

LUCKY LOOP

2 à 6 joueurs

+ 8 ans

60 mn

CONTENU



Matériel :

64 cartes "acrobatie"
représentant 4 figures
différentes, chacune avec un
degré de difficulté de 3 à 12

7 dés (6 noirs et 1 rouge)

1 gobelet

30 jetons en bois (6 couleurs
différentes)

1 plateau

23 jetons bonus
"7e dé" et "relancer les dés"

6 jetons "étoile" (6 couleurs
différentes)

1 jeton "premier joueur"



K. Hartwig and W. Panning • 2003 • Queen | traduction "Vil Coyote" 1.0



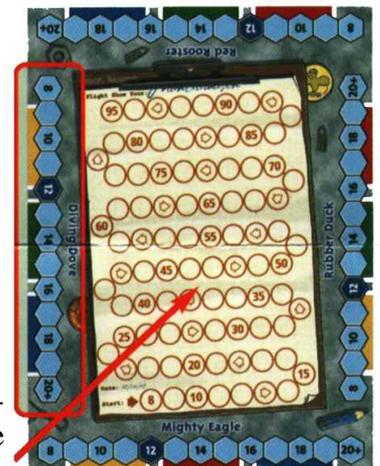
En combinant différentes figures acrobatiques (looping, tonneau, piqué,...), réalisez 4 programmes différents de voltige aérienne. Faites parler les dés et donner le tournis à vos adversaires. Vous déterminerez seul la complexité de votre plan de vol, composé de cartes "acrobaties" dont le degré de difficulté est variable. Plus grande sera la valeur de chaque manoeuvre, plus dur sera le total à obtenir aux dés afin de gagner des points de victoire. Après avoir réussi les 4 programmes de figures imposées, vous devrez encore réussir le programme libre... rendant le jeu palpitant jusqu'à la fin.

But du jeu

Les joueurs doivent exécuter quatre programmes de figures acrobatiques pour marquer des points de victoire. Plus difficile sera l'enchaînement, plus vous gagnerez de points de victoire en cas de réussite. Cependant, augmenter la difficulté accroît les risques d'échec...et vous pourriez perdre un temps précieux "à viser trop haut". Une fois les 4 programmes de voltige réalisés, vous devrez réaliser une combinaison de figures libres, qui vous permettra peut-être de récupérer des points supplémentaires. Le jeu se termine à la fin du tour au cours duquel un joueur a réussi son programme libre. Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

Installation

Au centre de la table, le plateau de jeu est déplié : sur chaque bord, un programme de voltige différent est indiqué, composé de 3 acrobaties/couleurs différentes. A chaque programme est associé une mini "piste de score" (encadrée en rouge sur l'illustration ci-contre). Au centre du plateau se trouve la piste de score principale (le cumul des 4 petites).



Les cartes sont triées selon leur verso pour former 2 piles distinctes. Chaque pile est alors mélangée et placée face cachée, à côté du plateau

Les jetons, le gobelet et les dés doivent rester à portée

de main de tous les joueurs.



Chaque joueur prend dans la couleur de son choix 4 pions en bois (4 petits et 1 gros), ainsi qu'un jeton "étoile" et 3 cartes de chaque pile pour former une main de 6 cartes. Le premier joueur est désigné et il place le jeton "premier joueur" devant lui. Il commence la partie qui se déroulera ensuite en sens horaire.



Déroulement du jeu

A son tour, un joueur doit exécuter une de ces deux actions :

- Echanger des cartes "acrobaties"
- Proposer un programme de voltige

Echanger des cartes "acrobaties"

Le joueur pioche 3 cartes, l'une après l'autre. Il peut regarder chaque carte après l'avoir piochée, avant de décider de quelle pile il piochera la suivante. Il doit ensuite se défausser de 3 cartes de son choix : il a ainsi toujours une main de 6 cartes.

Note : deux piles de défausse différentes seront créées, une pour les cartes bleues et rouges et une pour les cartes jaunes et vertes.

Quand l'une des 2 pioches est épuisée, mélangez la pile de défausse correspondante pour reformer une nouvelle pioche, face cachée.

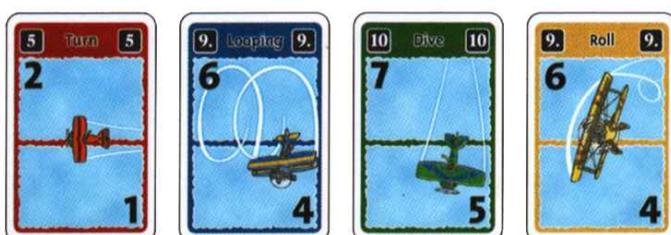
Proposer un programme de voltige

D'abord, vous jouez les cartes appropriées de votre main : 3 cartes pour un programme complet ou une seule carte (jouée sur un programme existant).

