

AIDE DE JEU

TOUR DE JEU :

1/ Phase d'ENCHÈRES

- Poser 1 à 4 cartes **Priorité**

2/ Définir 1er.ère Joueur.se

3/ Résoudre pour chaque niveau (achat) dans l'ordre

4/ PHASE DE MARCHÉ

- Défausser cartes **Boule de Noël** pour des pièces
- Racheter Priorités 3 et/ou 4
- Détruire une carte en payant 2 pièces

5/ FIN DU TOUR

- Défausser le reste de sa main
- Piocher 5 nouvelles cartes
- Renouveler la zone d'enchères

AIDE DE JEU

TOUR DE JEU :

1/ Phase d'ENCHÈRES

- Poser 1 à 4 cartes **Priorité**

2/ Définir 1er.ère Joueur.se

3/ Résoudre pour chaque niveau (achat) dans l'ordre

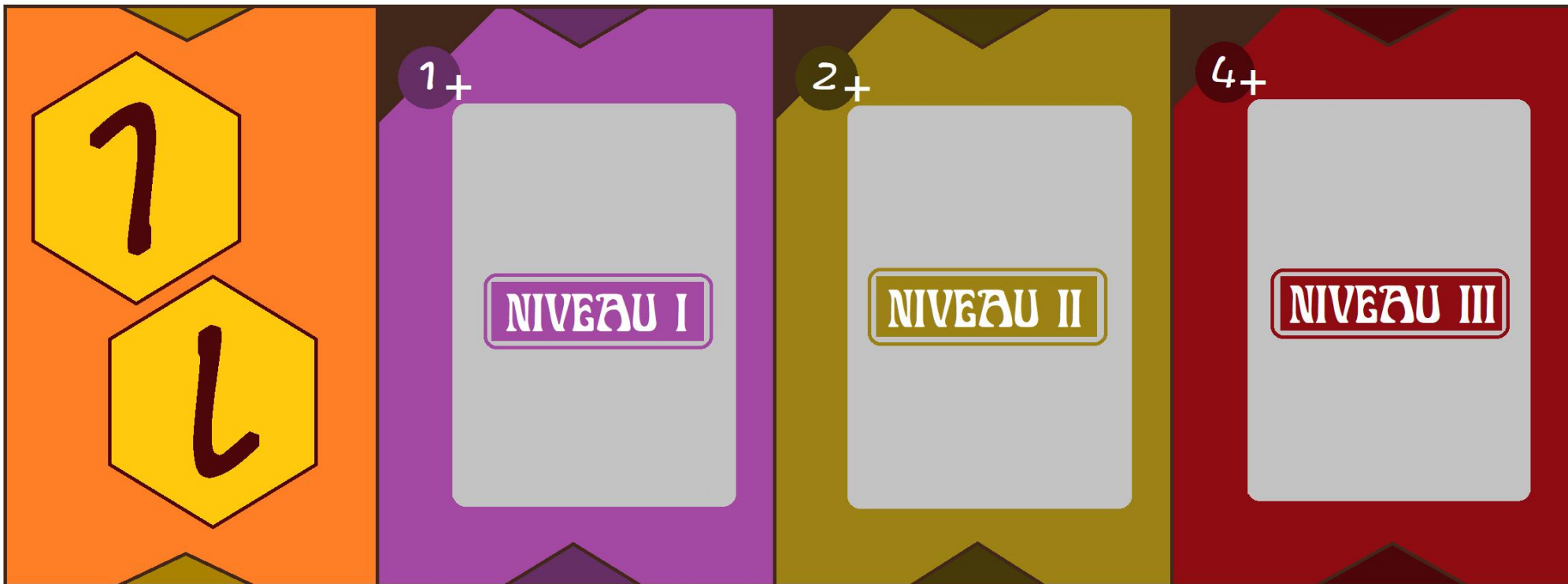
4/ PHASE DE MARCHÉ

- Défausser cartes **Boule de Noël** pour des pièces
- Racheter Priorités 3 et/ou 4
- Détruire une carte en payant 2 pièces

5/ FIN DU TOUR

- Défausser le reste de sa main
- Piocher 5 nouvelles cartes
- Renouveler la zone d'enchères





2 joueur.se.s
Dès 12 ans
30 à 45 minutes

Matériel : 50 cartes **Boule de Noël** (20 cartes de base Joueur.se A et Joueur.se B, 10 cartes de Niveau I, 10 cartes de Niveau II, 10 cartes de Niveau III), 10 cartes **Priorité** grises de 0 à 4, 1 carte **1^{er.ère} Joueur.se**, 2x2 cartes **Porte-Monnaie**, 1 Piste d'Enchères, 2 aides de jeu.

