

## Fin de partie

Lorsque les ludistes n'ont plus de tuiles à poser, ils ordonnent leur **collection** de tuiles en **groupes** de charms identiques, **du plus fréquent au moins fréquent**.  
**En cas d'égalité** de nombre de charms présents, celui dont la **somme des points sur les dés** est le plus élevé doit être regroupé en priorité.

### Multiplication du bonheur !

Calculez le score de chaque groupe en multipliant la somme des points sur ses dés par son nombre de tuiles, puis additionnez-les pour obtenir un score final.

#### Exemple :

Ces 3 tuiles cumulent 9 pts donc rapportent 3 tuiles x 9 pts = 27 pts

Les tuiles portant le charm **Ganesh** sont regroupées en priorité car ce charm revient le plus souvent, comme le **Trèfle**, mais il cumule plus de points.

**Le ludiste qui a le plus de points est déclaré gagnant !**



Ces 2 tuiles cumulent 4 pts donc rapportent 2 tuiles x 4 pts donc 8 pts.

## Exemple de fin de partie :

Collection de Nathalie :



$$40 + 14 + 8 = 62 \text{ pts}$$

Collection de Rémi :



$$40 + 15 + 4 = 59 \text{ pts}$$

Comme d'habitude, Nathalie a gagné !  
 Pas de chance, Rémi.

## Variantes

**Variante « Guessing » :** Les ludistes choisissent, puis avancent leur tuile **en même temps**. Donc seule la règle de priorité dans le choix de la tuile **1** ne s'applique plus.  
 Le médaillon peut donc rester entre les ludistes qui continuent de le retourner à chaque tour sans se le passer.

**Variante « Pose simple » :** Retirer le médaillon du jeu ! On pose simplement une tuile chacun son tour sur la ligne centrale. Les numéros des tuiles ne comptent donc plus.

## Les 7 Charms



## Crédits

Auteur : Jean-Louis Roubira  
 Développement : Jonathan et Grégory Pailloncy  
 Édition : Daïmon Play  
 Production : Synergy Games  
 Merci à Christina Foitou, ma femme, et à mes enfants, Jonas et Noémi.  
 Jean-Louis Roubira



FR  
 Pensez à donner ou recycler.



Association



Magasin



Déchèterie

<https://quefairemesdechets.fr>

# Good Fortune

## Matériel



21 tuiles numérotées sur lesquelles figurent 2 « charms » et 1 dé



Un médaillon porte-bonheur parmi les 8 existants !



Une 22<sup>e</sup> tuile « mémo » pour se rappeler qui a eu la tuile 1 et la tuile 21 en début de partie.

## But du jeu

Collectionner des « charms » identiques pour obtenir un maximum de points.

Ces points sont présents sur le dé au centre des tuiles.

## Mise en place

Les ludistes s'attribuent au hasard la **tuile 1** et la **tuile 21**. Ils piochent ensuite chacun **8 tuiles** face cachée. Les **3 tuiles restantes** sont disposées au hasard **face visible** au centre de la table et forment la **ligne centrale**.

Chaque ludiste révèle ses tuiles et les dispose face visible devant lui, dans l'ordre croissant (pour plus de clarté durant le jeu) : c'est sa **ligne de chance**.

Le ludiste qui a la **tuile 1** commence. Il **prend le médaillon « porte-bonheur »** et le place de son côté, face **petit motif** visible (dans l'exemple, la coccinelle).



## Tour de jeu

### 1 Choix de tuiles

Le ludiste qui a le médaillon choisit une tuile de sa **ligne de chance** et l'avance en direction de la **ligne centrale** (sans la dissimuler). Puis, l'autre ludiste choisit aussi une tuile de sa ligne et l'avance aussi.

### 2 Pose et gain de tuiles

Les numéros de ces deux tuiles (nombres visibles dans les coins de chaque tuile) sont comparés.

La face du **médaillon** (ci-dessous la coccinelle) indique laquelle des 2 tuiles est posée en 1<sup>er</sup> sur la **ligne centrale** :



Si la face « **petit motif** » est visible, c'est la tuile avec le plus petit numéro.

Si la face « **grand motif** » est visible, c'est la tuile avec le plus grand numéro.

Le ludiste dont la tuile est prioritaire la pose à une extrémité de la **ligne centrale** en respectant les cas suivants :

★ Si sa tuile a un **charm en commun avec une des tuiles aux extrémités**, il est **obligé de connecter ce charm** avec cette tuile. Il peut choisir si deux tuiles sont concernées.

Il **récupère la tuile opposée** (située à l'autre extrémité de la ligne centrale). Il place cette tuile gagnée à côté de lui (perpendiculairement, face visible et séparée de sa ligne de chance) pour constituer sa **collection**. Le dé sur cette tuile indique le nombre de points qu'il a gagnés.

★ Si sa tuile n'a **aucun charm en commun avec les tuiles aux extrémités**, le ludiste **pose quand même sa tuile** contre une de ces extrémités et **défausse la tuile opposée** qui est remise dans la boîte du jeu.

C'est ensuite à l'**autre ludiste de poser sa tuile** en suivant les mêmes conditions.

Choisir...

Connecter ?



Collecter ou défausser.

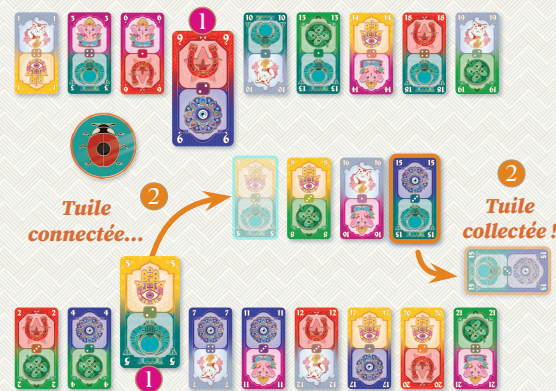
### 3 Fin de tour

Le **médaillon est retourné** et **passé à l'autre ludiste** qui devient à son tour le 1<sup>er</sup> à choisir sa tuile.

L'ordre du choix de la tuile et la condition pour poser sa tuile en premier alternent donc à chaque tour.

## Exemple d'un premier tour de jeu :

1 **Rémi**, qui a la tuile 1, choisit et avance sa **tuile 9**. Puis, **Nathalie**, qui a la tuile 21, choisit et avance sa **tuile 5**.



2 Le médaillon est sur la face **petite coccinelle**. Nathalie a le plus petit numéro avec sa tuile 5. Elle la pose donc en 1<sup>er</sup> sur la **ligne centrale**. Elle « **connecte** » sa tuile 5 à la tuile 8 qui a le charm **Main de Fatma** en commun. Elle remporte donc la tuile 15 en la « **poussant hors de la ligne centrale** ».

Rémi ne peut pas connecter sa tuile 9, il est **obligé de la poser à l'extrémité de son choix**. Il **défausse la tuile opposée**.