



AGES: à partir de 8 ans

JOUEURS: de 2 à 6 (il est possible de jouer jusqu'à 12 en combinant 2 jeux Karma™)

BUT: Pour gagner, il faut se débarrasser de toutes ses cartes.

RESUMÉ:

Dans ce jeu, chaque joueur possède des cartes en main ("Cartes de Main") et des cartes posées face à lui ("Cartes de Table"). *Toutes les Cartes de Main doit être joués avant de jouer les Cartes de Table.* A votre tour, vous devez jouer une carte dont le chiffre est égal ou supérieur à celui de la carte située sur la Pile de Défausse. Le but est de vous débarrasser de toutes vos cartes. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs mais il y aura un seul perdant : le dernier joueur à qui il reste des cartes.

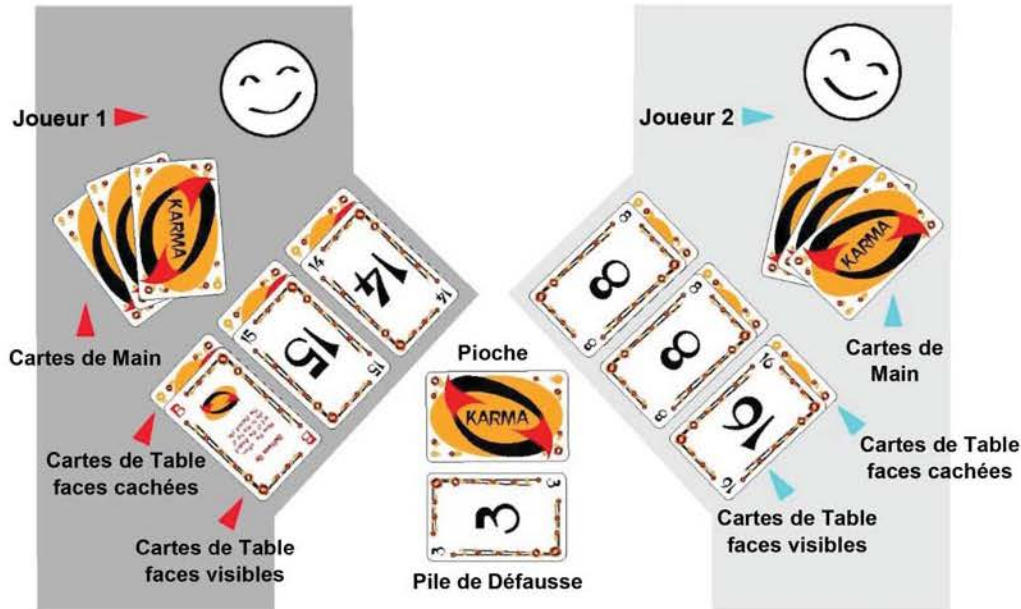


PREPARATIFS:

Coupez et mélangez le jeu de cartes. Distribuez 9 cartes à chaque joueur comme suit :

- Distribuez 3 cartes faces cachées côte à côte devant chaque joueur. *Ces cartes ne doivent pas être vues.*
- Distribuez 6 cartes à chaque joueur en une fois. Chaque joueur choisit 3 cartes et les pose faces visibles sur les 3 cartes, posées faces cachées, devant lui. *Référez-vous à la figure ci-dessous.*
- Chaque joueur conserve 3 cartes, les Cartes de Main.

Astuce : les Cartes de Table faces visibles seront celles qui seront les plus faciles à jouer (les cartes dont les chiffres sont les plus élevés ou les Cartes KARMA).



LE JEU:

Le joueur situé à la gauche du donneur commence : il pose une de ses Cartes de Main afin de créer la Pile de Défausse et prend une carte dans la Pioche pour remplacer la carte qu'il vient de jouer. A tour de rôle, chaque joueur pose une carte dont la valeur est égale ou supérieure à celle présente sur la pile de défausse ou pose une Carte KARMA et prend la carte supérieure de la pioche.

Les joueurs doivent avoir un minimum de 3 cartes en main tant qu'il y a des cartes dans la pioche.

Toute carte de même valeur peut être jouée en même temps (cf. Règles Spéciales : Jouer Doubles et Triples).

Si un joueur ne peut pas poser de carte, il doit prendre la totalité de la Pile de Défausse et mettre ces cartes avec ses Cartes de main et son tour est terminé. Le prochain joueur crée une nouvelle Pile de Défausse en posant une carte.

Si un joueur possède 3 Cartes de Main ou plus, il ne doit pas piocher à la fin de son tour.

