



# EXPLODING PLANET

## LES RÈGLES

2 à 10 joueurs

### MISE EN PLACE

1 Pour commencer, mettez de côté toutes les cartes Exploding Planet.



2 Parmi le reste du paquet, récupérez les cartes suivantes en fonction du nombre de joueurs :

2-3 JOUEURS : uniquement celles AVEC l'icone Exploding Planet :



4-7 JOUEURS : uniquement celles SANS l'icone Exploding Planet :



8-10 JOUEURS : utilisez TOUTES les cartes

Si vous voulez que la partie dure plus longtemps vous pouvez jouer avec toutes les cartes pour les parties de 4 à 7 joueurs.

3 Retirez toutes les cartes de Kit d'éco-gestes du paquet et distribuez en 1 à chaque joueur. S'il en reste, remettez les dans le paquet.



Kit d'éco-geste : c'est la carte la plus forte du jeu ! Elle te permet de ne pas te faire éliminer après avoir piocher une Exploding Planet. Au lieu d'explorer et d'être éliminé vous pouvez jouer votre kit d'éco-geste et replacer secrètement la carte Exploding Planet dans la pioche à l'endroit où vous le souhaitez.

4 Mélangez le paquet et distribuez 7 cartes face cachée à chaque joueur. Tous ont donc 8 cartes en main (dont le kit d'éco-geste) mais ne doivent pas les montrer.

5 Glissez des cartes Exploding Planet dans la pioche qui doit contenir une de moins que le nombre de joueurs présents.

6 Mélan gez le pioche et placez-la face cachée au milieu de la table.

7 Déterminer le premier joueur.  
ET C'EST PARTI !

### APERÇU DU JEU

La pioche contient les cartes Exploding Planet. Pour jouer, posez toutes les cartes faces cachées, et tirez à tour de rôles des cartes de ce paquet jusqu'à ce que quelqu'un pioche une carte Exploding Planet.



Lorsque cela se produit, ce joueur explose. Il est éliminé.



La partie se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur, qui sera le gagnant.

### EN RÉSUMÉ

SI T'EXPLOSE T'AS PERDU  
TU N'AS PAS RÉUSSI À SAUVER LA PLANÈTE

SI T'EXPLOSE PAS T'AS GAGNÉ  
TES ÉCO-GESTES ONT FAIT LA DIFF'

### À VOTRE TOUR

1 Prenez vos 8 cartes dans votre main et regardez-les. Effectuez ensuite l'une des actions suivantes :

#### PASSER

Ne jouez aucune carte.

#### JOUER

Jouez une carte en la posant FACE VISIBLE sur la pile de défausse, et suivez les instructions de cette carte.

Lisez le texte de la carte pour connaître son effet.

Après avoir suivi les instructions de la carte, vous pouvez en jouer d'autres (autant que vous le souhaitez).

2 Terminez votre tour en tirant la première carte de la pioche et en la prenant en main, en espérant que ce ne soit pas une Exploding Planet. (Contrairement à la plupart des jeux, vous TERMINEZ VOTRE TOUR en piochant une carte.)  
La partie continue en sens horaire autour de la table.

#### N'OUBLIEZ PAS

Jouez autant de cartes que vous le souhaitez, puis tirez-en une pour terminer votre tour.

### FIN DE LA PARTIE

Le dernier (et le seul) joueur à ne pas avoir explosé remporte la partie !  
Vous ne serez jamais à court de cartes dans la Pioche, car vous y avez inséré suffisamment de Chatons Explosifs pour faire exploser tous les joueurs sauf 1.

#### TROIS PETITES ASTUCES

- ✓ Essayez d'économiser vos cartes en début de partie, lorsque les chances d'explorer sont faibles.
- ✓ Vous pouvez compter n'importe quand les cartes qu'il reste dans la Pioche afin d'estimer les probabilités.
- ✓ Il n'existe pas de maximum ou de minimum de taille de main. Si vous êtes à court de cartes, aucune action spéciale ne se produit. Continuez de jouer : vous tirerez au moins 1 carte à la fin de votre prochain tour.



# EXPLODING PLANET

## GUIDE PRATIQUE

**Vous n'aurez besoin de ceci qu'en cas de question sur des cartes spécifiques.**

### EXPLORING PLANET 9 CARTES

Vous devez immédiatement montrer cette carte. À moins que vous n'ayez un Kit Éco-Geste en main, la planète explose et vous perdez la partie. Défaussez toutes vos cartes, y compris l'Exploding Planet.

### KIT D'ÉCO-GESTE 10 CARTES

Si vous avez tiré une Exploding Planet, vous pouvez jouer cette carte pour éviter de mourir. Placez votre Kit d'éco-geste dans la pile de défausse.



Prenez ensuite l'Exploding Planet et, sans regarder ni réarranger les autres cartes, remettez-le secrètement dans la Pioche, là où vous le souhaitez.



Vous avez envie de piéger le joueur suivant ? Posez l'Exploding Planet en haut de la Pioche. Afin que personne ne voit où vous le placez, n'hésitez pas à tenir le paquet de cartes sous la table. Votre tour se termine dès que vous avez joué cette carte.

