



Règle du jeu

Un jeu d'ambiance
d'Erwan et Yann Morin,
illustré par Vidu.

8 ans+ 2 - 4 15'

Vous n'aimez pas lire des règles ?



www.tikieditions.com/mega-jackpot-vr/

Suivez le lien ci-dessus ou scannez
le QR code et nous vous expliquons
rapidement les règles !



www.tikieditions.com



@tikieditions

© TIKI Editions 2024.

Publié par TIKI Editions SAS, 10 rue de Penthièvre, 75008 Paris, France.

Matériel :

♦ 90 cartes Jackpot.

Recto ► le **Rouleau**
montrant les 2 symboles
pouvant sortir.
Verso ► le **Symbole**
sortant.

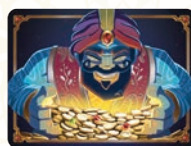


♦ 20 cartes de départ.

12 x 1 point et 8 x 2 points,
identifiables par des triangles
sur les grands côtés et des
symboles non encadrés.



♦ 4 tuiles Mega Jackpot (1 tuile Génie et 3 tuiles Singe).



♦ Le couvercle et le fond de boîte utilisés comme **Monnayeurs**.



♦ Une **règle** de jeu.



Mise en place.

Avant de commencer, décidez si vous souhaitez
intégrer les tuiles Mega Jackpot pour ajouter une
prise de risque supplémentaire. Si vous le faites,
les règles correspondantes sont en **violet**.



A



Paquets Rouleaux :



Défausses
Symboles :

♦ **Préparez les monnayeurs :**

Placez les couvercles de la boîte accessibles de tous.
Ce sont les **Monnayeurs**.

♦ **Préparez la machine :**

Mélangez les 90 cartes Jackpot. Coupez en **3 paquets**
à peu près égaux que vous placez au centre de la table,
faces **Rouleaux** visibles. Retournez ensuite sous chaque
paquet 3 cartes, faces **Symboles** visibles.

♦ **Préparez le Mega Jackpot :**

Mélangez les tuiles Mega Jackpot et placez-les, faces
cachées, de part et d'autre de la machine.

B

Chacun prend **5 cartes de Départ** (3 x 1 point et
2 x 2 points) et les place devant lui triées par valeur.



♦ **Important** ♦ Durant la partie, vous **empilez**
toujours **vos cartes** devant vous **par valeurs**.

Vous commencez donc avec une pile de **1 point** et une pile de **2 points** .

Mais durant la partie vous pourrez accumuler des
cartes de **3 points** , **5 points** et **7 points** que vous poserez dans leurs propres piles.



Déroulement de la partie.

Vous jouez à tour de rôle en sens horaire jusqu'à ce qu'un des 3 paquets Rouleaux soit épuisé.

Essayez d'obtenir 3 symboles identiques (Jackpot) durant vos tours pour gagner des points.

À votre tour de jeu, retournez 1 ou 2 cartes (action obligatoire et gratuite).

1 carte ► Prenez la carte du dessus du paquet Rouleau de votre choix, **placez-la au-dessus d'une des 3 défausses** puis retournez-la, face Symbole visible.



OU

2 cartes ► Prenez **simultanément** 2 cartes du dessus des paquets de votre choix et retournez-les **simultanément** sur deux défausses distinctes.



Résultat

3 symboles identiques :



(Exemple de Jackpot 3 x 2 points)

► **Vous pouvez alors encaisser vos gains :**

Récupérez les 3 cartes de la combinaison gagnante. Placez-les devant vous dans la pile de la valeur appropriée (1, 2, 3, 5 ou 7).

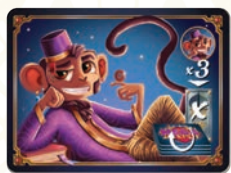
Puis, le tour passe au joueur suivant.

OU

► **Tentez le Mega Jackpot :**

Pour cela, au lieu d'encaisser les 3 cartes, placez-les dans le Monnayeur de votre choix, puis retournez une des 4 tuiles Mega Jackpot :

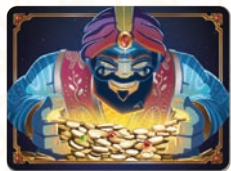
► **C'est un Singe... Perdu !** Laissez cette tuile face visible. Le tour passe au joueur suivant.



Banqueroute - Si la 3^e tuile Singe est retournée, retirez du jeu toutes les cartes du Monnayeur choisi. Puis, **mélangez les 4 tuiles** et reposez-les faces cachées.

► **C'est le Génie : Gagné !** Récupérez toutes les cartes du Monnayeur choisi et encaissez-les en les plaçant devant vous dans leurs piles respectives.

Puis, **mélangez les 4 tuiles** et reposez-les faces cachées.



Si vous gagnez le Mega Jackpot en misant un jackpot de 3 Génies, vous **gagnez la partie !** Ne comptez pas les points.



Pas de Jackpot :

(vous n'avez pas obtenu 3 symboles identiques)



Vous pouvez arrêter

et le tour passe alors au joueur suivant.

OU



Relancez la machine

(action optionnelle et payante).

Payez votre carte de plus faible valeur (au début de la partie, une carte de départ 1 point ) en la mettant **dans le Monnayeur de votre choix**.

Puis, retournez simultanément 1 ou 2 cartes comme expliqué précédemment.

Si vous n'avez toujours **pas de Jackpot**, vous pouvez **arrêter** votre tour ou **continuer de relancer**.

Mais à chaque **nouvelle relance**, mettez dans un des Monnayeurs **une carte de valeur supérieure à celle payée lors de votre relance précédente ce tour**.

Continuez ainsi jusqu'à ce que vous obteniez un **Jackpot** (et éventuellement tenter un Mega Jackpot), que vous décidiez d'**arrêter** votre tour, ou que vous ne puissiez plus payer de relance.

Attention : Si vous n'avez plus de carte pour payer devant vous, vous ne jouerez plus que votre tour gratuit.

Jamais de défausse vide ! Si l'une des 3 défausses Symboles de la machine est vide, retournez immédiatement une carte du paquet du dessus pour la remplir.



♦ **Rappel** ♦ La face Rouleau d'une carte montre les 2 symboles possibles lorsque la carte est retournée. Dans l'exemple à gauche, comme il y a, plus de  (1 pt) que de  (3 pts), cette carte a plus de chance de faire apparaître la pomme que le diamant.



Fin de la partie et score.

Lorsque l'un des 3 paquets Rouleaux est vide, le joueur en cours termine son tour et la partie se termine.

1 2 3 5 7 :

Additionnez vos points (y compris les cartes de départ s'il vous en reste). Le ou les joueur(s) qui ont le **plus de points** remportent la partie.