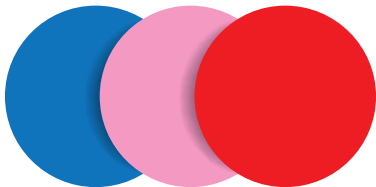


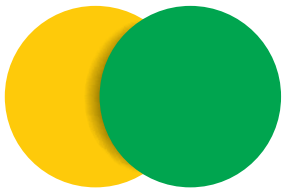
# ROOKIE



## RÈGLE DU JEU

Le jeu de cartes à retourner déjanté  
pour 2 à 6 joueurs  
à partir de 6 ans

FR



# GAME DIVISION





a



b



c

## CONTENU

- a 1 règle du jeu
- b 18 cartes × 5 couleurs\*
- c 18 cartes X\*

## BUT DU JEU

Retourne le maximum de paires de cartes, ramasse-les et protège-les. C'est toi qui en as le plus à la fin? Alors tu as gagné! 1 carte = 1 point

Pour jouer à Rookie, vous avez le choix entre trois variantes: standard, équipe, enfants.

## PRÉPARATION

Mélange bien les cartes. Répartis-les sur 9 piles, face vers le bas. Dispose les piles en carré.

\* 12 cartes seulement pour la version Pocket et Travel

JOUEUR 2

JOUEUR 1

JOUEUR 3

Pile de  
cartes  
à points  
(protégée)

3 piles de défausse  
(cartes non protégées)

JOUEUR 4

## C'EST PARTI

Désignez ensemble la personne qui a le droit de commencer – et c'est parti, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. La règle du jeu est la suivante:

Retourne 2 des 9 cartes des piles disposées au centre du jeu. Si elles sont identiques, ramasse-les et réparties sur une plusieurs de tes 3 piles de défausse, l'une sur l'autre ou l'une à côté de l'autre. C'est encore à toi de jouer: retourne 2 nouvelles cartes.

Dès que tu cesses de trouver une paire, replace les deux dernières cartes tirées sur les piles, face vers le bas – c'est alors au tour du joueur suivant.

## CONSEIL

L'une des 9 piles est vide? Alors la prochaine carte retournée sera posée à la place de cette ancienne pile, face vers le haut. Si tu ne trouves aucune paire, replace cette carte à sa nouvelle place, face vers le bas.

## IMPORTANT: PROTÈGE TES POINTS

Attention: tu as la même couleur de carte sur tes 3 piles de défausse? Alors déplace tes 3 piles de défausse sur ta pile de jeu (cartes à points). Tes cartes sont désormais protégées, bravo!

## NOUVELLE DONNE: LA CARTE ✕

Au lieu de deux cartes de la même couleur, tu as retourné 2 cartes ✕? Répartis-les sur tes piles de défausse. Récompense: récupère toutes les cartes non protégées du joueur qui te précède ou qui te suit, puis réparties-les sur tes piles de défausse.

Tu as retourné 1 carte de couleur et 1 carte ✕? Alors laisse ces cartes en place, face vers le haut. Ton tour est terminé. Le joueur suivant a deux possibilités:

### POSSIBILITÉ N° 1

Il peut retourner les cartes laissées visibles par le joueur précédent et poursuivre le jeu en retournant 2 nouvelles cartes.

### POSSIBILITÉ N° 2

Il cherche la seconde carte ✕ ou la seconde carte de même couleur – mais il n'a le droit de retourner qu'une seule carte:

- La seconde carte ✕ a été trouvée? Le joueur peut alors répartir les deux cartes ✕ sur ses piles de défausse, puis il récupère les cartes non protégées du joueur qui se trouve à sa gauche et les répartit sur ses propres piles de défausse. Les cartes laissées visibles sur la

surface de jeu sont retournées à nouveau et le joueur poursuit le jeu en retournant 2 nouvelles cartes.

- La deuxième carte de même couleur a été trouvée? Dans ce cas, le joueur a le droit de répartir les deux cartes de même couleur sur ses piles de défausse et de retourner 1 nouvelle carte.
- Aucune paire de couleur ni aucune paire de cartes ✕ n'a été trouvée? Dans ce cas, les cartes restent posées face vers le haut, et c'est le tour du joueur suivant. Il peut choisir entre les possibilités n° 1 ou n° 2.

### 3 FOIS ✕

Génial! Tu as un ✕ sur tes 3 piles de défausse – Rookie ! Commence par protéger tes 3 piles de défausse. Ensuite, tu récupères toutes les cartes non protégées de tous les joueurs et tu les répartis comme tu veux sur tes piles de défausse.

### FIN

Tu as retourné la dernière paire. En guise de récompense, tu récupères toutes les cartes non protégées de tous les autres joueurs. C'est le moment de compter. Qui a amassé le plus grand nombre de cartes dans la pile de jeu? Gagné!

## VARIANTE ÉQUIPE

Au lieu de jouer chacun pour soi, vous jouez par groupes de deux. Dans chaque équipe, les deux coéquipiers sont assis l'un en face de l'autre. Astuce: les joueurs ont aussi la possibilité de répartir une paire retournée sur les piles de défausse de leur coéquipier. Une équipe peut ainsi obtenir rapidement 3 cartes de couleur identique sur ses piles de défausse et protéger ses points. À la fin, les équipes mettent en commun leurs piles de jeu et comptent les points. Quelle est l'équipe qui totalise le plus de points?

## VARIANTE ENFANT

Retire du jeu toutes les cartes ✕. Il n'y a pas non plus de piles de défausse dans la version enfant. Toutes les paires retournées vont directement sur la pile de jeu (qui ramène des points).

Auteur: Tobias Angelo Kaufmann

Design: Erich Brechbühl

Version 1.2

© 2022 Game Division AG

Gewerbestrasse 6, CH-6417 Sattel

[www.gamedivision.ch](http://www.gamedivision.ch)