### MAUVAIS GESTE 8 CARTES

Ne piochez aucune carte. À la place, forcez immédiatement le prochain joueur à effectuer 2 tours de suite. La partie continue ensuite à partir de lui.

Le joueur ciblé doit effectuer son tour normalement (passer ou jouer, puis piocher), après quoi il en joue aussitôt un autre.

Si la victime d'un Mauvais geste ou d'une Attaque ciblée joue une autre carte Mauvais Geste ou Attaque ciblée lors d'un de ses 2 tours, la nouvelle cible hérite du ou des tour(s) restant(s) (s'il y en a) et doit en plus jouer ceux de la nouvelle carte Mauvais Geste ou Attaque ciblée : 3 ou 4 tours, puis 4 ou 5, etc...

### PASSER SON TOUR 8 CARTES

Terminez immédiatement votre tour sans tirer de carte. Si vous avez joué une carte Passer son tour pour vous défendre face à une carte Mauvais geste, elle ne met fin qu'à 1 des 2 tours. Jouer 2 cartes Passer son tour mettrait fin aux 2 tours.

### DIVINATION 8 CARTES

Regardez discrètement les 3 premières cartes de la Pioche sans les mélanger. Remettez-les ensuite face cachée au sommet de la Pioche et continuez votre tour. Ne montrez pas ces cartes aux autres joueurs.

### CHANGE LE FUTUR 8 CARTES

Regardez discrètement les 3 premières cartes de la Pioche et réorganisez-les dans l'ordre de votre choix. Remettez-les ensuite face cachée au sommet de la Pioche et continuez votre tour. Ne montrez pas ces cartes aux autres joueurs.

### RECYCLAGE 8 CARTES

Mélangez les cartes de la Pioche sans les regarder. (Très utile quand on sait qu'une Exploding Planet rôde dans le coin.)

### REVIREMENT 8 CARTES

Terminez votre tour en tirant la dernière carte de la Pioche.

### DON 8 CARTES

Cette carte vous permet d'obtenir 1 carte de la main d'un joueur que vous choisissez. C'est lui qui choisit la carte qu'il vous donne.

### ATTAQUE CIBLÉE 8 CARTES

Ne piochez aucune carte. À la place, forcez immédiatement n'importe quel joueur à effectuer 2 tours de suite. La partie continue ensuite à partir de lui.

Le joueur ciblé doit effectuer son tour normalement (passer ou jouer, puis piocher), après quoi il en joue aussitôt un autre.

### SOLIDARITÉ 8 CARTES

Échangez la totalité de ton jeu avec la personne de ton choix. Pars à la chasse aux Kits d'éco-geste !

### NOPE ! 8 CARTES

Interrompez toutes les actions, à l'exception d'une Exploding Planet ou d'un Kit d'éco-geste.

Vous pouvez aussi jouer un NOPE ! par-dessus un autre NOPE ! afin de l'annuler et d'en faire un SI SENIOR !, etc.

Vous pouvez jouer une carte NOPE ! à n'importe quel moment avant le début d'une action, même en dehors de votre tour. Toutes les cartes qui ont subi un NOPE ! sont perdues. Laissez-les dans la pile de défausse. Vous pouvez même jouer une Carte NOPE ! sur un Combo Spécial.

### CARTE D.D. 8 CARTES

Ces cartes n'ont aucun effet toutes seules mais, si vous cumulez 2 Cartes D.D. identiques, vous pouvez les jouer par paire afin de voler une carte au hasard à un autre joueur. Elles peuvent également être jouées sous forme de Combos Spéciaux.

Il existe des Cartes D.D. JOKER qui s'utilisent comme n'importe quelle Carte D.D. (qui n'ont aucun effet toutes seules).

### COMBO SPÉCIAUX

(À LIRE APRÈS AVOIR JOUÉ VOTRE PREMIÈRE PARTIE)  
DEUX CARTES IDENTIQUES

Jouer une paire de Cartes D.D. identiques (qui vous permet de voler une carte au hasard à un autre joueur) n'est plus uniquement possible avec les Cartes D.D. mais s'applique désormais à TOUTES les cartes du paquet qui partagent le même titre (une paire de cartes Recyclage, une paire de Cartes Passer son tour, etc.).

#### TROIS CARTES IDENTIQUES

Ce combo fonctionne exactement comme le combo DEUX CARTES IDENTIQUES, mais vous pouvez demander une carte précise à l'autre joueur. S'il l'a, il doit vous la donner. Sinon, eh bien... vous n'avez rien.

#### 5 CARTES DIFFÉRENTES

Si vous jouez 5 cartes différentes (qui ne partagent pas le même titre), vous pouvez prendre 1 carte de votre choix dans la pile de défausse. (Prenez vite le paquet pour choisir votre carte avant qu'on ne vous oppose une carte NOPE !)

Lorsque vous jouez des Combos Spéciaux, ne tenez pas compte des instructions des cartes jouées pour le combo.