But du jeu : Avoir le plus de points de victoire à la fin des 10 tours de jeu.

Préparation du jeu :

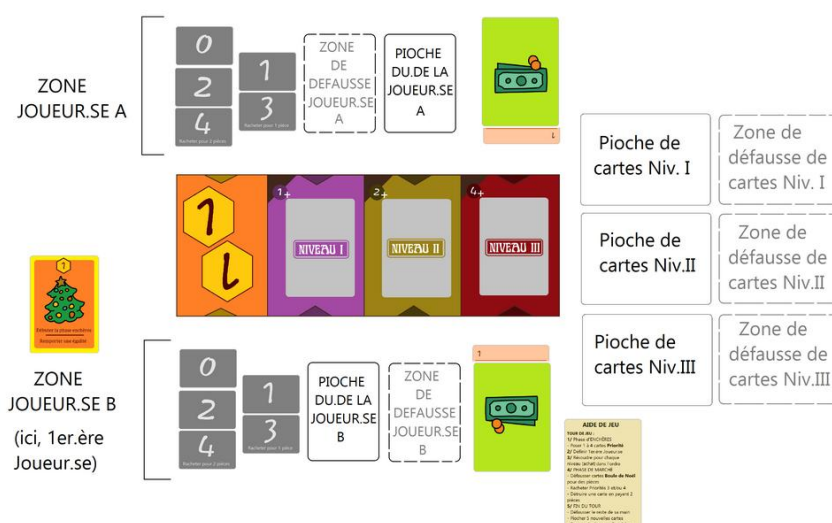
Placer la piste d'Enchères sur la table, entre les joueur.se.s. Les cartes **Boule de Noël** de Niveau I, II et III forment trois pioches distinctes sur le côté, face cachée. Une carte **Boule de Noël** de chaque niveau (I, II et III) est ensuite piochée puis placée sur son emplacement de la piste d'Enchères. Chaque joueur.se pose devant lui.elle une carte **Porte-Monnaie** sur la jauge, en positionnant cette dernière sur 1 : c'est le nombre de pièces qu'il.elle a en stock. Puis chacun.e pose sur son côté un paquet de 5 cartes **Priorité** différentes (une de chaque valeur) face cachée.

Les cartes **Boule de Noël** neutres sont réparties entre les joueur.se.s (10 pour le.la Joueur.se A, 10 pour le.la Joueur.se B) : elles sont mélangées et forment une pioche, d'où chacun.e tire 5 cartes qui forment sa main.

Si besoin, chaque aide de jeu est placée sur le côté.

Le.la joueur.se qui joue en premier pose la carte **1^{er.ère} Joueur.se** devant lui.elle, face découverte. Le jeu est prêt à commencer.

Exemple de mise en place :



Le coût total de chaque carte peut être facilement calculé en additionnant le **coût initial** (1, 2 ou 4 pièces selon le niveau) + le **coût de la carte** (chiffre en haut à gauche).

Par exemple, le coût total d'une carte de Niveau III est égal au coût de la carte + 4 pièces.

Déroulement du jeu :

La partie se divise en 10 tours de jeu. Chaque tour se déroule selon les étapes suivantes :

1/ Phase d'Enchères (Priorités et Achats)

2/ Phase de Marché

3/ Fin du tour et renouvellement de la piste d'Enchères.

1/ Phase d'Enchères (Priorité et Achats)

Lors de cette phase, les joueur.se.s vont effectuer des enchères face cachée en utilisant leurs cartes **Priorité**, afin d'acheter les cartes **Boule de Noël** disponibles sur la piste d'Enchères.

