

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 ★★☆☆ modifiable 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.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



QUICKSHOT

SEIJI KANAI
PAULINE DETRAZ

RÈGLES DU JEU

**Vous bouillez d'impatience :
c'est votre premier *battle royale* !
Tout le monde s'apprête à en découdre...
et, dès que les hostilités sont lancées,
il faudra adopter la meilleure stratégie
pour l'emporter !**

BUT DU JEU

Possédez la carte Leader à la fin de la quatrième manche...
ou éliminez tous·tes vos adversaires !

MATÉRIEL

40 cartes Stratégie
(8 cartes en 5 exemplaires chacune)



**1 carte Leader /
Compte-tours**



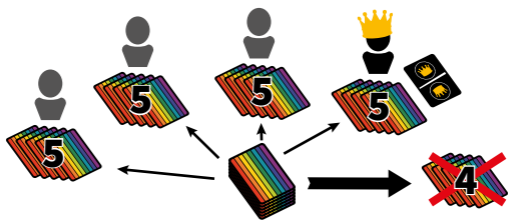
7 aides de jeu



MISE EN PLACE

1. Mélangez les cartes Stratégie.
2. **Distribuez 5 cartes** Stratégie, face cachée, à chaque joueur·euse.
3. **Écartez 4 cartes** Stratégie, face cachée (ces cartes ne seront pas utilisées lors de cette partie).
4. Placez le paquet de cartes restant au centre de la table, face cachée.
5. Désignez un·e joueur·euse (aléatoirement ou selon la méthode de votre choix) qui prend la carte Leader. Cette personne place la carte Leader côté 1 visible devant elle. Cela indique qu'elle est Leader lors de la manche à venir et qu'il s'agit de la première manche.

La partie peut commencer !



Anatomie d'une carte

Force

Nom

Effet

(Toutes les cartes du même nom ont la même force et le même effet.)



SÉQUENCE DE JEU

Une partie de *Quick Shot* se déroule en maximum **4 manches**.
Chaque manche se déroule ainsi :

- 1.** La personne possédant la **carte Leader** pioche une carte Stratégie du paquet et la place dans sa main.



- 2.** La personne possédant la carte Leader joue une carte Stratégie de sa main, **face visible**.



- 3.** Chaque autre joueur·euse joue une carte Stratégie de sa main, **face cachée**. *Chaque joueur·euse devrait donc avoir une carte devant lui ou elle.*



- 4.** Ensuite, les joueurs·euses dont la carte est cachée la révèlent.



- 5.** Chaque carte présente en **plusieurs exemplaires** est retournée face cachée.



- 6. Le pouvoir de chaque carte visible est activé**, de la valeur la plus faible à la plus élevée (de 1 vers 8).





7. La personne **la plus forte** prend (ou conserve) la carte Leader.

La force la plus forte est, par défaut, la valeur de carte visible la plus élevée. Cependant, des effets peuvent modifier la valeur des cartes ou changer l'ordre des forces!



Chaque joueur·euse défausse la carte devant lui ou elle, qu'elle soit visible ou cachée.

Si ce n'est pas la quatrième manche (la carte Leader ne présente pas le chiffre 4), le Leader augmente le compteur de manches de 1 en retournant ou en changeant de carte Leader, puis recommencez une manche ! Si vous veniez de terminer la quatrième manche, la partie prend fin.

ÉLIMINATION

Un·e joueur·euse est éliminé·e si un effet de carte l'indique, ou si un·e joueur·euse doit jouer ou défausser une carte et ne le peut pas.

Une fois éliminé·e, un·e joueur·euse ne joue plus pour le restant de la partie. Lorsqu'on vous élimine, défaussez la carte devant vous et votre main. Si votre carte devait avoir un effet plus tard dans la manche, cet effet n'est pas appliqué.

Quick Shot est un jeu dans lequel les joueurs·euses sont très vulnérables ! Il n'est pas rare que plusieurs personnes soient éliminées lors d'une même manche et qu'une partie se termine en un éclair. Savourez l'intensité de l'action et pesez chacun de vos choix !

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dans deux cas :

OU

Soit **il ne reste qu'une personne en lice** : elle remporte la partie.

Soit, au terme de la quatrième manche : la personne **possédant la carte Leader** remporte la partie.



PRÉCISIONS SUR LES CARTES



Vous ne pouvez pas être éliminé·e ou empoisonné·e pendant cette manche.

Survivre, c'est la condition numéro un de la victoire. Enfin, sauf s'il y a trop de monde dans votre cachette...

- Vous pouvez être éliminé·e par une **Explosion (5)** si plusieurs Camouflages sont joués en même temps.



Éliminez les 4 et les 5. Si vous éliminez au moins une carte de cette façon, votre force devient 9.

La force brute ? Bah. Autant faire d'une pierre deux coups...

- Si vous n'éliminez personne avec le Piège, votre force reste 2!
- Si plusieurs **Renforts (4)** ou **Explosions (5)** ont été retournés face cachée à la phase 3 de la manche, vous ne pouvez pas les éliminer avec le pouvoir du Piège.
- Que vous éliminiez une ou deux cartes, votre force, une fois augmentée, est de 9.



Inversez l'ordre des forces.

Le cerveau est une arme terrible, mais peut aussi être très vulnérable...

