

## CARTES SPECIALES

Les cartes spéciales, comme les cartes Altitude, se posent en haut de la pile de jeu. La partie reprend son cours en se basant sur la dernière altitude ayant été posée (donc située sous la ou les cartes spéciales).



### CHANGEMENT D'ASSIETTE

Si on montait, on descend et inversement.

### CHANGEMENT DE DIRECTION

Le tour de table reprend dans le sens inverse.



### LOOPING

Met toutes les cartes de la pile de jeu dans la pioche. Le joueur suivant peut donc jouer n'importe quelle carte pour commencer la nouvelle pile de jeu. Le jeu repart dans la même direction et avec la même assiette.

### PIOCHE

Fait piocher le joueur de son choix le nombre de cartes indiqué (2, 3 ou 4). Le jeu repart après celui ayant joué la carte "pioche", dans la même direction et avec la même assiette.



### VITESSE

Même si ce n'est pas son tour, n'importe quel autre joueur peut jouer la prochaine carte (une ou plusieurs cartes Altitude en respectant l'assiette ou une carte spéciale).

Le jeu reprend après le joueur ayant été le plus rapide.

© 2016 - PINK MONKEY GAMES

Tous droits réservés. LOOPS est une marque déposée.

Toute reproduction, même partielle est interdite.



22042443

# Règles du Jeu

## PRINCIPE DU JEU

Installez-vous dans le cockpit et envolez-vous pour une aventure incontrôlée ! Dans LOOPS, tous les joueurs pilotent un même avion en définissant à tour de rôle sa trajectoire. Chaque carte représente une altitude (entre 1000 et 9000 mètres) ou une carte spéciale.



Les joueurs posent leurs cartes, chacun à leur tour, en respectant les conditions suivantes :

- **Une direction** : vers la gauche  ou vers la droite   
indique l'ordre dans lequel les joueurs situés autour de la table doivent jouer.
- **Une assiette** : positive  ou négative   
indique si l'altitude de l'avion doit augmenter ou diminuer.

Au début d'une partie, les conditions sont : Direction à gauche et Assiette positive.

## DISTRIBUTION DES CARTES

Distribuer 10 cartes par joueur et faire une pile avec les cartes restantes, faces cachées, pour constituer la pioche.

## DEROULEMENT D'UNE MANCHE

Le premier joueur pose une carte au milieu de table. Cette première carte constitue la pile de jeu, toutes les autres cartes jouées dans la manche seront posées au dessus de cette pile. Le joueur peut également choisir de poser plusieurs cartes Altitude en même temps si elles ont la même valeur (exemple : 3 cartes «7000», ou 2 cartes «4000»).

Le joueur suivant est celui placé immédiatement à gauche du précédent.

A son tour, chaque joueur doit effectuer l'une des 3 actions suivantes :

- Poser une (ou plusieurs) carte Altitude supérieure ou égale à la précédente si on est en assiette positive, inférieure ou égale à la précédente si on est en assiette négative.
- Jouer une carte spéciale (détail des cartes spéciales au dos)
- Passer son tour, ramasser l'ensemble des cartes de la pile et les placer dans son jeu

## FIN D'UNE MANCHE

Dès lors que l'un des joueurs n'a plus de carte en main, il est déclaré vainqueur et la manche est terminée.

## SCORE

A la fin d'une manche, chaque joueur compte ses points en fonction des cartes qu'il a encore en main. La valeur de chaque carte est indiquée dans le rond situé en bas de celle-ci. Les scores de chaque manche sont cumulés et la partie est terminée lorsqu'un joueur dépasse 200 points. Le joueur ayant alors le moins de points est le grand vainqueur.

## FAUTES DU JEU

Si un joueur commet une faute de jeu (jouer quand ce n'est pas son tour, jouer une carte ne respectant l'assiette, etc.), il ramasse l'ensemble des cartes de la pile de jeu et les place dans son jeu.

## CAS RARE

Si un joueur reçoit une carte PIOCHE mais qu'il n'y a plus suffisamment de cartes dans la pioche, il ne prend que le nombre de cartes restantes.

## VARIANTE A 2 JOUEURS

A deux joueurs, il faut :

- Distribuer 15 cartes à chaque joueur
- Retirer du jeu les cartes Vitesse et Changement de direction

## NE PERDEZ PAS LE FIL GRACE A LA BOITE DU JEU !

Retirez son couvercle et vous découvrirez que les 4 faces de la partie inférieure de la boîte du jeu représentent les 4 combinaisons Direction / Assiette.

Lorsqu'une carte Changement d'assiette ou Changement de direction est jouée, vous pouvez tourner la boîte d'un quart de tour pour que chacun puisse suivre les nouvelles conditions de jeu.

Les cartes à gauche et à droite de chaque face indiquent dans quel sens tourner la boîte.

