



Le jeu de carte allant
sadisme et chiffre cinq



HIGH FIVE



Le feuillet
de règles

Un jeu imaginé par
Sébastien Martinand

et Édité par

000A FACTORY

La Confrérie de la Main Honorable...

Il est dit de cette société secrète, qu'elle regroupe les plus grands gentlemens du monde sous son nom.

La crème de la crème de l'exquise courtoisie, se réunissant sous la bannière de ses cinq fondateurs que l'on nomma les «cinq doigts de la main»

Le Maître mot du club étant le bannissement de la violence! Mais l'humain par nature aime le jeu et la confrontation....Ce sentiment commença à mettre en péril la cohésion du groupe, le menaçant de disparaître. C'est pour cela que le High Five vit le jour...Arbitre absolu, et cadeau fait à l'humanité par la Confrérie, ce jeu sert depuis de joute aux gens, pour canaliser leurs conflits et ramener une paix pleine de cinq et de sadisme ...

Mais
comment
ça se joue
?



**MATÉRIEL ET
INFOS DE BASE**

ÉTAPE 1 : LE BUT DU JEU

HIGH FIVE est un jeu de cartes tactique, issu d'une envie de faire des jeux de mots sur les mains. Pour gagner, deux moyens s'offrent à vous : soit être le premier à récupérer 10 Couronnes ou soit être le dernier joueur autour de la table.

Pour récupérer une carte Couronne, il faut finir son tour avec 5 cartes en main, ni plus, ni moins. Dans le cas contraire, vous piocherez alors une carte Pénalité, et au bout de 10 Pénalités vous serez éliminé de la partie. Bien entendu il faudra compter sur vos voisins de jeu, qui seront à la fois vos pires alliés et vos meilleurs ennemis, tentant de briser l'harmonie de votre main.

ÉTAPE 2 : LES CARTES DU JEU

Les cartes sont l'essence même de ce jeu. Chacune d'entre elles est expliquée, à l'aide d'un texte. Une fois jouées, elles vont immédiatement à la défausse aménagée à cet effet pour la partie. On ne peut pas jouer de carte hors de son tour hormis les cartes Contre ou les cartes dont l'effet vous oblige à le faire.

On peut distinguer cinq types de cartes :
les Ordres, les Ultimatums, les Contres, les Pénalités et les Couronnes.



CARTES COURONNES

Ce sont les cartes que le joueur pioche quand à la fin de son tour, il a exactement cinq cartes en main. Le nombre de couronnes sur chaque carte, symbolise le nombre de points de Couronnes obtenus (qui peut être de un, deux ou trois). Le premier joueur à avoir dix Couronnes ou plus à la fin de son tour, gagne la partie.



CARTES PÉNALITÉS

Ce sont les cartes que le joueur pioche quand à la fin de son tour, il n'a pas exactement cinq cartes en main. Le nombre de crânes sur chaque carte, symbolise le nombre de points de Pénalités (qui peut être de un, deux ou trois). Lorsqu'un joueur atteint un total de dix Pénalités, ou plus à la fin de son tour, il éliminé de la partie.



CARTES ORDRE
Elle symbolisent un «ordre» que l'on donne à quelqu'un ou soi-même. La personne doit alors se plier à l'effet de la carte.



CARTES ULTIMATUM
Plus puissante que des cartes Ordre, elles sont aussi uniques et donc à jouer avec soin. Elles sont également incontrables, c'est à dire qu'on ne peut pas leur opposer une carte Contre.



CARTES CONTRE
Ce sont les seules cartes qui peuvent être jouées pendant le tour des adversaires et servent à contrer les effets d'une carte. Une carte Contre peut être jouée pour contrer une autre carte Contre.

ÉTAPE 3 : LE CIBLAGE



Cette icône sur le dessus des cartes Ordre, signifie qu'un seul et unique joueur, est la cible de cette carte. Il doit dès lors, effectuer l'ordre inscrit sur la carte jouée.



N'importe quel joueur de la partie peut être considéré comme une «cible» pour l'effet d'une carte Ordre ou Ultimatum, y compris, celui qui a joué la carte.

