

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

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



Un jeu de **Silvano Sorrentino**

# NOW!

NOW! et un jeu de cartes compétitif où tout le monde joue en même temps! Défaussez vos cartes le plus vite possible à la recherche de la valeur parfaite. Attention, votre paquet de cartes est limité et se vide plus vite que vous ne le croyez! Vous pensez avoir la bonne carte? N'oubliez pas de criez NOW! Et surtout... Ne laissez pas la frénésie vous faire perdre votre sang-froid.

## BUT DU JEU

Remportez des cartes Cible au détriment de vos adversaires. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.



3 - 8



15'



8+

*Randolph*  




# MATÉRIEL

Points



Cible

161 Cartes:



32 cartes Cible  
(12 bleu, 12 rouge, 8 bicolores)

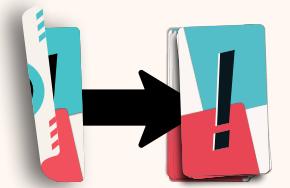
128 cartes Joueur  
(8 couleurs différentes)

1 carte Reset

## INSTALLATION

Mélangez les cartes Cible et glisser la carte Reset plus ou moins **au milieu** du paquet.

Chaque joueur prend un paquet de 16 cartes parmi les 8 paquets colorés. Il mélange ses cartes et place son paquet devant lui, face contre la table.



Carte Reset

Paquet cartes Cible

### Fait intéressant!

Chaque paquet est **unique** et a été judicieusement **équilibré** afin de s'assurer que chaque joueur ait des chances égales de succès.

Tous les paquets ont 4 cartes qui correspondent exactement à une carte Cible et une distribution égale de valeur entre 1 et 128.

## COMMENT TENIR VOS CARTES

Tenir correctement son paquet de cartes est un élément essentiel du jeu NOW!

Chaque joueur prend son paquet en le tournant vers lui – comme lorsque l'on tient un téléphone portable – afin de voir la valeur de la carte Jouer du dessous de son paquet. La carte qu'il voit est alors sa **carte active**.



Chaque joueur garde son paquet de cartes dans sa main durant toute la partie, et ne peut donc voir qu'une seule carte active à la fois. Celle-ci doit rester secrète jusqu'à l'étape « **résolution** » de la partie. Tous les joueurs conservent leur pile de cartes défaussées devant eux, face visible.



Nous finançons le remplacement de tous les arbres servant à la production de nos jeux.

Sauf pour les jeux vendus sur un territoire soumis à la taxe éco-mobilier, qui prend déjà en charge les coûts liés au dispositif de collecte, de tri et de recyclage.)



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

   [randolph.games](http://randolph.games)  
[scorpionmasque](http://scorpionmasque)

© 2024 Le Scorpion Masqué inc. © 2024 Groupe Randolph inc. L'utilisation des illustrations, du titre NOW!, des noms Le Scorpion Masqué/Randolph et du logo Scorpion Masqué/Randolph est strictement interdite sans le consentement écrit du Scorpion Masqué inc. et du Groupe Randolph inc.

Note: On a tiré à pile ou face et le masculin l'a emporté. C'est pour cette raison que dans cette règle du jeu tout est accordé au masculin.

# DÉROULEMENT

Une partie de *NOW!* comporte 11 tours.

Chaque tour comporte **3 étapes**:

## 1. RÉVÉLATION DES CARTES CIBLE

Chaque tour commence par le dévoilement de **3 nouvelles cartes Cible**. Un joueur au choix retourne les 3 cartes du dessus du paquet de cartes Cible et les dispose côté à côté au milieu de la table.



Paquet cartes Cible

## 2. ACTION!

Cette étape est le cœur du jeu! Pour commencer cette étape, tous les joueurs doivent dire « **Go!** » en même temps.

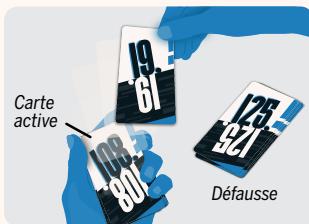
**Tous les joueurs jouent simultanément**

Au cours de cette étape, les joueurs doivent évaluer leur **carte active**.



Ils peuvent décider de **garder** leur carte comme carte active ou la **défausser** pour voir la carte suivante dans leur paquet.

Les joueurs peuvent continuer de défausser leurs cartes jusqu'à ce qu'ils arrivent à une carte qui correspond à ce qu'ils cherchent pour marquer des points (voir pointage).



Lorsqu'un joueur décide de **conserver** sa carte active, il doit **dire** : « **NOW!** » haut et fort, puis tourner son paquet de cartes contre la table, en direction des cibles. Sa carte active doit rester cachée jusqu'à ce que tous les joueurs aient dit: « **NOW!** ».