Le.la 1^{er.ère} Joueur.se est celui.celle qui débute cette phase. Il elle pose 1 à 4 cartes **Priorité** face cachée devant un ou des emplacements de la piste (une par emplacement maximum). Au plus le.la joueur.se désire une carte en particulier, au plus sa carte **Priorité** devra être élevée. Le but étant d'avoir une valeur supérieure à celle du.de la joueur.se adverse lorsque les cartes seront révélées. Une fois que le.la 1^{er.ère} Joueur.se a posé une ou plusieurs cartes, c'est au tour de l'autre joueur.se de poser ses propres cartes **Priorité**.

Puis on passe à la phase d'achat : **on résout l'enchère** de chaque emplacement, de gauche à droite (emplacement 1^{er.ère} **Joueur.se**, puis carte de Niveau I, carte de Niveau II et carte de Niveau III).

Pour résoudre l'enchère d'un emplacement, il faut dévoiler l'une ou les deux cartes **Priorité** de part et d'autre de cet emplacement.

Selon le résultat, différents effets s'appliquent :

EMPLACEMENT 1^{er.ère} JOUEUR.SE

- Le.la joueur.se qui a une carte **Priorité** strictement supérieure à celle de son adversaire remporte la carte 1^{er.ère} **Joueur.se** : il.elle peut utiliser son effet spécial lors de ce même tour.
- En cas d'égalité, ou si la carte **Priorité** du.de la 2^{ème} Joueur.se est inférieure à celle du.de la 1^{er.ère} Joueur.se, ce.tte dernier.ère le reste pendant le tour à venir.
- Si une carte supérieure à 0 est posée à cet emplacement, et qu'il n'y a personne en face, alors le.la joueur.se ayant posé cette carte **Priorité** devient automatiquement 1^{er.ère} Joueur.se.
- Si aucun.e joueur.se ne pose de carte **Priorité** à cet emplacement, alors le.la 1^{er.ère} Joueur.se le reste.

EMPLACEMENTS NIVEAUX I, II ET III

- Si un.e joueur.se a une carte de valeur strictement supérieure à la carte adverse : il.elle achète immédiatement la carte **Boule de Noël** remportée en payant le coût total (coût initial + le coût de la carte - voir la section **ACHAT** ci-dessous).
- Si les deux joueur.se.s sont à égalité : personne ne peut acheter la carte **Boule de Noël** (sauf si l'effet de la carte 1^{er.ère} Joueur.se a été déclenché, voir plus loin).
- Si un.e joueur.se a une carte **Priorité** à un emplacement mais il n'y a pas de carte adverse en face : il.elle achète immédiatement la carte **Boule de Noël** remportée en payant seulement le coût initial. Par contre, si cette carte **Priorité** est de valeur 0, alors personne ne remporte la carte **Boule de Noël**.

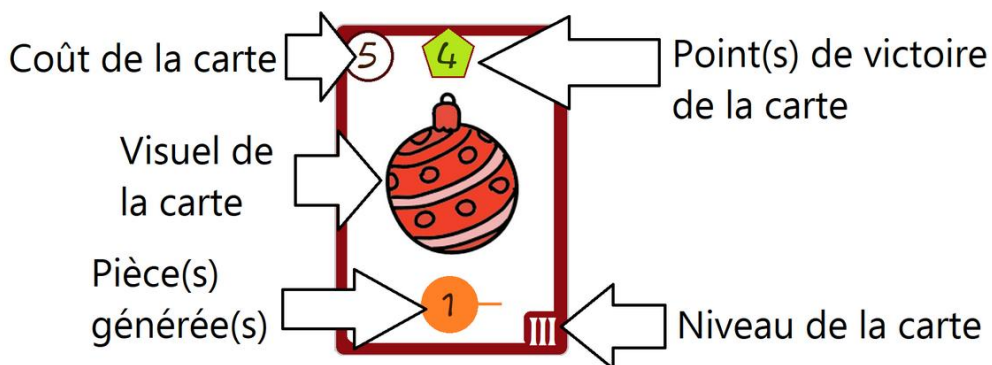
- Si un.e joueur.se a une carte de valeur strictement supérieure à la carte adverse mais ne peut pas payer car il.elle n'a pas assez de pièces en stock : l'adversaire peut acquérir la carte **Boule de Noël** en payant le coût total MOINS 1 pièce (cette action est facultative).
- Si aucun.e joueur.se ne pose de carte **Priorité** à un emplacement, alors personne n'achète la carte **Boule de Noël** : celle-ci est placée dans la défausse correspondant à son niveau. On passe ensuite au niveau suivant.