ÉTAPE 4 : PRÉPARATION DU JEU

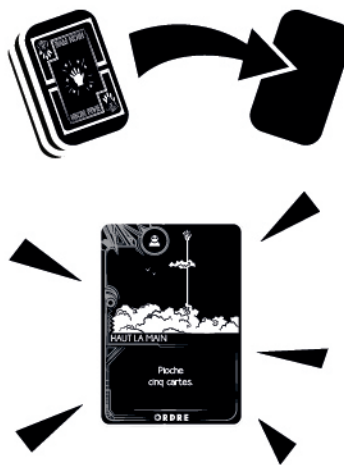
Un distributeur est désigné (à votre convenance) pour faire un tas avec les cartes ORDRE, ULTIMATUM et CONTRE, le mélanger et distribuer cinq cartes face cachées aux autres joueurs. Elles vont constituer les mains de départ de chacun ! Le reste du tas est posé face cachée et constituera la PIOCHE pour la partie. Le distributeur mélange ensuite face cachée, les cartes de Couronnes pour en faire une pile à poser à coté de la Pioche, puis fait de même pour les Pénalités, pour un total en jeu de trois piles DISTINCTES. Le Distributeur commence la partie.

PIOCHE, PÉNALITES et COURONNES.



ÉTAPE 5 : DÉROULEMENT DU JEU

Le tour individuel d'un joueur se déroule de la manière suivante :



1- Le joueur pioche une carte dans le tas de la Pioche et l'ajoute à sa main sans la montrer.

2- Puis il joue UNE seule carte de sa main, sur le joueur de son choix.

La carte utilisée sera envoyée dans une Défausse aménagée à cet effet.

Le joueur peut également choisir de ne pas jouer de carte.



5 ✓



3- Enfin il annonce qu'il termine son tour. S'il possède cinq cartes en main, il pioche une carte Couronne et la pose devant lui face visible. Sinon il pioche une carte Pénalité qu'il pose devant lui face visible.

5 ✗



A ce moment là le joueur ne peut plus jouer aucune carte jusqu'à son prochain tour de jeu ! (hormis les cartes CONTRE qui peuvent se jouer pendant les tours adverses)

Et on passe la main au joueur suivant !

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur atteint DIX Couronnes ou plus à la FIN DE SON TOUR.

Un joueur qui atteint DIX Pénalités ou plus à la FIN DE SON TOUR, perd et sort de la partie.

LEXIQUE

Tour de table : Un tour de table démarre d'un joueur et se termine au commencement du prochain tour de ce joueur, avant sa pioche. Dans le cas où le joueur est éliminé, l'on prend alors en compte le début du tour du joueur après lui dans l'ordre de la partie.

Joueur ciblé : Il s'agit tout simplement du joueur sur lequel l'effet d'une carte est actif. Lorsqu'une carte parle d'un joueur ciblé, n'oubliez pas que n'importe quel joueur de la partie peut être une «cible» pour l'effet de la carte, y compris, celui qui a joué la carte.

Le terrain d'un joueur : Certaines cartes font mention du «terrain du joueur». Le terrain d'un joueur est en réalité l'ensemble de ses cartes Couronnes, ainsi que ses cartes Pénalités, devant lui, qu'il acquière tout le long de la partie. Ni plus, ni moins ! Les cartes de sa main n'en font pas partie. Chaque joueur possède son propre terrain.

Lorsqu'un joueur perd, que se passe-t-il? Lorsqu'un joueur perd, il sort du jeu et les cartes de sa main et de son terrain sont remélangées ! Mais un joueur qui a perdu, est un joueur qui peut toujours voter (comme pour le cas d'une certaine carte contre par exemple...). Dooonc faites attention quand vous achevez quelqu'un !

Lorsqu'une carte provoque un échange (de Couronnes, de Pénalité ou de cartes en main) mais que l'un des joueurs n'a rien, que fait-on? Lorsqu'un échange a lieu à cause d'une carte, si un des joueurs n'a pas les cartes demandées (que ce soit sa main ou son terrain qui est vide), l'échange est tout de même effectué. Le joueur peut échanger son «vide», contre les cartes de l'autre joueur. Oui, ce jeu est injuste.

Si j'ai à la fois, dix Pénalités et dix Couronnes, (ou plus) à la fin de mon tour, que se passe-t-il? Lorsqu'un joueur est dans ce cas, la pile qui compte sera celle où il pioche lors de ce tour. Si il doit piocher une carte Couronne, il gagne, si il doit piocher une carte Pénalité, il perd.

Quand on ne peut plus piocher de cartes, que se passe-t-il? On remélange les cartes de la Défausse pour en faire un nouveau tas de cartes à piocher. Si à ce moment, la Défausse est vide aussi, chaque joueur donne soit 2, soit 3, soit 4 cartes de sa main, qu'on mélange pour constituer un nouveau tas.