



Un jeu captivant de Leo Colovini
Pour 2 à 4 joueurs de 8 ans et plus

Contenu

110 cartes « I Go! » numérotées de 1 à 11 de 10 couleurs différentes
Règles du jeu

But du jeu

Être le premier à atteindre 4 points.

Mise en place

- Déterminer au hasard le premier joueur.
- Mélanger les 110 cartes « I Go! » et en distribuer 12 à chaque joueur, face cachée.
- Former une rangée verticale, face visible, de 5 cartes + 1 carte par joueur présent.
- Empiler les cartes restantes face cachée pour former la pioche.
- Retourner la première carte de la pioche pour former la défausse.



Mise en place pour 3 joueurs

Déroulement du jeu

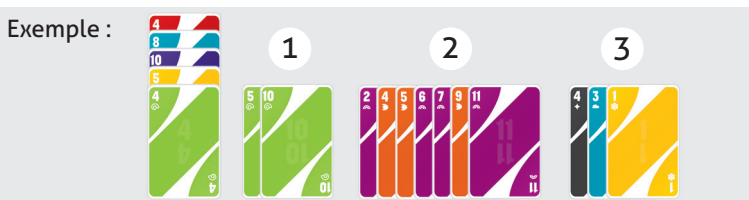
Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur pioche d'abord une carte :

- Soit la première carte du dessus de la pioche ou de la défausse.
- Soit la première carte au bas de la rangée (complètement visible).

Puis défausse ensuite une carte dans la défausse. Les joueurs doivent toujours avoir 12 cartes en main à la fin de leur tour.

Après avoir défaussé une carte, s'il le souhaite, un joueur peut crier « I Go! ». Dès lors, il ouvre son jeu et divise ses cartes en 3 groupes :

- 1 Il élimine toutes les cartes de la même couleur que la première carte au bas de la rangée.
- 2 Il élimine une série. Une série est composée d'au maximum deux couleurs allant de 1 à 11 avec une seule carte par valeur. La série n'a pas besoin d'être complète.
- 3 Les cartes restantes sont des points de pénalités.



À sa suite, tous les joueurs font de même : ils ouvrent leur jeu et divisent leurs cartes en 3 groupes. De plus, ils peuvent compléter la série du joueur « I Go! » : si un joueur possède une carte de l'une des deux couleurs de la série du joueur « I Go! » et dont la valeur n'est pas présente, il peut l'y ajouter. Un même joueur ne peut pas ajouter deux cartes de la même valeur, mais deux cartes de la même valeur peuvent être ajoutées par deux joueurs différents.

Exemple : Ici, le joueur A peut ajouter un 8 orange et le joueur B peut ajouter un 8 rose à la série du joueur « I Go! ». Le joueur C qui a le 10 orange et le 10 rose doit choisir l'une des deux valeurs à ajouter.

Décompte des points

Après que tous les joueurs aient révélé leur jeu, chaque joueur additionne ses points de pénalité (la valeur des cartes restantes).

- Si le joueur « I Go! » est celui qui a le moins de points de pénalité, il gagne 1 point.
- Si un ou plusieurs joueurs ont moins ou autant de points de pénalité que le joueur « I Go! », ils gagnent 1 point et le joueur « I Go! » ne reçoit rien.

Les cartes « I Go! » sont mélangées et une nouvelle manche commence. Le joueur qui a crié « I Go! » devient le premier joueur et s'occupe de la mise en place pour la manche suivante.

La partie se termine dès qu'un joueur atteint 4 points. Si plusieurs joueurs atteignent 4 points en même temps, ils partagent la victoire.

Cas particuliers

- Si un joueur prend la dernière carte de la rangée, la manche est annulée et n'est pas comptabilisée. Le joueur qui a pris la carte devient le premier joueur pour la prochaine manche.
- Si un joueur prend la dernière carte de la pioche, il doit crier « I Go! » à la fin de son tour.

« I Go! » parfait : Si un joueur crie « I Go! » et n'a aucun point de pénalité après avoir divisé ses cartes, la partie s'arrête immédiatement. Il gagne automatiquement et est déclaré « Le joueur parfait ».