Achetez le jeu Extra Roll sur play-in.com

Thibaut Lemoine & Robin Letellier

Quentin Eung

EXTRA ROLL

Règles du jeu



Scannez ce QR code pour vous aider à noter vos points !

8+ 3 - 10 15'

SAVANA

But du jeu

Lancez-vous dans une récolte effrénée pour cuisiner la plus grande omelette du monde ! Le jeu se déroule en plusieurs manches et se termine dès qu'**un joueur atteint au moins 100 points**. Le joueur ayant obtenu **le plus grand nombre de points** gagne la partie.

Matériel



77 cartes numérotées dont :



2 dés



4 cartes +2



4 cartes Renard



2 cartes Bonus

Mise en place

Mélangez les cartes, puis placez-les en vrac, **face cachée**, au milieu de la table pour former un tas de paille : ce tas représente la pioche. Prenez une feuille et un crayon pour noter les points. Le dernier joueur à avoir mangé un œuf reçoit les dés.



Déroulé d'une manche

1 Piochez une carte

Au début de chaque manche, chaque joueur pioche une carte n'importe où dans le tas et la place **face visible** devant lui.



Précision : Plus la couleur d'une carte se rapproche du rouge, plus sa valeur risque de sortir aux dés (mais plus elle comporte d'œufs…) !

2 Lancez les dés

Le premier tour commence : le joueur qui a les dés les lance. Si la somme obtenue correspond à la valeur figurant sur l'une des cartes d'un joueur, **y compris le joueur qui a lancé les dés**, ce dernier est **éliminé**. Il défausse toutes ses cartes et quitte la manche.

Le joueur qui a lancé les dés marque immédiatement **10 points par joueur adverse éliminé** par son lancer de dés.



Tous les joueurs ayant une carte de valeur 6 sont éliminés.

3 Stop ou encore ?

Les joueurs restants doivent alors choisir de **continuer** ou de **s'arrêter**.

Les joueurs qui choisissent de continuer piochent simultanément **une nouvelle carte** et la placent devant eux dans l'ordre croissant, de la plus petite valeur à la plus grande valeur.



Les joueurs qui choisissent de s'arrêter marquent un nombre de points **égal au total des œufs figurant sur l'ensemble de leurs cartes**. Ils défaussent leurs cartes et quittent la manche.



+12 points !

4 Tour suivant

Quand tous les joueurs ont fait leur choix, le joueur **à la gauche de celui qui vient de lancer les dés** les récupère : un nouveau tour commence. Les joueurs éliminés ou qui se sont arrêtés continuent de lancer les dés et marquent toujours des points s'ils éliminent un joueur. S'il ne reste aucun joueur, la manche s'achève et une nouvelle manche peut commencer.

Pioche vide : Dès qu'un joueur tire la dernière carte de la pioche, prenez les cartes de la défausse, mélangez-les, puis reformez un tas de paille, **face cachée**, au milieu de la table.

Fin de la partie

À la fin d'une manche, si un joueur a atteint **au moins 100 points**, la partie prend fin. Le joueur ayant obtenu **le plus grand nombre de points** gagne la partie.

Cartes spéciales



Cartes Œuf en or : Quand un joueur choisit de s'arrêter, s'il a 2 œufs en or devant lui, il **multiplie** ses points par **2**. S'il en a 3, il **multiplie** ses points par **3** et ainsi de suite. Tous les œufs en or comptent dans le total des œufs.
Précision : un œuf en or seul ne multiplie pas votre score !



Cartes Bonus : Un œuf en or figure sur ces cartes. Elles n'ont pas de valeur éliminatoire, elles ne peuvent donc pas éliminer les joueurs qui les piochent !



Cartes +2 : Si un joueur pioche une carte avec le symbole **+2**, il désigne immédiatement un joueur qui pioche deux cartes de plus. Le joueur peut se désigner lui-même. Si plusieurs cartes +2 et/ou Renard sont tirées en même temps, on résout leurs effets dans l'ordre croissant.



Cartes Renard : Si un joueur pioche une carte avec le symbole 🦊, il **doit** échanger cette carte avec celle d'un autre joueur. Si plusieurs cartes Renard et/ou +2 sont tirées en même temps, on résout leurs effets dans l'ordre croissant. Si le joueur est le dernier restant, l'effet n'est pas joué.

Scannez ce QR code, nous vous enverrons une petite surprise !

Auteurs : Thibaut Lemoine & Robin Letellier
Illustrateur : Quentin Eung
Relectrice : Elisabetta Aguzzi
Chefs de projet : Julien André & Jean-Xia Chou
Responsable éditorial : Romain Chemière de Carné

© 2026 SAVANA. Tous droits réservés.
30 Boulevard du Général Leclerc,
59100 Roubaix, France
savana-games.eu • @savanagames_fr