**Dernier joueur :** Lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur n'ayant pas dit « **NOW!** », celui-ci doit **conserver** la carte active qu'il avait jusqu'alors, ou la **défausser** et **garder la carte suivante comme carte active** (il ne peut plus continuer à défausser librement les cartes de son paquet).

### 3. RÉSOLUTION

Tous les joueurs tournent ensuite leur paquet pour révéler leur carte active aux autres joueurs.

Les joueurs récupèrent la ou les cartes Cible dont leur carte active est **la plus proche sans dépasser**. Autrement dit, elle doit être de valeur égale ou inférieure à la carte Cible.



#### Personne ne peut refuser de récupérer une carte Cible.

On peut ramasser plus d'une carte Cible pendant cette étape du jeu. Certains joueurs pourraient même devoir ramasser des cartes Cible dont ils ne veulent pas!

Chaque joueur doit placer les cartes Cibles qu'il a récupérées **devant lui**, face visible. Celles-ci comportent des points bleus et/ou rouges; gardez chaque couleurs dans des piles séparées.

Il se peut qu'une ou plusieurs cartes Cible ne soient pas récupérées lors d'un tour.

Ces cartes sont laissées en jeu. Il y aura alors plus de 3 cartes Cible en jeu au prochain tour!

Conservez votre **carte active**, ne la défaussez pas, elle pourra être utilisée à nouveau lors du prochain tour. Le tour prend fin de cette façon.

On passe ensuite au 2e tour en reprenant l'étape 1 et en piochant 3 nouvelles cartes Cible.



3 nouvelles cartes Cible

#### À court de cartes?

**ATTENTION:** Un joueur ne peut pas reprendre et remélanger les cartes défaussées, à moins que la carte Reset ne soit piochée. Si un joueur s'est défaussé de tout son paquet et se retrouve avec une seule carte restante dans la main, cette carte sera sa carte active pour tous les tours suivants.

## LA CARTE RESET



Lorsque la carte Reset est piochée dans le paquet de cartes Cible, la partie est immédiatement mise en pause. Tous les joueurs **remettent les cartes défaussées dans le paquet qu'ils ont encore en main et le mélange**. La carte Reset restera en jeu avec les autres cartes Cible jusqu'à ce qu'un joueur la remporte (voir ci-dessous).

#### Remporter la carte Reset

Un joueur peut remporter la carte Reset en **jouant une carte dont la valeur correspond exactement à celle d'une carte Cible**.

Ce joueur récupère alors la carte Reset ainsi que toutes les cartes Cible qu'il peut ramasser normalement, et les place devant lui. Cela peut se produire au cours du même tour où a été piochée la carte Reset.

Si un ou plusieurs autres joueurs y parviennent simultanément, personne ne gagne la carte Reset et elle est retirée du jeu.



Cartes du joueur précédemment gagnées

# FIN DE LA PARTIE

Le dernier tour commence lorsque les **3 dernières cartes Cible** sont dévoilées. À la fin de celui-ci, toutes les cartes Cible non récupérées sont remises dans la boîte et les joueurs comptent leurs points.

## VARIANTE 2 JOUEURS

Prenez n'importe quel paquet de cartes Joueur et placez-le **à côté** du jeu de cartes Cible. C'est Silvano! Il joue avec vous.

Jouez normalement, à un détail près: à l'étape **« résolution »**, retournez la carte du dessus du paquet de Silvano; il s'agit de **sa carte active**. Récupérez les cartes Cible comme mentionné dans les règlements et attribuez toutes les cartes que Silvano a gagnées à son côté de la table.



### Coédité par:

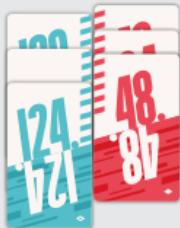
© 2024 Groupe Randolph inc.  
© 2024 Le Scorpion Masqué inc.  
433 rue Chabanel O., bureau 1109,  
H2N 2J9, Montréal (QC) Canada  
Tous droits réservés.

# CALCUL DES POINTS

Les lignes en haut des cartes Cible sont des points répartis en **2 couleurs**: rouge et bleue.

Les cartes bicolores comptent **au choix** comme des points bleus ou des points rouges.

Additionnez séparément votre score des cartes Cible rouges et bleues.



**2 points = 11 - 9**

Prenez le score le plus élevé des 2 couleurs et **soustrayez** de ce score le total de l'autre couleur. Le joueur avec le plus de points remporte la partie. *En cas d'égalité entre deux ou plusieurs joueurs, celui ayant le plus de points en tout (2 couleurs) gagne.*

## CRÉDITS

**Chef de Studio Randolph:** Joël Gagnon

**Chef de Studio Scorpion Masqué:** Manuel Sanchez

**Chargeée de Projet:** Catherine Parent

**Directeur Artistique:** Sébastien Bizos

**Designer Graphique:** Fanny Saulnier

**Rédaction:** Matthew Legault

**Gestionnaire de Marque:** Joëlle Bouhnik