



Fingers

[FR] NOTICE



Ne me dit tout de même pas que tu as besoin d'une notice pour apprendre à jouer avec tes doigts ..?

Bon ok, tu trouveras dans cette notice tout ce qu'il faut faire et ne pas faire. Ce n'est pas bien long promis, soit attentif pour ne pas louper des infos.

Allez je suis sympa, j'ajoute le nom des doigts page suivante.

Bonne lecture !

 fingers.le.jeu





SOMMAIRE

Objectifs	_____	3
Qui Commence	_____	4
Jouer un tour	_____	4
Faire des mains	_____	5
Règle du doigt d'honneur	_____	6
Fin de manche et points	_____	7
Les cartes	_____	9
Variantes	_____	14

OBJECTIFS

L'objectif du jeu est d'obtenir le plus de points en créant 2 mains.



Les cartes spéciales apportent des points bonus ou permettent d'attaquer les mains adverses.



Le jeu se décompose en plusieurs manches entre lesquelles les joueurs notent leurs points sur leurs doigts (bien que la feuille de score en fin de notice puisse faire l'affaire).

Une manche se termine lorsqu'un joueur réalise 2 mains et termine son tour.

QUI COMMENCE ??

Le joueur qui a les plus jolies mains^{***} commence.

↳ Variantes en fin de notice.

Le joueur qui commence distribue 9 cartes à chaque personne. Tous les joueurs peuvent regarder leurs cartes.

Information :

En début de partie, un joueur peut décider de refaire son jeu, si :

- il ne possède pas de doigt
- il possède 3x fois le même doigt (ex: 3 pouces)

Il dévoile alors son jeu, mélange la pioche et reprend 9 cartes.

JOUER UN TOUR

1. Joue

Le joueur peut créer ses mains, les protéger ou attaquer ses adversaires.

Il joue jusqu'à ce qu'il ne compte plus que 7 cartes en main. S'il ne peut pas jouer, il se défause du surplus.



Si, en début de tour, le joueur a déjà 7 cartes ou moins, il passe directement à l'étape 2. Pioche.

2. Pioche

Le joueur termine toujours son tour par piocher 2 cartes.



C'est ensuite au joueur de gauche de jouer.

FAIRE DES MAINS



Chaque main est indépendante. On peut en réaliser au maximum deux simultanément.



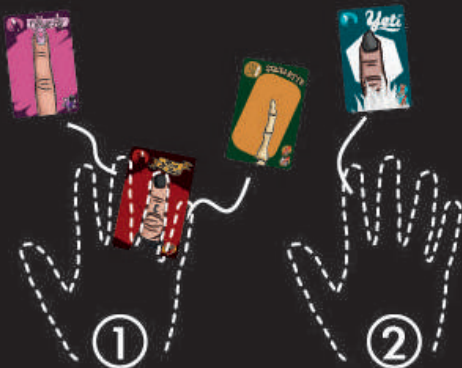
Le joueur commence par poser n'importe quel doigt, face visible devant lui.



Un doigt posé ne peut plus être repris ou échangé, sauf si une carte Action le permet (ex : Prise Électrique, Coupeur de Doigt.). Le joueur peut utiliser ses cartes contre ses propres mains ... C'est trash, mais c'est son choix.

Il complète sa main avec un doigt adjacent à celui déjà posé ①

Ou bien il démarre sa deuxième main ②



Il est possible qu'un trou soit formé dans une main en cours de partie ③
Il suffira de le combler plus tard.



Astuce : La «Trousse De Soin» peut bloquer une attaque «Coupeur De Doigt» à tout moment du jeu.

DOIGT D'HONNEUR

Il est interdit de laisser une main avec pour seul doigt le Majeur... ce n'est pas poli ! Dans ce cas, il est défaussé.



Remarque : les cartes majeur sont marquées d'un point blanc dans le coin supérieur gauche.

FIN DE LA MANCHE



Lorsqu'un joueur a complété ses 2 mains et possède 7 cartes, la manche s'arrête immédiatement.

Chaque joueur se démuni de ses cartes puis compte ses points.

POINTS

Les cartes non jouées ne comptent pas. Seuls les doigts et extras posés comptent.



1 Doigt seul = 1 point + Extras

1 Main = somme points x2

1 Panoplie = somme points x3

Exemples page suivante.

Les doigts spéciaux, neutres et le Gold Finger valent 1 point.

Une panoplie est une main composée de 5 doigts de la même catégorie.



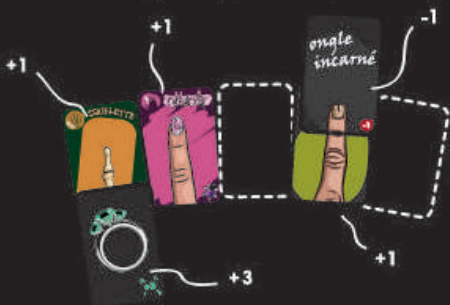
Le Gold Finger est un joker, il peut être utilisé dans une panoplie.

Le Moignon ne peut pas être joué dans une panoplie.



