

LIVRET DE RÈGLES



2 À 6 JOUEURS • 8 ANS ET + • 10 MANCHES

PRÉDIS • JOUE • AFFRONTÉ

1 / 8

01 Commencer une partie

Le but : prédire exactement combien de levées tu remporteras. Après 10 manches, le joueur ayant le plus de points gagne DUELORA.

- Tous les joueurs lancent un dé. Le plus haut résultat devient le premier Brasseur. En cas d'égalité, seuls les joueurs concernés relancent.
- À chaque nouvelle manche, le rôle de Brasseur passe au joueur suivant.
- Manche 1 : 1 carte par joueur. Manche 2 : 2 cartes, et ainsi de suite jusqu'à 10 cartes à la manche 10.
- Le joueur à gauche du Brasseur ouvre la première levée.

LE MATÉRIEL

72 cartes JEU : 60 numérotées (1 à 15, en 4 couleurs) et 12 spéciales.

60 cartes PRÉDICTION : 6 séries de 0 à 9.

6 dés, une feuille de pointage et ce livret.



02 Atout et prédiction

Le Brasseur retourne la première carte restante du paquet.

- **Carte numérotée** : sa couleur devient l'atout. Le 15 est la plus forte.
- **PROTECTION** : manche sans atout.
- **ORA** : le Brasseur choisit l'atout.
- **ORA EN OR** : le Brasseur choisit l'atout. S'il réussit sa prédiction, ses points positifs cumulés sont doublés avant les pénalités.
- **FOUDRE ou MÉTÉORE** : la pénalité va au Brasseur, qui retourne la carte suivante. Plusieurs pénalités révélées se cumulent.

Les cartes retournées restent hors jeu et ne comptent jamais comme capturées.

03 Faire sa prédiction

Regarde ta main et choisis secrètement combien de levées tu penses remporter. Pose la carte PRÉDICTION correspondante face cachée.

Elle reste secrète jusqu'à la fin de la manche. Pour prédire 10, combine les cartes 9 et 1. Lorsque toutes les levées sont terminées, tout le monde révèle sa prédiction en même temps.

04 Jouer une levée

Couleur demandée : la première carte numérotée jouée fixe la couleur à suivre.

- Si tu as une carte numérotée de cette couleur, tu dois la jouer.
- ORA, ORA EN OR et PROTECTION peuvent être jouées à la place.
- Foudre et MÉTÉORE peuvent être jouées seulement si tu n'as aucune carte numérotée de la couleur demandée.
- Si aucune couleur n'est encore demandée, tu dois jouer une autre carte si tu en as une. Tu peux ouvrir avec Foudre ou MÉTÉORE uniquement si ta main ne contient aucune autre carte.

Ordre pour gagner : la première ORA EN OR jouée, la première ORA jouée, la plus forte carte d'atout, puis la plus forte carte de la couleur demandée.

Si aucune de ces cartes ne gagne : MÉTÉORE bat Foudre, et Foudre bat PROTECTION. Entre cartes spéciales de même puissance, la première jouée garde le privilège. Si tous jouent PROTECTION, la première gagne.

Le gagnant capture Foudre et MÉTÉORE et subit leurs pénalités. Chaque levée a un gagnant, compte dans RÉEL, et son gagnant ouvre la suivante.

05 ORA et ORA EN OR



Capter une carte signifie gagner la levée dans laquelle elle a été jouée.

Pour les avantages aux dés, tu dois capturer la carte, réussir exactement ta prédiction et participer à un vrai Duel.

- **ORA** : 1 ORA = +2 au meilleur résultat; 2 = +3; 3 = +4; 4 = +5.
- **ORA EN OR** : 1 carte = jusqu'à 2 lancers; 2 = jusqu'à 3 lancers. Tu peux t'arrêter et garder ton meilleur résultat. Bonus : +5 points par carte capturée si prédiction exacte ET Duel gagné.

Sans vrai Duel aux dés, aucun de ces avantages ne s'applique.

06 Les autres spéciales



• **PROTECTION** : elle peut toujours être jouée et te protège de tout effet. Si elle est révélée pour déterminer l'atout, la manche se joue sans atout. Si tous jouent PROTECTION, la première gagne.



• **FOUDRE -20** : le gagnant de la levée la capture et perd 20 points.

• **MÉTÉORE -40** : le gagnant de la levée la capture et perd 40 points.

Pour les jouer : tu ne dois avoir aucune carte numérotée de la couleur demandée. Si aucune couleur n'est encore demandée, FOUORE ou MÉTÉORE est permise seulement si tu n'as aucune autre carte en main.

Sans ORA, atout ou couleur gagnante : MÉTÉORE bat FOUORE, puis PROTECTION. Le gagnant capture toutes les pénalités de la levée.



Révlées pour l'atout : les catastrophes frappent le Brasseur, qui retourne la carte suivante. Elles se cumulent. À la fin de la manche, chaque pénalité est soustraite une seule fois, après les bonus et le $\times 2$; elle n'est jamais doublée. FOUORE et MÉTÉORE ensemble donnent -60.

07 Révéler et faire le Duel

Un Duel existe seulement si au moins 2 joueurs ont réussi exactement leur prédiction.

- Le meilleur résultat au dé gagne +20 points.
- Un seul joueur exact = pas de Duel et pas de +20.
- En cas d'égalité, seuls les joueurs à égalité recommencent une nouvelle ronde.
- À chaque nouvelle ronde, les avantages ORA et ORA EN OR se réinitialisent.

ORA EN OR détermine les lancers disponibles; ORA ajoute son bonus au meilleur lancer retenu.

08 Calculer les points

- **Prédiction exacte** : 20 points + 10 points par levée prédite.
- **Prédiction ratée** : -10 points par levée d'écart.

BONUS, DOUBLEMENT ET PÉNALITÉS : PAGE SUIVANTE

08 Finaliser le pointage

- Ajoute les +5 par ORA EN OR capturée lorsque les conditions sont remplies.
- Ajoute +20 uniquement au gagnant d'un vrai Duel.
- Applique ensuite le $\times 2$ du Brasseur si ORA EN OR a déterminé l'atout et que sa prédiction est exacte.
- Soustrais FOUDRE et MÉTÉORE à la toute fin; les pénalités ne sont jamais doublées.

09 Terminer la partie

Après la 10e manche, le pointage le plus élevé gagne. En cas d'égalité en tête, chaque joueur concerné lance un dé une fois. Si l'égalité persiste, seuls les joueurs encore à égalité relancent jusqu'à obtenir un gagnant.



LE COMPAGNON DUELORA

Règles, audio et pointage.
En français et en anglais.
Aucun compte requis.