- La Manipulation ne change pas l'ordre de résolution des effets (ils s'appliquent toujours de 1 vers 8). En revanche, tout autre effet qui mentionne la force la plus faible (**6, 7**) considère désormais la force la plus élevée comme étant la plus faible. Le joueur ou la joueuse remportant la carte Leader lors de cette manche est celui ou celle avec la carte face visible ayant la force la plus faible.



Vous pouvez défausser l'une de vos cartes. Ajoutez sa force à celle de votre carte.

Un pour tous, tous pour un... jusqu'au dernier!

- Vous n'êtes pas obligé·e de défausser une carte de votre main; vous choisissez de le faire ou non lorsque vous appliquez l'effet du Renfort et non à sa révélation. Si la carte défaussée vous met à égalité avec la carte d'un·e autre joueur·euse, ne retournez pas vos cartes: le Renfort est toujours considéré plus fort que la carte à égalité avec lui.



Quiconque dont la carte est retournée est éliminé·e.

Quand on n'arrive pas à prendre le lead, il faut savoir prendre les choses en main (et éliminer la concurrence).

- Ce pouvoir peut éliminer plus d'un·e joueur·euse à la fois.



La personne avec la force la plus faible est éliminée.

Si vous n'avez jamais réussi à gagner la médaille de la bienveillance, cette tactique de charognard-e est faite pour vous.

- Si vous êtes la personne avec la force la plus faible, vous êtes éliminé-e.
- Si la personne dont la force la plus faible a joué **Camouflage (1)**, ce pouvoir n'élimine personne.



La personne avec la force la plus faible défausse une carte de sa main.

Hé, si ça marche, ça marche. L'éthique, les dommages collatéraux ? Bah.

- La personne devant défausser une carte choisit laquelle défausser.
- Si vous êtes la personne ayant la force la plus faible, vous défaussez une carte.
- Une personne protégée par **Camouflage (1)** est immunisée à l'effet du poison et ne défausse donc pas de carte !



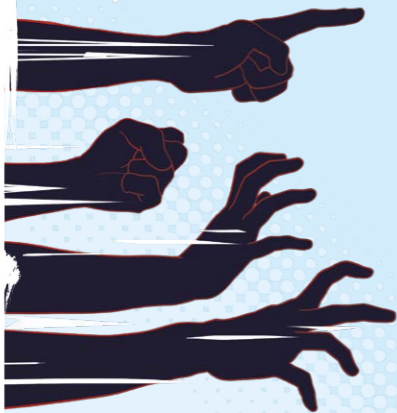
Pas d'effet.

Certain-es croient fermement que la stratégie a ses limites. (Ces gens ont souvent de gros muscles et veulent vous le prouver.)

Cette carte est sans effet (mais a une force de 8).

RAPPELS ET PRÉCISIONS

- Les cartes n'ont d'effet que si elles sont encore visibles.
- La défausse est face visible et est consultable librement.
- S'il n'y a plus qu'une personne en lice dans une manche, elle est à la fois la plus forte et la plus faible.
- Si toutes les cartes sont face cachée après la phase 3 d'une manche, la personne possédant la carte Leader la conserve et une nouvelle manche commence (sauf s'il s'agissait de la quatrième manche).
Si, dans un tel cas, la personne possédant la carte Leader n'a plus aucune carte en main, elle est éliminée et la personne située à sa gauche prend la carte Leader.
- Lorsque la pioche est vide, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.



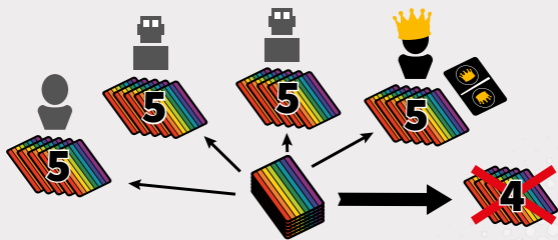
VARIANTE: AJOUTER DES BOTS

Si vous jouez à trois ou quatre joueurs·euses et que vous souhaitez augmenter les inconnues, vous pouvez **ajouter un ou plusieurs bots** (ou automates).

Si vous désirez jouer avec des bots, nous vous recommandons de rajouter autant d'automates que nécessaire pour porter le nombre de joueurs·euses total à 5.

MISE EN PLACE

Donnez 5 cartes à chaque *bot*, comme aux humains. Cependant, ces cartes sont gardées cachées. Les *bots* sont disposés autour de la table.



AJUSTEMENTS DE RÈGLES

- Lorsqu'un *bot* joue ou défausse une carte, celle-ci est récupérée au hasard parmi ses cartes.
- Lorsqu'un *bot* est éliminé, il révèle et défausse toutes les cartes de sa main, comme s'il s'agissait d'un·e humain·e.
- Un *bot* peut tout à fait gagner la partie !

JEU SOLO OU À DEUX

Vous pouvez également jouer à Quickshot en solo ou à deux ! Il suffit d'ajouter des bots, respectivement quatre et trois. Ceci vous permet de vous familiariser avec les règles du jeu, ou de jouer à moins de joueurs, mais ce n'est pas la version du jeu que nous conseillons.



CRÉDITS

Auteur: **Seiji Kanai**

Illustratrice: **Pauline Detraz**

Maquette: **Alexis Vanmeerbeeck**

Rédaction: **Mathieu Rivero**

Communication: **Matthieu Bonin**

Suivi éditorial: **Bertrand Arpino**

Production: **Nicolas Aubry (Synergy Games)**

Correction: **Camille Mathieu**

Licence: © 2023 Arclight, Inc



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr