

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 !

Exemple de fin de partie :

Collection de Nathalie :



Collection de Rémi :



★ 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 Paillonly

Édition : Daïmon Play

Merci à Christina Foitou, ma femme, et à mes enfants, Jonas et Noémie.

Jean-Louis Roubira

Illustratrice : Pauline Détraz

Production : Synergy Games

Good Fortune

Matériel



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



Un médaillon porte-bonheur parmi les 8 existants !

Une 22^e 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 **médailon « 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 médailon 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 **médailon** (ci-dessous la coccinelle) indique **laquelle des 2 tuiles est posée en 1^{er} 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.



3 Fin de tour

Le **médailon est retourné** et passe à **l'autre ludiste** qui devient à son tour le 1^{er} 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 médailon est sur la face petite coccinelle. Nathalie a le plus petit numéro avec sa tuile 5. Elle la pose donc en 1^{er} 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.