



Joueurs : 1 à 4 joueurs  
Âge : à partir de 6 ans  
Durée du jeu : 15 à 30 min  
Matériel : 102 cartes

Auteur : Jessica Lechertier  
© 2025 Inari  
tous droits réservés

Jeu de Cartes de Réflexion, Stratégie et Rigolade

### **Objectif du Jeu :**

**Mode 1 :** L'objectif est d'atteindre **exactement 20 points** en utilisant les chiffres de 0 à 5 et les signes + et - dans une seule ligne de calcul. On n'utilise que 1 carte "**Jediñ Foll**".

**Mode 2 :** L'objectif est d'atteindre **exactement 30 points** en utilisant les chiffres de 0 à 9 et les + et - dans une seule ligne de calcul. On n'utilise que 1 carte "**Jediñ Foll**".

**Mode 3 :** l'objectif est d'atteindre **exactement 100 points** en utilisant les chiffres de 0 à 5 et tous les signes en 2 lignes de calcul. On n'utilise les 2 cartes "**Jediñ Foll**".

**Mode 4 :** l'objectif est d'atteindre **exactement 100 points** en utilisant les chiffres de 0 à 9 et tous les signes en 2 lignes de calcul. On n'utilise les 2 cartes "**Jediñ Foll**".

### **Déroulement du jeu :**

**Distribution des cartes :** Chaque joueur commence avec 2 cartes en main.

**Premier joueur :** Le joueur qui a le plus de points avec ses cartes jaunes commence la partie.

### **À chaque tour :**

Le joueur doit jouer 2 cartes de sa main :

- Soit dans son propre jeu,
- Soit dans le jeu d'un adversaire,
- Soit dans la défausse.

Après avoir joué ses 2 cartes, le joueur prend 2 nouvelles cartes pour avoir de nouveau 7 cartes en main soit dans la pioche ou dans la défausse.

Lors de son tour, un joueur peut choisir de défausser une carte de sa ligne de calcul sans que cela ne compte comme une action. Cela permet de réajuster son jeu sans pénalité.

Un joueur peut choisir de retirer une ligne de calcul (soit une ligne de  $\times$ , et  $\div$ , soit une ligne + et -) de son propre jeu qui sera placé dans la défausse. Cela permet de réorganiser ou ajuster son jeu, mais le joueur passe son tour.

### **Mode 3 et 4 :**

Les joueurs doivent réaliser deux lignes de calcul :

- Une ligne pour les  $\times$ , et  $\div$ .
- Une ligne pour les + et - .

Les résultats des deux lignes s'additionnent, sauf si le résultat de la ligne des signes + et - est négatif. Dans ce cas, cette ligne se soustrait du total de la ligne  $\times$ , et  $\div$ .

Si une division donne un résultat décimal, le joueur doit prendre le chiffre supérieur (arrondi vers le haut). Par exemple, si le résultat est 3,2, le joueur doit prendre 4.

Pour calculer sa ligne, on va gauche à droite.

### **Conditions de Victoire :**

Le premier joueur à atteindre exactement l'objectif de points de son mode de jeu, gagne la partie.

Avant d'annoncer sa victoire, un joueur doit être sûr de son total de points. Si une erreur est détectée, chaque autre joueur choisit une carte de la ligne de calcul parmi celles du joueur concerné et la retire de son jeu, en la plaçant dans la défausse.

Un joueur ne peut pas se déclarer vainqueur si des cartes isolées (celles non intégrées dans les calculs) restent posées dans ses lignes de jeu.

Conseil : Pour plus de fun, limitez-vous à 1 min maximum de temps de réponse.

## Règles de la Pioche et de la Défausse :

Défausse visible : La défausse est toujours visible. Les joueurs peuvent choisir de piocher soit dans la pioche, soit dans la défausse.

Reconstitution de la Pioche : Lorsque la pioche est épuisée, retournez la défausse et formez une nouvelle pioche. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne l'objectif de points.

Toutes les cartes remplacées ou retirées du jeu vont dans la défausse. Lorsqu'une ligne entière est retirée, le joueur peut choisir l'ordre des cartes posées dans la défausse.

## Résumé des Cartes du Jeu:

**Cartes Jaunes (80) :** Représentent des chiffres de 0 à 9 et peuvent être uniquement utilisées dans son propre jeu **ou pour remplacer une carte jaune déjà présente dans son jeu. Les signes avec les signes et les chiffres avec des chiffres.**



**Cartes "Jediñ Foll" (2) :** Permettent de forcer un adversaire à retirer une ligne de calcul de son jeu. Cela perturbe le jeu des adversaires et ralentit leur progression.



**Cartes Roses (14) :** Chaque carte rose est un exemplaire unique et permet de **remplacer une carte (jaune ou rose) dans le jeu d'un adversaire ou dans son propre jeu.**

Une fois posée, l'emplacement rose reste ainsi jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à l'enlèvement de la ligne.

Les cartes roses sont essentielles pour perturber les plans des autres joueurs et contrôler votre propre jeu. Utilisez-les de manière stratégique.



Attention en cas de changement de signe il ne faut pas que les deux lignes de calculs soient de mêmes signes et il ne faut pas faire cohabiter deux signes qui ne doivent pas être sur la même ligne.

**Cartes "Choix Multiples" (6) :** Permettent de choisir un chiffre ou un signe parmi plusieurs options disponibles. Elles offrent une grande flexibilité pour s'adapter aux situations de jeu.



## Mode Solo:

Oui, vous pouvez jouer seul à Jediñ Foll ! Ce mode solo est un défi stratégique où vous devez atteindre l'objectif du mode que vous avez choisie avant d'épuiser la pioche.

Mélangez 30 cartes au hasard parmi le jeu complet et placez-les face cachée en tant que pioche. Commencez la partie avec **7 cartes en main**.

À chaque tour :

- Jouez 2 cartes de votre main.
- Piochez 2 nouvelles cartes pour revenir à 7 en main.
- Retournez immédiatement la carte suivante de la pioche :

**Si c'est une carte rose ou un Jediñ Foll**, appliquez son effet immédiatement.

**Si c'est une carte jaune**, placez-la directement dans la défausse et continuez à jouer normalement.

**La défausse est face cachée**, ce qui rend la récupération de cartes impossible. Vous devez atteindre exactement l'objectif avant que la pioche ne soit vide.

Si la pioche est épuisée avant que l'objectif ne soit atteint, vous perdez.

**Amusez-vous bien et bonne chance pour vos parties de Jediñ Foll !**