Effet spécial de la carte 1^{er.ère} Joueur.se

Lors de la phase d'Enchères, avant de dévoiler les cartes **Priorité** du Niveau I, le. la 1^{er.ère} Joueur.se peut se munir de cette carte et la placer en dessous d'une de ses cartes **Priorité** déjà placée. Ainsi, en cas d'égalité sur cet emplacement, il.elle remporte la majorité et peut acheter la carte **Boule de Noël** visée. Cet effet de carte n'est possible qu'une fois par tour, et pour un seul emplacement à chaque fois.

Acheter une carte

Une carte **Boule de Noël** a les caractéristiques suivantes :



Pour acheter une carte, on se réfère aux **cartes présentes dans sa main**. Il faut additionner les pièces générées sur chaque carte **Boule de Noël** afin que leur total soit égal ou supérieur au coût requis. Les cartes dépensées sont ensuite placées dans sa propre défausse. On peut également puiser dans son Porte-Monnaie en réduisant la jauge de son stock (attention, on ne peut pas prendre PLUS que les pièces en réserve). La carte achetée est placée directement dans la défausse.

Attention : si un.e joueur.se a la majorité lors de cette phase, et qu'il.elle a les pièces nécessaires pour acheter la carte, alors il.elle doit le faire. L'achat est **obligatoire**.

Exemple de situation : Délia remporte la majorité lors d'une Enchère. La carte visée (de niveau II) coûte 3 pièces. Délia doit donc payer le coût initial (2 pièces) + le coût de la carte (3 pièces) = 5 pièces au total.

Pour ce faire, elle défausse 2 cartes Boule de Noël qui génèrent chacune 2 pièces, puis elle baisse d'un cran sa jauge pour prendre la pièce manquante.

Elle prend ensuite la carte achetée, et la place dans sa défausse. On passe ensuite à la résolution de l'enchère suivante, à l'emplacement de Niveau III.

Fin de la phase d'enchères : Une fois que tous les emplacement ont été résolus, c'est la fin de la phase d'Enchères. Les cartes **Priorité 0, 1 et 2** retournent dans la zone de chaque joueur.se. **Les cartes de valeur 3 et 4** utilisées pendant ce tour sont mises de côté par les joueur.se.s. Ils.elles devront les **racheter** lors de la phase de Marché pour pouvoir les utiliser à nouveau.

2/ Phase de Marché

Lors de cette phase, chaque joueur.se (en commençant par le.la 1^{er.ère} Joueur.se) peut effectuer une ou plusieurs de ces actions :

- **Défausser une ou plusieurs cartes encore en main pour générer des pièces** : les cartes sont placées dans la défausse, et le total de leurs pièces générées est ajouté au Porte-Monnaie (en augmentant d'autant de crans la jauge). Ces pièces pourront être utilisées lors de la phase d'Enchères suivante pour acheter des cartes **Boule de Noël**, ou encore pour débloquer d'autres actions du Marché (*voir ci-dessous*).

- **Racheter la carte Priorité 3 et/ou 4** : le.la joueur.se paye 1 pièce pour racheter la carte 3, et/ou 2 pièces pour racheter la carte 4. Puis il.elle place cette/ces cartes sur son paquet de cartes **Priorité**.

- **Détruire une carte en main en payant 2 pièces** : celle-ci est retirée du jeu. Il n'est possible de détruire qu'une seule carte par tour. Cette action peut être efficace pour épurer son jeu.

3/ Fin du tour

Les joueur.se.s défaussent leurs cartes restantes en main, et en piochent à nouveau 5.

On renouvelle la piste d'Enchères: une nouvelle carte de chaque Niveau est piochée et placée sur son emplacement.

On passe ensuite au tour suivant.

Précision : Si à un moment donné un.e joueur.se doit piocher à nouveau mais sa pioche est vide, il.elle mélange sa défausse pour former un nouveau paquet.

Fin du jeu et décompte des points : À la fin du dixième tour (les pioches des Niveaux I, II et III sont vides), la partie est terminée. Chaque joueur.se compte les points de victoire de toutes ses cartes **Boule de Noël**, et rajoute à ce score 1 point pour chaque tranche de 3 pièces en réserve.

Celui.celle qui a le plus de points de victoire remporte la partie !