

### **Préparation du jeu :**

Avant toute chose vous allez devoir préparer le jeu. Pour cela il faudra découper les différentes feuilles : il y a 6 feuilles de cartes composées de 18 cartes chacune. Découper les 5 fiches personnages. Découper et former le dé.

On mélange bien l'ensemble des cartes ensemble et les place au milieu du plateau à l'endroit prévu (face cachée).

On distribue 5 cartes par joueur (face cachée) et chaque joueur pioche au hasard une fiche personnage.

Chacun choisit un pion (élément autour de vous) de son choix à mettre sur la case départ.

### **Objectif du jeu:**

L'objectif du jeu est de marquer 45 points le plus rapidement possible. Pour cela vous devez déposer des combinaisons.

Une combinaison valable est composée de : une carte lieu + une carte moyen de transport + une carte activité.

Les combinaisons "j'suis hype" & "pas mon style" sont propres à chaque personnage et indiquées sur sa fiche.

### **Déroulé :**

- La personne qui fait le plus petit lancé aux dés commence, on tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- A son tour, on lance le dé et avance du nombre de cases correspondantes sur le plateau.
- La case indique le nombre de cartes à piocher et des actions supplémentaires.
- Pendant votre tour vous pouvez déposer une ou plusieurs combinaisons, vous marquez alors l'addition des points inscrits sur les cartes.
- Vous pouvez aussi proposer des échanges de cartes avec vos adversaires, vous pouvez échanger uniquement les cartes de votre jeu. Une carte posée dans une combinaison ne peut pas être récupérée

### **Les compositions spéciales :**

- Une combinaison "j'suis hype" vaut 15 points : on ne compte pas les valeurs des cartes posées mais seulement la combinaison
- Si un joueur pose une combinaison "pas mon style" de n'importe quel joueur, il se voit infliger 10 points de pénalité (celui qui a posé la combinaison)

### **Fin de partie :**

- Une partie se termine dès qu'un joueur atteint 45 points
- Une fois qu'il n'y a plus de carte à piocher, on joue un dernier tour. Une fois que tout le monde a lancé le dé et a fini son tour, la partie est terminée.
- La personne ayant le plus de points posés sur la table remporte la partie.

### **Le plateau:**

- Les cartes jetées sont remises dans la pioche dès qu'une personne traverse la ligne de départ
- On réalise toujours l'action indiquée avant de piocher le nombre de cartes inscrites