Programme complet

Vous placez 3 cartes adjacentes à l'un des bords du plateau, (les couleurs doivent correspondre). Si des cartes occupent déjà cet espace, elles sont défaussées.

Note : Chaque programme de voltige est composé de 3 figures acrobatiques différentes. Chaque catégorie d'acrobatie possède sa propre couleur



Rouge > tranche
Bleu > looping
Vert > piqué
Jaune > tonneau

Il existe 4 combinaisons de figures :
Red Rooster : rouge vert bleu
Rubber Duck : jaune vert rouge
Diving dove : jaune vert bleu
Mighty eagle : jaune rouge bleu

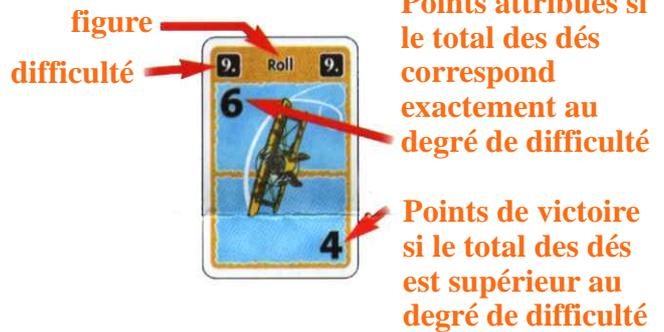
Jouer une seule carte

Après le premier tour, un joueur peut jouer une seule carte. Il choisit un programme de voltige pour lequel des cartes ont déjà été posées et remplace l'une d'entre elles par une carte de sa main : elle doit être de la même couleur et avec un degré de difficulté supérieur. La carte remplacée est défaussée.



Le vol

6 dés noirs sont utilisés lors des 3 jets de dé. Une seule carte doit être complétée après chaque jet. Le joueur peut choisir quelle carte sera complétée après avoir lancé les dés, l'ordre des cartes n'ayant aucune importance



premier jet : le joueur obtient 1, 3 et 5 aux dés et décide de placer le 3 et le 5 sur la carte jaune (difficulté "7"). Comme le total des 2 dés est supérieur - et non identique - au degré de difficulté de l'acrobatie, il place les dés sur la partie inférieure de la carte.
 Il reste désormais encore 4 dés pour réussir le reste du programme



second jet : le joueur obtient 6, 6 et 4 aux dés et décide de placer les deux 6 sur la carte bleue (difficulté "12"). Comme le total des 2 dés est identique au degré de difficulté de l'acrobatie, il place les dés sur la partie supérieure de la carte. Il reste alors 2 dés pour réussir la dernière figure (carte rouge)

Note : Si le joueur ne possède plus assez de dés pour compléter la dernière carte, il échoue forcément.

Premier jet

Le joueur lance 3 dés et assigne le résultat de 1, 2 ou 3 de ces dés à une carte : il doit totaliser exactement le degré de difficulté de l'acrobatie. Il peut également le dépasser (mais ce manque de précision lui rapportera moins de points)

- **Si aucune carte ne peut être complétée** après son premier jet de dés, son vol est un échec et son tour prend fin. Il doit alors piocher afin d'avoir à nouveau 6 cartes en main (il choisit librement dans quelles piles il prend ses nouvelles cartes). C'est au tour du joueur suivant.
- **S'il obtient exactement** le degré de difficulté d'une figure, le ou les dés sont placés dans la partie supérieure de la carte, affichant les points de victoire les plus élevés.
- **S'il dépasse le degré de difficulté** de la figure, le ou les dés sont placés sur la partie inférieure de la carte, affichant des points de victoire moindres (voire nuls).

Une fois placés sur une carte, le ou les dés ne sont plus utilisés jusqu'à la fin du tour du joueur

Second jet de dés

Le joueur lance une seconde fois 3 dés et assigne le résultat à

l'une des 2 cartes restantes.

- Si aucune des 2 cartes ne peut être complétée, son tour prend fin. Il doit alors piocher afin d'avoir à nouveau 6 cartes en main. C'est au tour du joueur suivant.
- S'il réussit à compléter une des 2 cartes, il place les dés comme expliqué précédemment.

En cas de réussite de son deuxième jet, le joueur peut choisir d'interrompre son vol prématurément. Il n'obtient aucun point de victoire mais il récupère un jeton bonus.



dernier jet : le joueur obtient 5 et 4 aux dés et décide de placer le 4 sur la carte rouge (difficulté "4"). Comme le dé affiche exactement le degré de difficulté de l'acrobatie, il le place sur la partie supérieure de la carte.

Le troisième jet de dés.

Avec les dés restants (mais toujours dans la limite de 3 dés maximum), il tente de compléter la troisième et dernière carte.

