

Auteur : Ludovic Lépine - Graphiste : Léo Blandin
Chèvre Édition & Moon Éditions - 2025



C'EST CARRÉ!

BUT DU JEU

Récupérez et posez des cartes Faïence pour former un carré de 9 cartes. Cumulez un maximum de points grâce aux valeurs des cartes posées et celles des Zones créées. Jouez en plusieurs manches pour être le premier à atteindre les 50 points.

MATÉRIEL

- 78 cartes Faïence :
13 cartes pour chacun des six motifs :
2x -2 / 4x -1 / 1x 0 / 3x +1 / 2x +2 / 1x +3
- 1 carte Premier joueur (FIRST)
- 5 cartes Aide de jeu



MISE EN PLACE

- 1 - Chaque joueur pioche 5 cartes Faïence qui définissent sa main de départ.
- 2 - Placez au centre de la table une carte Faïence, face visible (la défausse). Le reste des cartes forme la pioche.
- 3 - Le joueur qui a le meilleur sens artistique prend la carte Premier joueur (First) et commence la partie.

POUR DÉCOUVRIR LE JEU AUTREMENT

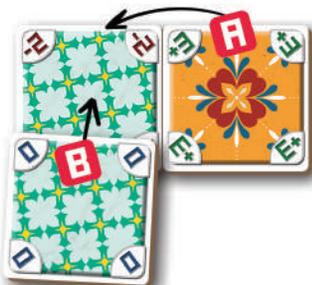


TOUR DE JEU

- 1 - Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 2 - Ils peuvent jouer la carte du dessus de la défausse **A**, **OU** révéler les deux premières cartes de la pioche, en jouant une et défausser l'autre **B**.



- 3 - La carte jouée est posée devant le joueur dans sa Zone de jeu :



- A** Soit à côté de l'une de ses cartes (adjacente orthogonalement), et on **applique obligatoirement son effet** (seul l'effet de la première carte posée est appliqué).
- B** Soit en remplacement d'une carte posée de même motif ou valeur, **sans appliquer son effet** (défaussez la carte remplacée).

- !** S'il n'y a pas de carte dans la défausse, placez-y la carte du dessus de la pioche.
- !** S'il n'y a plus de carte dans la pioche, mélangez les cartes de la défausse et formez une nouvelle pioche.

LES EFFETS DES CARTES

-2 -1

0

+1 +2 +3

POSEZ autant de cartes que sa valeur depuis votre main à côté d'une de vos cartes **OU** remplacez une de vos cartes, si elle possède le même motif ou la même valeur.

AUCUN EFFET.

PIOCHEZ autant de cartes que sa valeur. Puis défaussez-vous pour avoir un maximum de 5 cartes en main.

FIN DE MANCHE

Dès qu'un joueur termine son carré de 9 cartes (3x3) il met fin à la manche. Terminez le tour en cours et comptez les points. Donnez la carte First au joueur de gauche et commencez une nouvelle manche.

DÉCOMPTE DES POINTS

Additionnez les valeurs de toutes les cartes posées, puis les valeurs des Zones de même motif du carré. Si vous posez plus de 9 cartes (grâce à une carte -1 ou -2), les cartes en dehors du carré ne comptent que pour leur valeur et ne font pas partie d'une Zone.

Valeur des Zones selon le nombre de cartes adjacentes de même motif :

CARTES	1	2	3	4	5	6	7	8	9
VALEUR	0	1	4	8	12	20	27	34	VICTOIRE
POINT	POINT	POINT	POINTS	POINTS	POINTS	POINTS	POINTS	POINTS	

FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur **atteint ou dépasse 50 points**, le jeu s'arrête. Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE

- A** Valeur = 3 points | Zone = 0 point
 - B** Valeur = 2 points (+1-1+2) | Zone = 4 points
 - C** Valeur = 3 points (3+0) | Zone = 1 point
 - D** Valeur = 1 point (+1-2+2) | Zone = 4 points
 - E** Valeur = 2 points | Zone = 0 point
- Total : Valeur = 11 points (3-2+3+1) | Zone = 9 points (0+4+1+4)**

TOTAL
20
POINTS

