

#### B4 - SE DÉFAUSSER

Si vous ne voulez ou ne pouvez faire aucune action, défaussez-vous d'une carte (pour n'en garder que 5 en main). C'est au tour de votre voisin de gauche de jouer.



#### LA FIN DU TOUR DE JEU

À la fin du tour de chaque joueur,  
**TOUT LE MONDE DOIT AVOIR 5 CARTES EN MAIN.**

Chaque joueur qui a moins de 5 cartes pioche donc jusqu'à en avoir 5. Dès qu'un joueur a fini son tour, c'est à son voisin de gauche de commencer son tour.

#### LA PIOCHE

Lorsque la pioche est épuisée, les cartes de la défausse sont mélangées face cachée pour former une nouvelle pioche.

#### FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur gagne sa dixième bille, il a gagné et la partie est terminée.



**IMAV**  
EDITIONS

Crédits :

Conception : © Pascal Bernard

Réalisation graphique : Demi-lune PAO

© IMAV éditions / Goscinny - Sempé

Et bien d'autres jeux pour tous à découvrir sur

[www.tactic.net](http://www.tactic.net)



# Le Petit Nicolas<sup>®</sup>

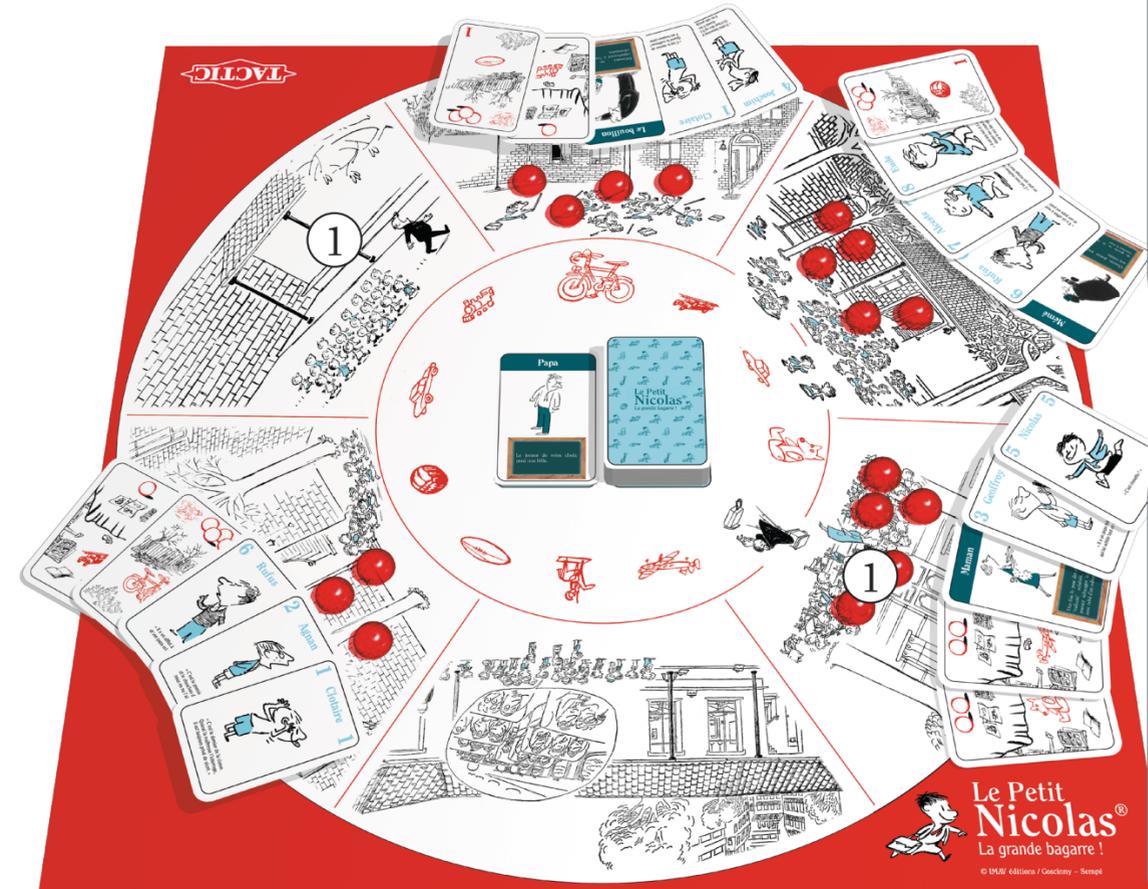
## La grande bagarre !

