

HANDSDOWN®

UN JEU DE MAINS AMUSANT!

De 3 à 4 joueurs / ÂGE 6+

BUT DU JEU

Jouer le plus grand nombre de paires en tapant la main du Slam-O-Matic®.

CONTENU

1 module de jeu de plastique Slam-O-Matic
1 paquet de 41 cartes • 4 pieds de caoutchouc

PRÉPARATION



1. Retourne le module de jeu et installe les 4 pieds de caoutchouc sur les carrés surélevés.

2. Place le module au centre de l'aire de jeu et place-toi devant une des mains de couleur. Les autres joueurs font de même. **Attention:** Ne pas placer le module directement sur le bois ou autres surfaces susceptibles de s'endommager au cours du jeu.

3. Choisis un donneur de cartes. Le donneur brasse les cartes et donne une carte, face vers le bas, à chaque joueur jusqu'à ce que tous les joueurs aient quatre cartes. Les cartes restantes forment la pile de pige. Dépose-les, face vers le bas, près du module de jeu.

4. Prends tes cartes et regarde-les en prenant soin de ne les montrer à personne. Les autres joueurs font de même.

POUR JOUER

Le joueur à la gauche du donneur est le premier à jouer. La partie se poursuit vers la gauche.

FAIRE UNE PAIRE

Pour commencer ton tour, pige la carte sur le dessus de la pile de pige et place-la dans ton jeu. Regarde ensuite tes cartes pour voir si tu peux jouer une paire.

Deux cartes avec le même chiffre, peu importe la couleur, forment une paire. Par exemple, deux 3, ou deux 10 forment une paire. Une paire ne comprend que deux cartes, jamais trois ou quatre (qui représente 2 paires).

Le joker. Le joker ne forme aucune paire, il reste dans le jeu jusqu'à la fin de la partie, il donne alors droit à un boni.

« MAIN CHAUDE! »

Si tu as une paire dans ton jeu, tape ta main de couleur pour la jouer. C'est une main chaude! Rends la partie plus amusante en criant: « MAIN CHAUDE! » en même temps que tu tapes.

Dès que tu tapes ta main de couleur, tous les autres joueurs doivent **immédiatement**, et le plus rapidement possible, taper leur main de couleur. **Nota: Les joueurs qui n'ont pas de cartes ne peuvent pas participer à la main chaude.**

Le **dernier** joueur à taper sa main perd la main chaude. Pour savoir qui a été le dernier à taper, regarde les palettes au centre du Slam-O-Matic. La palette de couleur du perdant est sur le dessus.

NOTA: Si les palettes de couleur sont coincées ensemble de façon à ce que tu ne puisses pas identifier celle du dessus, le tour ne compte pas. C'est encore à toi de jouer. Cependant, si tu veux rejouer ta paire, tu n'as qu'à taper à nouveau ta main de couleur.

Une fois la main chaude terminée, place ta paire, face vers le haut, devant toi. Pige ensuite une carte au hasard dans le jeu du joueur qui a perdu et place-la dans ton jeu. Si tu as une autre paire dans ton jeu, tape ta main pour une autre main chaude.

Durant ton tour, joue autant de paires que possible. Plus tu joues de paires, plus tu as de chances de gagner.

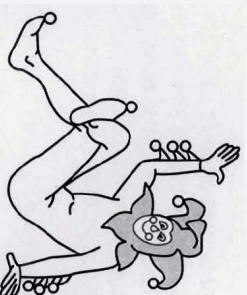
JE PASSE

Tu dois toujours dire "JE PASSE" à la fin de ton tour. Tu **dois** PASSER s'il ne te reste qu'une seule carte dans ton jeu ou si tu n'as pas de paire et que tu ne veux pas lancer de fausse main chaude. Voir Fausse main chaude ci-dessous.

FAUSSE MAIN CHAUDE

À n'importe quel moment durant ton tour tu peux lancer une **fausse** main chaude, que tu aies ou non une paire dans ton jeu. Tu peux lancer une fausse main chaude aussi souvent que tu le veux durant ton tour.

Tu dois faire semblant d'aller taper ta main de couleur, mais fais attention de **ne pas** la taper ni même la toucher. Tous les joueurs qui tapent ou touchent leur main de couleur perdent une carte. Pige une carte au hasard dans le jeu de chacun de ces joueurs.



PÉNALITÉS

- Durant ton tour, tu as une pénalité si tu ne tapes pas complètement ta main de couleur lors d'une main chaude **ou** si tu touches ta main lors d'une **fausse** main chaude. Ton tour s'arrête là, même s'il te reste des paires à jouer.
- Durant ton tour, si un joueur tape sa main de couleur avant toi lors d'une main chaude, il obtient une pénalité. Pige une carte au hasard dans le jeu de ce joueur et place-la dans le tien. Tu peux ensuite continuer ton tour.

IL N'Y A PLUS DE CARTES DANS LA PILE

La pile de pige finira par s'épuiser. Lorsqu'il ne restera plus de cartes dans la pile, commence chaque tour en pigeant une carte au hasard dans le jeu de n'importe quel joueur.

COMMENCER UN TOUR SANS CARTES DANS SON JEU

Si tu n'as plus de cartes au début de ton tour, pige deux cartes, au lieu d'une, dans la pile de pige. S'il n'y a plus de cartes dans la pile, pige deux cartes dans le jeu d'un autre joueur ou une carte dans le jeu de deux joueurs.

TERMINER LA PARTIE

Lorsque toutes les paires ont été jouées, le joueur qui possède le joker le place, face vers le haut, à côté des paires qu'il a jouées, et le jeu est terminé.

MARQUER LES POINTS

Chaque joueur compte ses paires. Chaque paire vaut un point et le joker vaut deux points.

POUR GAGNER



Le joueur ayant accumulé le plus grand nombre de points gagne.

S'il y a égalité, les joueurs additionnent la valeur numérique de chaque paire. (Par exemple, une paire de 5 vaut 5 points) Le joker vaut 20 points. Le joueur qui obtient le nombre le plus élevé gagne.