

6

Good Santa



Si GOOD SANTA remporte
un défi contre la COURONNE
EMPOISONNEE,
prendre +1 BONBON

6

5

Bonne étoile



5

4

Surprise



4

3

Couronne
de bienvenue

Si la COURONNE DE
BIENVENUE est jouée juste après
la SURPRISE, elle gagne
+1 FORCE durant son défi

3

2

Chaussette
confortable

2

Si la CHAUSSETTE CONFORTABLE
fait partie des 2 premières cartes
jouées, elle gagne
+1 FORCE durant son défi

1

Moufle
chaude

1

Pendant un défi, si une égalité
survient avec la MOUFLE
CHAUDE, prendre
+1 BONBON

6

Bad Santa



Si BAD SANTA remporte un
défi contre une SURPRISE,
prendre +1 BONBON

6

5

Etoile du
malheur

5

Lors d'un défi, si une égalité
survient avec l'ETOILE DU
MALHEUR, elle gagne
+1 FORCE

4

Cadeau
piégé

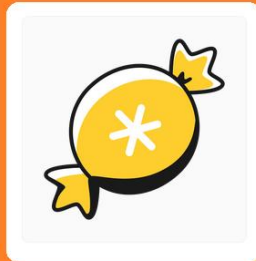
4

Si le CADEAU PIEGE remporte
le tout dernier défi, prendre
+1 BONBON

BONBON



BONBON



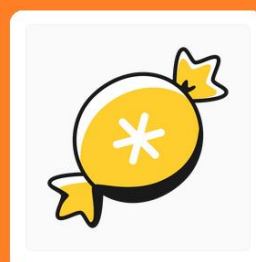
BONBON



BONBON



BONBON



BONBON



3

Couronne
empoisonnée



3

2

Chaussette
qui gratte



Si la CHAUSSETTE QUI
GRATTE est jouée juste après
BAD SANTA, elle gagne
+1 FORCE durant son défi

2

1

Moufle
trouée

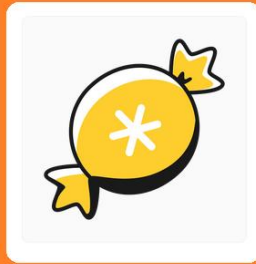


1

BONBON



BONBON



BONBON



BONBON



GOOD SANTA
Résumé des cartes

1/2

6 - Si GOOD SANTA remporte un défi contre la COURONNE EMPOISONNEE, prendre +1 BONBON

5 -

4 -

3 - Si la COURONNE DE BIENVENUE est jouée juste après la SURPRISE, elle gagne +1 FORCE durant son défi

BAD SANTA
Résumé des cartes

1/2

6 - Si BAD SANTA remporte un défi contre une SURPRISE, prendre +1 BONBON

5 - Lors d'un défi, si une égalité survient avec l'ETOILE DU MALHEUR, elle gagne +1 FORCE

4 - Si le CADEAU PIEGE remporte le tout dernier défi, prendre +1 BONBON

GOOD SANTA
Résumé des cartes

2/2

2 - Si la CHAUSSETTE CONFORTABLE fait partie des 2 premières cartes jouées, elle gagne +1 FORCE durant son défi

1 - Pendant un défi, si une égalité survient avec la MOUFLE CHAUDE, prendre +1 BONBON

BAD SANTA
Résumé des cartes

2/2

3 -

2 - Si la CHAUSSETTE QUI GRATTE est jouée juste après BAD SANTA, elle gagne +1 FORCE durant son défi

1 -

Christmas Battle

Règle du jeu

2 joueur.se.s

5 minutes

dès 10 ans

MATÉRIEL

6 cartes **Good Santa** bleues (de valeurs 1 à 6)

6 cartes **Bad Santa** rouges (de valeurs 1 à 6)

10 cartes Bonbon

2x2 Résumés des cartes

BUT DU JEU

Avoir le plus de bonbons à la fin de la partie.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur.se choisit un clan (celui de Good Santa ou celui de Bad Santa) puis prend le paquet de cartes correspondant en main.

Les cartes Bonbon forment un tas face visible.

Le jeu est prêt à commencer.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 6 manches, les « défis ».

Chaque joueur.se choisit secrètement une de ses cartes en main. Il.elle la pose devant lui.elle face cachée, puis la retourne en même temps que l'autre joueur.se.

La carte avec la valeur supérieure remporte le défi (les valeurs sont indiquées en haut à gauche des cartes).

Une fois le défi terminé, le.la gagnant.e pose une carte BONBON devant lui.elle. Les cartes jouées pendant le défi sont placées en pile face visible à côté de chaque joueur.se, et on passe à la manche suivante.

En cas d'égalité, personne ne remporte de carte BONBON (sauf une égalité avec la carte

MOUFLE CHAUDE ou l'**ETOILE DU MALHEUR**).

EXEMPLE DE DÉFI :



Carte jouée par
le.la joueur.se 1



Carte jouée par
le.la joueur.se 2

Le.la joueur.se 1 remporte ce combat, car sa carte est de valeur 6 alors que la carte adverse est de valeur 5. **Le.la joueur.se 1** pose un BONBON devant lui.elle.

Puis chaque joueur.se place sa carte jouée sur les cartes précédemment jouées, comme suit :



Ainsi, chacun.e peut voir ce que l'autre a déjà joué, et il.elle sait quelles cartes son adversaire a encore en main.

EFFETS SPÉCIAUX

Presque toutes les cartes ont des effets particuliers qui peuvent permettre de gagner plus de bonbons ou d'augmenter temporairement leur force. Ces effets s'activent quand la carte est jouée durant un défi, et uniquement à ce moment-là. Il faut que la condition soit remplie pour activer cet effet.

FIN DU JEU

Le jeu se termine dès que le dernier défi est joué. Le.la joueur.se qui a le plus de cartes BONBONS à la fin de la partie est déclaré.e grand.e gagnant.e. En cas d'égalité, celui.celle dont la dernière carte jouée a la valeur la plus forte remporte la partie. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

VERSION EXPERT

Pour une partie plus complexe, les joueur.se.s empilent leurs cartes jouées face cachée : ainsi, ils.elles doivent faire un effort de mémoire pour se rappeler des cartes précédemment jouées.

Bon jeu !