**TACTIC**



#### BUT DU JEU

Dans la cour de récré, échangez vos jouets contre des billes pour **être le premier à posséder 10 billes !** Mais attention à ne pas vous faire voler vos jouets lors d'une bagarre...



#### CONTENU

Le jeu comprend 100 cartes :

- 25 cartes « Jouet » avec leur représentation en « Valeur en billes » (11 jouets à 1 bille, 7 jouets à 2 billes, 5 jouets à 3 billes et 2 jouets à 4 billes)
- 40 cartes « Copain » réparties en 5 séries de 8 cartes numérotées de 1 à 8. Ces cartes servent à résoudre les bagarres...
- 19 cartes « Coup spécial »
- 6 cartes d'aides de jeu
- 10 cartes bonus d'illustrations
- 55 billes rouges
- un petit sac de toile

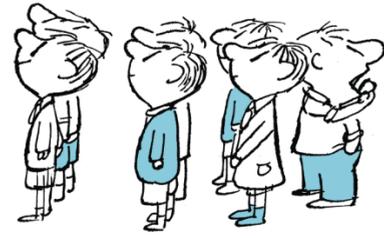
#### PRÉPARATION

- Mélangez toutes les cartes à dos bleu ensemble.
- Distribuez 5 cartes à chaque joueur.
- Placez le reste des cartes pour former une pioche au centre du plateau.
- Chaque joueur choisit un emplacement sur le plateau (1).
- Le joueur le plus âgé commence la partie.
- On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

## DÉROULEMENT DU JEU



À son tour de jeu, un joueur doit choisir entre A ou B.

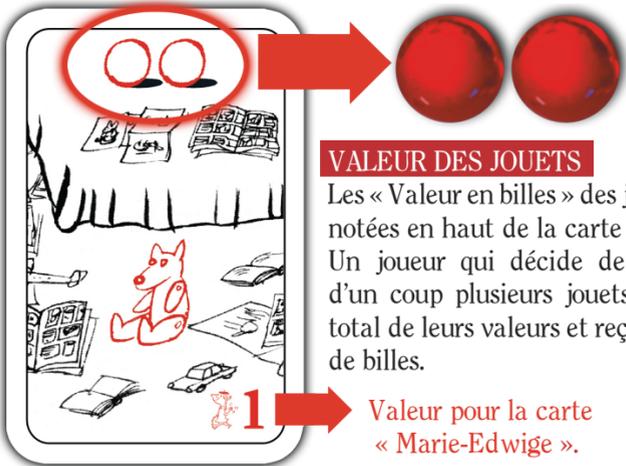


### A - CONVERTIR UN JOUET EN BILLES

Quand revient votre tour de jeu et si vous avez un ou plusieurs jouets devant vous - c'est-à-dire des jouets que vous avez placés là au cours des tours précédents - vous pouvez décider de convertir en billes ce ou ces jouets.

Les cartes « Jouet » que vous convertissez sont défaussées et vous recevez autant de billes rouges que la valeur indiquée sur la ou les cartes que vous avez converties.

Si vous choisissez de convertir un jouet, vous n'effectuez aucune autre action (B) pendant votre tour.



#### VALEUR DES JOUETS

Les « Valeur en billes » des jouets sont notées en haut de la carte « Jouet ». Un joueur qui décide de convertir d'un coup plusieurs jouets gagne le total de leurs valeurs et reçoit autant de billes.

Valeur pour la carte « Marie-Edwige ».

### B - PIOCHER ET FAIRE UNE ACTION DE JEU

Piocher une nouvelle carte (vous possédez à cet instant 6 cartes en main) et vous devez accomplir une seule des 4 actions suivantes : B1 ou B2 ou B3 ou B4.

Si vous choisissez de piocher et de faire une action de jeu, vous ne pourrez en aucun cas convertir un jouet durant votre tour.