- S'il échoue, il récupère un jeton bonus
- S'il réussit à compléter la dernière carte, il place les dés comme décrit précédemment.

Les 3 acrobaties du programme ont donc été réalisées et le joueur marque alors des points.

Gagner des points

Un programme de voltige exécuté avec succès rapporte des points de victoire :

- Il faut additionner les points de victoire indiqués sur les emplacements occupés par les dés
- Pour chaque dé non placé sur une carte, le joueur obtient 1 point supplémentaire

exception : un plan de vol réussi qui totalise moins de 8 points n'est pas validé



points accordés pour "mighty Eagle":
 $2 + 2 + 10 + 1$ (dé non placé sur les cartes), soit un total de 15. Comme le joueur orange est le premier à dépasser les 14 points pour ce programme, il remporte également un jeton bonus.

Les points obtenus par un joueur sont indiqués avec l'un de ses petits jetons, sur la piste de score bleue, associée au programme réalisé.

Ensuite, le joueur indique également les points gagnés sur la piste de score principale : il avance alors son gros pion du nombre de cases correspondantes (le petit pion sur la piste de score bleue reste en place, afin d'indiquer le score du joueur pour ce programme de voltige. Par la suite, il pourra tenter de l'améliorer).

Note : les pistes de scores commencent toutes à la valeur 8, puisque les scores inférieurs à 8 ne peuvent pas être validés.

Si un joueur réussit un programme de voltige avec un total supérieur à 20, il marque la totalité de ses points sur la piste de score principale. Sur la piste de score associée au programme, il place son petit pion sur la case "20+"

Les cartes restent en place

Que le programme de voltige soit réussi ou non, les cartes restent à leur place.

Piocher de nouvelles cartes

Après le vol, le joueur pioche de nouvelles cartes pour remplacer celle(s) jouée(s) pendant son tour, de telle manière qu'il tienne à nouveau 6 cartes en main. Il peut regarder chaque carte piochée avant de choisir de quelle pile il prendra la prochaine carte.

C'est maintenant au tour du joueur suivant et celui-ci prend les 6 dés noirs.

Les jetons bonus

Vous obtenez des jetons quand :

- vous avez complété uniquement 2 des 3 cartes du programme de voltige
- vous êtes le premier joueur à réaliser un programme avec un score minimum de 12 points (chacun des 4 programmes de voltige permet d'obtenir ce bonus)
- vous dépassez le précédent meilleur score (si celui-ci est supérieur ou égal à 12)
- vous obtenez 20 points (ou plus)

À chaque tour, vous ne pouvez cependant obtenir qu'un seul jeton bonus.

Comment utiliser les jetons bonus.

Les bonus peuvent être utilisés de 2 manières différentes, soit en bénéficiant d'un jet supplémentaire, soit en bénéficiant d'un dé supplémentaire (le dé rouge)

Le dé rouge.

En se défaussant d'un jeton bonus, un joueur peut ajouter le 7^e dé (de couleur rouge). Il pourra l'utiliser pour tous les jets de dés restants du tour en cours. Les joueurs ne peuvent utiliser qu'un seul bonus "7^e dé" par tour.

Il peut être intéressant d'ajouter un 7^e dé, même lorsque vous avez assez de dés pour compléter le programme : vous pourrez ainsi obtenir un point de victoire supplémentaire pour avoir "économisé" un dé.

Note: même si vous avez un 7^e dé, vous ne pouvez lancer que 3 dés à la fois

Relancer les dés

En se défaussant d'un jeton bonus, le joueur peut relancer de 1 à 3 dés. Chaque jeton dépensé ne permet de relancer le ou les dés qu'une seule fois. Mais un joueur est autorisé à relancer le ou les dés plusieurs fois en se défaussant d'un jeton pour chaque tentative.

Les jetons utilisés sont replacés dans la réserve commune. Les jetons non utilisés à la fin de la partie n'ont aucune valeur.

Note: lorsque vous utilisez un jeton bonus, le dé rouge peut-être relancé comme tous les autres dés.

Recommencer un vol

Aussi longtemps qu'il n'a pas complété ses 4 programmes de voltige, un joueur peut répéter un vol pour tenter d'améliorer son score.

Si en répétant un vol, il parvient à réaliser un meilleur total, il avance son pion de telle manière à indiquer son nouveau score (sur la piste bleue concernée).

Il avance également son gros pion sur la piste principale d'un nombre de cases équivalent à l'amélioration de son score.

exemple : si son précédent score était de 10 et que son nouveau est de 14, il avance son petit pion sur la case 14 et son gros pion de 4 cases supplémentaires (et non de 14 !!) sur la piste de score principale

Un joueur peut également utiliser cette possibilité de répéter des vols afin de gagner des jetons bonus. Lorsqu'un joueur a réussi un vol totalisant un minimum de 20 points, il ne peut plus améliorer son score et il ne doit donc pas répéter ce vol.

