

Q : Si je joue une carte qui change la taille de main au milieu de ma phase de jeu, dois-je changer le nombre de cartes que je dois jouer ?

R : Non. Vous ne comptez votre main qu'après votre phase de pioche. Les cartes comme Swap Hands [Echange de mains], Draw Two [Piochez deux], or Discard Two of Yours [Défaussez deux des vôtres] ne modifient pas le nombre de cartes que vous devez jouer pendant un tour.

Q : Que se passe-t-il si je ne peux pas piocher autant de cartes que je devrais ?

R : Piochez autant que vous pouvez. Ne mélangez pas la défausse à moins que ce soit demandé par une carte.

Q : Si je joue End Turn [Fin du tour] et que c'est ma dernière carte en main, est-ce que je perds ?

R : Oui. Après avoir résolu une carte sur votre tour, vous n'avez aucune carte en main. Vous ne pouvez pas "terminer votre tour avant d'avoir perdu". Cependant, si vous avez au moins une carte en main et que vous êtes sur une case sans flèche, jouer End Turn [Fin du tour] vous sauve puisque vous n'avez pas de phase de déplacement.

Q : Comment fonctionnent les cartes Negate (Annulez) et Boomerang [Boomerang] si elles sont jouées comme cartes normales pendant un tour ?

R : Leurs effets ne font rien car aucun adversaire ne joue actuellement de carte mais elles comptent comme jeu d'une carte. Vous ne pouvez pas les jouer "en dehors du tour" sur votre propre tour pour annuler vos propres cartes.

Q : Que se passe-t-il si je joue Going Home [Rentrez à la maison] sur un pion dont la case de départ a été permutée ou retirée ?

R : Si la case a été déplacée ailleurs, déplacez le pion vers le nouvel emplacement de la case. Si elle a été enlevée, déplacez le pion vers l'emplacement se trouvait la case à l'origine.

ZMG 4056



FABRIQUE EN CHINE

©2010 Z-Man Games
64 Prince Road
Mahopac, NY 10541
www.zmangames.com

Traduction en français :
Didier Duchon

Créé par :
Tim Mierzejewski

**Disposition &
Conception de :**
Tim Mierzejewski
et Archon
Creative Design

Malta! Rules

Le jeu de stratégie impitoyable (et de perte) pour deux à six joueurs.

De Tim Mierzejewski

Composants

Un paquet de 108 cartes 54 cases de plateau 6 pions

Vue d'ensemble

Le but du jeu est d'être le seul joueur à ne pas perdre.

Comment perdre

Vous pouvez perdre de l'une ou l'autre de deux manières :

1. Ne pas avoir de carte à un moment quelconque pendant votre tour (après la phase de pioche).
2. Ne pas pouvoir vous déplacer pendant votre phase de déplacement.

Quand vous perdez, retirez votre pion du plateau et observez le reste de l'excitante révélation. Si vous avez des cartes en main quand vous perdez, conservez-les juste au cas où vous seriez réinvité.

Préparation de la partie

Trouvez les sept cases de départ (en jaune sur fond pourpre) et alignez-les horizontalement avec le nombre "1" face visible. Elles forment la rangée inférieure du plateau. Placez six rangées de sept cases au-dessus en vous assurant que la face avec le cercle 0 est face cachée. Conservez les cases restantes en dehors de la partie.



Dans n'importe quel ordre, chaque joueur choisit un pion et le place sur une des cases de départ. Les joueurs peuvent partager des cases de départ. Mélangez le paquet et distribuez quatre cartes du paquet à chaque joueur.

Le plus jeune joueur commence. Ensuite, la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Comment jouer

Pendant un tour, vous piochez, jouez et vous déplacez.

- Pioche** : Piochez du paquet un nombre de cartes égal au nombre sur la case sur laquelle votre pion se trouve.
- Jeu** : Comptez votre nombre de cartes en main après la pioche. Jouez-en exactement la moitié arrondie par excès. Après avoir résolu la capacité d'une carte, mettez-la sur la défausse. Si, après avoir joué, vous n'avez plus de carte en main (parce que chacune d'elles a été jouée, défaussée, donnée ou perdue après la résolution du jeu d'une carte), vous perdez la partie.

- Déplacement** : Déplacez votre pion d'une case dans n'importe quelle direction permise par les flèches sur la case. Vous ne pouvez jamais sortir du plateau, que ce soit à cause d'une flèche ou d'une carte. Si vous ne pouvez pas vous déplacer pendant la phase de déplacement (parce que vous avez commencé votre phase de déplacement sur un cercle ou sur une case dont les flèches ne pointent qu'à l'extérieur du plateau), vous perdez la partie.

Racket : Si votre phase de déplacement vous amène sur une case occupée par au moins un pion, vous devez donner à chaque propriétaire de pion autant de cartes de votre main que le nombre sur la case. Si vous n'avez plus de carte après le racket, vous perdez la partie. Au cas où vous n'auriez pas assez de cartes en main pour payer entièrement le racket à plusieurs adversaires, vous choisissez l'ordre dans lequel les cartes sont données.

Exemple de tour

Franklin joue son premier tour. Il commence avec 4 cartes en main et en pioche une à partir de la case sur laquelle son pion se trouve. Il a 5 cartes, il doit donc en jouer 3 (la moitié de 5 arrondie par excès). Il joue d'abord Remove A Space [Retirez une case] pour transformer la case à gauche de son adversaire en cercle-0. Il joue ensuite Everyone Moves [Chacun se déplace] et choisit que chacun se déplace vers la gauche (mettant son adversaire dans une situation difficile). Il joue enfin Blind Faith [Foi aveugle] de sorte que le prochain joueur ne puisse pas jouer son prochain tour. Il se déplace d'une case vers le haut (car la case sur laquelle son pion se trouve possède une flèche vers haut) et termine son tour.

Optionnel : A deux joueurs, le plateau peut être trop grand. Dans ce cas-ci, vous devriez utiliser un plateau 5x5 au lieu de 7x7.

Q & R pour les cartes spécifiques et les situations

Q : Si un autre joueur fait que je manque de cartes pendant son tour, est-ce que je perds ?

R : Non. Vous ne perdez que pendant votre propre tour, à moins qu'une carte indique autre chose.