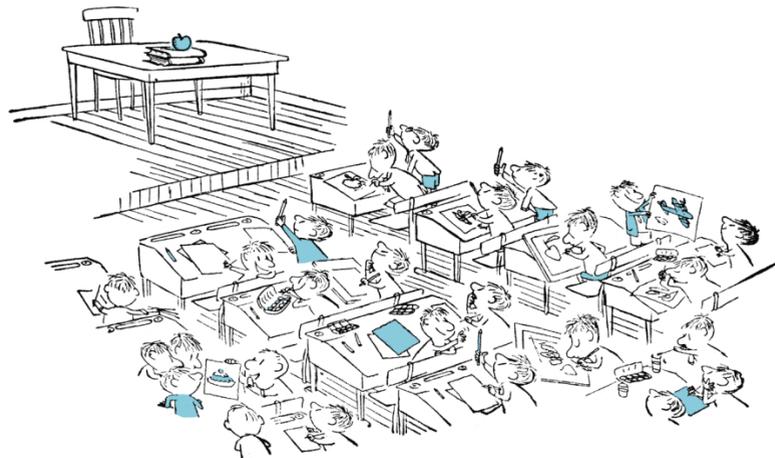
#### B1 - LA POSE D'UN JOUET

Posez ce jouet devant vous. Vous pourrez le convertir en billes pendant un prochain tour, mais vous risquez qu'un autre joueur vous le vole.

#### B2 - LA BAGARRE POUR VOLER LES JOUETS DES AUTRES

Si vous avez au moins une carte « Copain » en main vous pouvez attaquer un adversaire pour lui prendre un jouet posé devant lui. Ce dernier, le défenseur, va essayer de le conserver.

Voir page suivante →



Quand on pose un jouet devant soi, on ne peut le convertir en billes qu'au tour suivant (ou plus tard).

Pendant le tour de vos adversaires, ceux-ci peuvent être intéressés par les jouets que vous avez placés devant vous et tenter de vous les voler !

### B2 - LA BAGARRE

• Le joueur qui attaque (joueur attaquant) choisit une carte « Copain » dans sa main et la pose face cachée à côté du jouet qu'il veut voler.

• Le joueur qui possède le jouet (joueur défenseur) fait la même chose de l'autre côté.



• Les 2 joueurs retournent simultanément leur carte.  
• La carte la plus forte l'emporte. En cas d'égalité, chaque joueur pose une nouvelle carte « Copain » face cachée.

Si l'attaquant l'emporte, il s'empare de la carte « Jouet » et la place devant lui.

Si c'est le défenseur, il conserve sa carte « Jouet » devant lui.



Le joueur qui a joué Alceste gagne !

• Si le joueur défenseur n'a pas de carte « Copain » en main, il doit l'annoncer après que l'attaquant a posé sa carte. Un défenseur qui ne pose pas de carte perd automatiquement la bagarre.

• S'il y a égalité mais que les joueurs n'ont plus de cartes « Copain » à jouer, la bagarre se termine et le défenseur garde son jouet.

• Une fois la bagarre terminée, toutes les cartes « Copain » qui ont été jouées sont placées dans la case « Défausse ». Chaque joueur qui s'est bagarré pioche de nouvelles cartes jusqu'à en avoir 5 en main.

### B2 - LA BAGARRE, CAS PARTICULIER

Si le jouet du défenseur présente le symbole « Bagarre générale », **TOUS LES JOUEURS** entrent dans la bagarre, qu'ils le désirent ou non. Alors, tous les joueurs posent une carte « Copain » face cachée. Ceux qui n'en ont pas doivent l'annoncer, ils ne participeront pas à la bagarre.

• Tous retournent simultanément leur carte.  
• La plus forte l'emporte.  
• En cas d'égalité, les vainqueurs font un second tour, puis autant de fois de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un vainqueur.  
• À la fin d'une bagarre, tous les joueurs devront posséder 5 cartes en main.

LA CARTE « Maman »  
Pendant une bagarre, avant de retourner les cartes « Copain », les joueurs peuvent jouer une carte « Maman ».



### B3 - JOUER UNE CARTE «COUP SPÉCIAL»

