SAUVEZ



Matériel

1 sachet
Règles du jeu
La boîte de jeu
54 objets :
8 objets de chaque types (5)
6 objets bonus (pièces)

Aperçu et but du jeu

Sauvez Béboo est un jeu de collection dans lequel les joueurs devront faire preuve de dextérité et de bluff pour valider leurs lots. Le jeu se déroule en 3 manches, le joueur avec le plus de points à l'issue de ces trois manches gagne la partie.

Mise en place

Disposez dans le sachet X objets de chaque type à l'exception des objets bonus. X étant le nombre de joueurs autour de la table +2.
Distribuez à chaque joueur 1 objet bonus qu'il conserve dans sa main (si ce dernier est amené à tomber de sa main alors il doit être remis dans le sachet).

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en 3 manches à l'issue desquelles les joueurs tenteront de faire un maximum de points de victoires.
Le premier joueur est celui avec le moins de points. Si c'est votre première manche le premier joueur est celui qui voit le mieux.

Déroulement d'un tour

PHASE 1 : Piocher des objets dans le sachet

Le joueur dont c'est le tour pioche autant d'objets qu'il le souhaite dans le sachet dans une limite de 15 secondes. Il n'y a pas de limite maximum d'objets pris ou conservés cependant ils doivent tous être stockés dans une seule des mains du joueur.
Lorsqu'un joueur (même celui dont ce n'est pas le tour) fait tomber un ou plusieurs objets de sa main, ce dernier doit tous les remettre dans le sachet.

A l'issue de ces 15 secondes de pioche, on passe à la phase 2.

PHASE 2 : Annoncer un lot

Le joueur dont c'est le tour peut (il n'est pas obligé de le faire) annoncer un lot qu'il souhaite valider, pour ce faire, il annonce un nombre qui correspondra au nombre d'objets identiques qu'il sortira de sa main (à ce moment, le joueur a la possibilité de bluffer). Le lot annoncé doit être précisé comme simple ou bonus (un lot bonus correspond à un lot contenant uniquement des objets bonus).

Après l'annonce du lot, on passe à la phase 3.
Si le joueur décide de passer son tour, alors c'est au tour du joueur suivant.

PHASE 3 : Déposer un lot

Le joueur peut, après avoir annoncé son lot, sortir autant d'objets de sa main qu'il le souhaite dans la boîte au centre de la table.

Une fois tous les objets déposés on passe à la phase 4.

PHASE 4 : Vérification du lot

Une fois les objets déposés, le joueur demande si quelqu'un souhaite l'accuser de bluff :

- Si personne ne l'accuse, le joueur valide alors les points du lot annoncé :

3 objets annoncés	3 points
4 objets annoncés	6 points
5 objets annoncés	9 points
6 objets annoncés	12 points
2 objets bonus annoncés	10 points
3 objets bonus annoncés	15 points

- Si quelqu'un l'accuse de bluffer, alors l'accusateur prend la boîte au centre de la table et vérifie avec sa main disponible que le nombre d'objets identiques dans la boîte correspond exactement à l'annonce du joueur (exemple : je ne peux pas annoncer 4 objets et disposer dans la boite 4 objets identiques et 1 objets différent).

- Si l'accusation est **correcte** : Le joueur ayant annoncé le lot ne gagne pas de point et remet dans le sachet tous les objets déposés dans la boîte. Le joueur accusateur gagne autant de points que d'objets annoncés(ex : si le joueur annonce 4 objets que quelqu'un l'accuse et que l'accusation est correct c'est à dire qu'il n'y a pas exactement 4 objets identiques alors l'accusateur gagne 4 points).

- Si l'accusation est **incorrecte** : Le joueur ayant annoncé le lot gagne autant de points que l'annonce du lot. L'accusateur doit retirer 2 objets de sa main pour les remettre dans le sachet et perd autant de points que d'objets annoncés (exemple : si le joueur annonce 4 objets, que quelqu'un l'accuse de bluff, et que cette accusation est incorrecte ; l'accusateur perds 4 points et retire 2 objets de sa main).

PHASE 5 : Fin du tour

Notez les points gagnés ou perdus lors du tour de jeu.
C'est ensuite au joueur suivant de prendre la main.

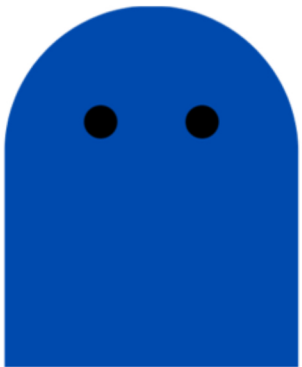
Fin de la manche

La manche prend fin lorsque tous les joueurs ont joué leur tour. Dans ce cas, on passe à la manche suivante. La partie prend fin dès que les joueurs ont joué un total de **3 manches.**

Fin de la partie

Procédez au décompte des points de l'intégralité de la partie. Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'objets encore en main remporte la partie. Si l'égalité persiste encore, c'est le joueur ayant réalisé le plus grand lot au cours de la partie qui l'emporte.



Aide de Jeu

Déroulement d'un tour :

1. Piocher dans le sachet (15sec)
2. Annoncer un lot
3. Déposer le lot
4. Vérification :
   - Pas d'accusasion ⟶ Score pts
   - Accusation vraie ⟶ Ø de points / Accusateur score pts du lot annoncé
   - Accusation fausse ⟶ Score pts / Accusateur perd pts du lot annoncé + 2 objets

3 objets annoncés	3 points
4 objets annoncés	6 points
5 objets annoncés	9 points
6 objets annoncés	12 points
2 objets bonus annoncés	10 points
3 objets bonus annoncés	15 points