Les Cartes de Table faces visibles seront jouées lorsque le joueur ne possède plus de Carte de Main (excepté en utilisant la Carte KARMA « PLAY A TABLE CARD »). Un joueur ne peut retourner ou jouer les Cartes de Table face cachées seulement si toutes ses cartes de Table faces visibles ont été jouées. Si un joueur doit ramasser la Pile de Défausse (ou si un « Ami » lui a donné celle-ci), ces cartes reforment ses Cartes de Main et elles doivent être jouées avant les Cartes de Table. Les Cartes de Table faces cachées ne doivent être vues avant d'être jouées : la surprise arrive lorsqu'elle est retournée sur la Pile de



Défausse. Si celle-ci ne peut être jouée, le joueur doit prendre la pile de Défausse.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur avec des cartes : ce joueur est le **perdant**.

CARTES KARMA:

Les Cartes KARMA peuvent être jouées sur n'importe quelle carte, à la manière des jokers.

Carte KARMA "GIVE THE PILE TO A FRIEND":

En jouant cette carte, le joueur donne la totalité de la Pile de Défausse à un joueur de son choix.

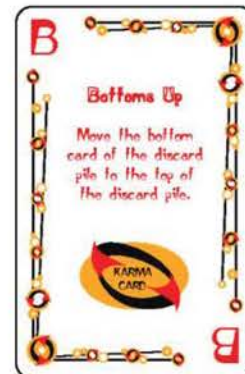
Un joueur ayant quitté le jeu (n'ayant plus de carte) peut être choisi pour recevoir la Pile de Défausse, il revient ainsi dans la partie.

Lorsque cette carte est utilisée, elle doit être retirée du jeu.



Carte KARMA "PLAY A TABLE CARD":

Cette carte autorise le joueur qui l'a posée à jouer une de ses Cartes de Table immédiatement. Les Cartes de Table doivent être jouées dans un ordre précis : les Cartes de Table faces visibles doivent toutes être jouées avant les Cartes de Table faces cachées. Si le joueur n'a plus de Cartes de Table, il peut jouer n'importe quelle Carte de Main. Si le joueur possède des cartes identiques dans ses Cartes de table **OU** dans ses Cartes de Main, il peut les poser au même moment. *La carte qui est posée au-dessus de cette Carte KARMA ne doit pas être égale ou supérieure à la carte précédemment jouée.*



Carte KARMA "BOTTOMS UP":

Lorsque cette carte est posée, il faut prendre la carte située en bas de la Pile de Défausse et la placer sur cette Carte KARMA. Le prochain joueur doit jouer sur cette nouvelle carte. Si la carte située en bas de la Pile de Défausse est une Carte KARMA "BOTTOMS UP" ou une Carte KARMA "PLAY A TABLE CARD", celle-ci prend la valeur zéro et le joueur suivant peut jouer la carte de son choix.



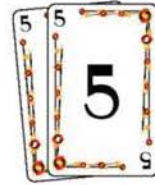
Carte KARMA "FIVE OR BELOW":

Cette carte oblige le joueur suivant à poser une carte dont la valeur est inférieure ou égale à 5.



RÈGLES SPÉCIALES:

Jouer des Doubles: Il est possible de poser 2 cartes identiques au même moment (par exemple, deux cartes 5). Cela permet de se défausser plus rapidement.



Jouer des Triples: Lorsque trois cartes identiques sont posées l'une sur l'autre (par un seul joueur en une fois ou par plusieurs), le joueur qui a posé la troisième carte prend la Pile de Défausse, la retire du jeu et joue à nouveau.



*** Note: Il n'est pas autorisé de jouer des cartes identiques venant d'emplacements différents, par exemple une carte venant de vos Cartes de Main et une autre de vos Cartes de Table. Ces cartes doivent provenir du même emplacement.

AUTRES POINTS DE CLARIFICATION:

- Si vous oubliez de piocher à la fin de votre tour, vous ne pourrez jouer au prochain tour qu'avec les cartes qu'il vous reste en main. Ensuite, piochez autant de cartes nécessaires afin que vos Cartes de Main soient au moins au nombre de trois.
- Lorsque vous posez la Carte KARMA "GIVE THE PILE TO A FRIEND", le jeu se poursuit avec la personne à votre gauche, même si c'est le joueur qui a reçu la Pile de Défausse.
- Si vous posez plus d'une Carte KARMA "PLAY A TABLE CARD" au même moment, vous ne pourrez jouer qu'une seule Carte de Table.

VAINQUEURS: Le dernier joueur à qui il reste des cartes est déclaré perdant. Les autres joueurs gagnent le jeu.



REGLE ALTERNATIVE pour Jouer des Triples:

Tout d'abord, retirez les 3 Cartes KARMA "GIVE THE PILE TO A FRIEND" du jeu. Elles ne seront pas utilisées dans cette version.

Lorsque 3 cartes identiques sont posées l'une sur l'autre (en une fois par un joueur ou par plusieurs joueurs dans le tour), le joueur qui a posé la troisième carte retire les 3 cartes identiques du haut de la Pile de Défausse et les retire du jeu. Il donne ensuite la Pile de Défausse au joueur de son choix (même si celui-ci ne possède plus de carte) et rejoue afin de créer une nouvelle Pile de Défausse.