Le programme libre.

Lorsqu'un joueur a réussi ses 4 programmes de figures imposées, il doit réaliser lors de son prochain tour un enchaînement de figures libres.

Note: les autres joueurs ne pourront tenter leur programme libre que s'ils ont au préalable réalisés les 4 programmes indiqués sur le plateau de jeu

Pour le vol libre, les règles précédemment décrites sont appliquées, à l'exception de ceci :

Echange de cartes :

Chaque carte échangée coûte désormais un point de victoire, déduit de la piste de score principale

Concevoir un programme libre

Il doit être composé de 3 à 6 cartes, avec un degré de difficulté totalisant au minimum 25 points. Le joueur pose les cartes sélectionnées devant lui, visibles de tous. Les cartes non utilisées pour son programme sont défaussées.

Le programme doit être conçu de telle manière qu'il puisse être réalisé avec 6 dés.

Avant son premier jet de dés, le joueur doit poser son jeton "étoile" sur l'une des figures acrobatiques exposées : pour que son vol soit validé, il s'engage à réaliser parfaitement la manœuvre désignée (le total des dés doit correspondre exactement au degré de difficulté).

Les jets de dés sont lancés comme décrit précédemment.

Le vol échoue si une ou plusieurs cartes ne sont pas complétées ou si la carte avec le jeton "étoile" n'est pas exécutée parfaitement.

Lorsqu'un joueur rate son programme d'acrobaties, les cartes restent en place devant lui. Il perd 2 points de victoire, déduits de la piste de score principale.

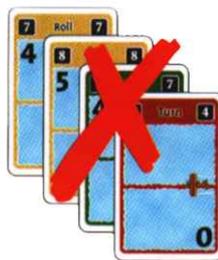
S'il échoue uniquement au moment de la dernière carte, il obtient une maigre consolation avec un jeton bonus. C'est la seule façon d'obtenir des bonus pendant les figures libres.

Il devra attendre son prochain tour pour tenter à nouveau de voler avec succès. Il pourra alors tout à fait déplacer son jeton "étoile" sur une autre carte avant son premier jet de dés.

Ce programme libre ne peut pas être proposé car son degré de difficulté est trop faible ($9 + 9 + 6 = 24$)



Ce programme libre ne peut pas être proposé car il nécessiterait au minimum 7 dés



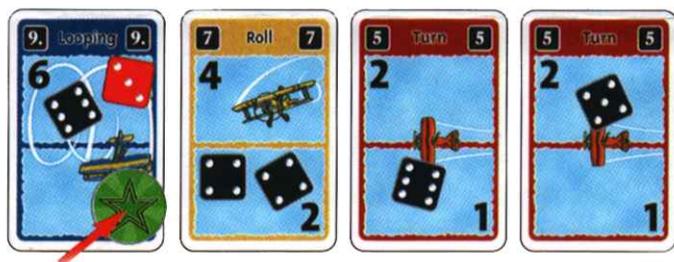
Si un joueur propose un programme libre non autorisé, il doit défausser ses cartes et perd 3 points de victoire. Il pioche ensuite 6 nouvelles cartes. Le tour suivant, il pourra proposer un nouveau programme libre

Score pour les figures libres

Lorsque les figures libres sont réussies, on détermine les points de victoire.

Les points de l'acrobatie avec le jeton "étoile" sont doublés.

Le joueur remplace alors le plus mauvais score obtenu parmi ses 4 premiers programmes par le score obtenu avec son programme libre (même si celui-ci est inférieur)



Le jeton "étoile" double les points

1 dé économisé = 1 point

Result:at : $(2 \times 6) + 2 + 1 + 2 + 1 = 18$ points.

Karsten a utilisé un jeton bonus "7e dé" et il a réussi son enchainement de 4 figures acrobatiques avec un total de 18 points. Son plus mauvais résultat jusqu'ici était de 10 points pour le "Mighty Eagle". Il peut maintenant remplacer ce résultat par celui de son programme libre (18 points) et il peut avancer de 8 cases supplémentaires son pion sur la piste de score principale.

Note: Si le résultat de son programme libre est inférieur au plus mauvais de ses programmes "imposés", il perdra des points de victoire.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur a réussi ses figures libres, le tour se termine avec les joueurs n'ayant pas encore joué : la partie est alors finie. Le joueur avec le plus haut score est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Note: Le joueur à droite de celui qui possède le jeton "premier joueur" est donc le dernier à jouer.

Traduction par Vil Coyote - novembre 2003

Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.

<http://clube.free.fr>