Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.
Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

MEGA JACKPOT

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 **empilerez** 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.

Paquets Rouleaux ▸

Défausses Symboles ▸

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

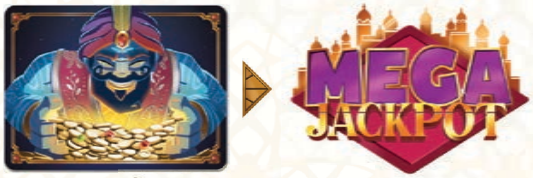
Tentez le Mega Jackpot :

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 3e 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.**