DOIGT SEUL

1 doigt = 1 point + extra



$$1 + 3 + 1 - 1 + 1 = 5$$

MAIN

1 Main = somme des points x2



$$(1+1+0+1+1-2+1+1) \times 2 = 8$$

PANOPLIE

1 Panoplie = somme des points x3



$$(1+1+1+1+1 + 2) \times 3 = 21$$

LES CARTES

Il existe 3 types de cartes : Extras, Actions et Doigts.

EXTRAS

Les Extras apportent des points, c'est ce qui permet de les identifier. Ils s'attachent aux doigts et peuvent se superposer.



Un Extra posé ne peut plus quitter le doigt. Un doigt peut accueillir jusqu'à 3 Extras.



Bague

Ajoute des points au doigt
... ça fait bling-bling !

x11

ongle incarné



Blesse le doigt d'un adversaire.
Et il paraît que ça sent mauvais.

x6



DOIGT CASSÉ

Casse les os d'un doigt adverse !

x6



ARMURE

Protège le doigt de toute attaque.
La classe non ?

x5

+1



Dé à coudre



Transforme un doigt en n'importe quel autre sans changer la catégorie

+1

x5



Médiateur



Un doigt Rock avec un médiateur reçoit une carte en plus par tour.

+1

x5



Congelo



Protège une main terminée jusqu'à la fin de la partie.

0

x2



ACTIONS

Les Actions ne s'utilisent qu'une seule fois, n'apportent pas de point et ne s'attachent pas aux doigts.



Girl Power



Les joueurs ayant au moins un doigt Nail Art piochent 2 cartes

x4



Coup2 Pouce



Pioche deux cartes supplémentaires

x4



10

Lasso



Prend à tout moment la dernière carte défaussée par un adversaire

x4



Puis la Main dans le sac



Vole une carte d'un adversaire.

x3



prise électrique



Grille 2 doigts côte à côte.

x4



Coupeur de doigts



Coupe n'importe quel doigt.

x6



TROUSSE DE SOINS



Soigne un ongle incarné un doigt cassé ou fraîchement attaqué.

x6



KIT DE CHIRURGIE



Déplace, vole ou échange un doigt. Les extras l'accompagnent.

x6



Carte inutile

Cette carte est inutile

Autant la jeter ...

x4



DOIGTS

Il existe 4 catégories spéciales. Elles ont chacune des particularités en jeu. Les pictos servent d'aide mémoire.

Rapel :

Une Panoplie, main composée de doigts de la même famille, triple les points, extras compris.



Yeti

Le yéti est du genre ...
incassable !

Il est immunisé contre Doigt
Cassé et Ongle Incarné.

x3



SQUELETTE

Squelette est immunisé contre
Prise Électrique et Ongle
incarné ... normal, c'est un
squelette.

x3



Rock 'N' Roll

Rockeur dans l'âme, un doigt
accompagné d'un médiateur
reçoit une carte supplémentaire
à chaque fin de tour.

x3



NailArt

Un joueur ayant posé au moins
un doigt NailArt, reçoit 2 cartes
supplémentaires quand un Girl
Power est joué.

x3



DOIGTS SPÉCIAUX

Moignon



x3

0



Le moignon n'apporte pas de point ... certes, mais peut être posé n'importe où dans la main !

GOLD FINGER



x1

Le Gold Finger peut être posé n'importe où dans la main. Il la protège de toute attaque, la main est invincible.

Le Gold Finger peut être utilisé dans une panoplie.

DOIGTS NEUTRE



x4

Doigt classique, il n'a pas de compétence particulière mais apporte tout de même un point.

VARIANTES

DÉTERMINER LE 1^{ER} JOUEUR _____

Le levé de pouce

Tout le monde tend la main vers le centre de la table et met le pouce à l'horizontale.

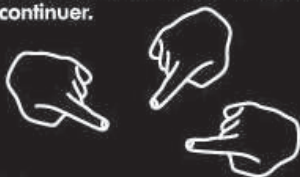
1.2.3 et hop, on choisit une position : pouce en bas ou pouce en haut. La majorité s'en va, les autres recommencent.



Le levé de doigt

Tout le monde pose le doigt sur la table.

1. Un joueur compte jusqu'à 2
2. A la fin du décompte :
 - Il annonce un chiffre compris entre 0 et le nombre total de joueurs.
 - En même temps, tous les joueurs lèvent le doigt ou le laissent sur la table.
3. Le joueur est vainqueur s'il a annoncé le bon nombre de doigts levés, sinon c'est au joueur de gauche de continuer.



Duel de doigts

Deux joueurs posent leur main, fermée, devant un objet.

Ils toquent 2 fois sur la table et lèvent un seul doigt en même temps. Si les doigts levés sont identiques, il faut attraper l'objet, celui qui y parvient est vainqueur.



Démarrer le jeu _____

Draft

Tous les joueurs doivent :

1. Piocher 3 cartes
2. Les regarder, en conserver 2 et en donner 1 au voisin de gauche

Recommencer deux fois, pour obtenir 9 cartes chacun.

Gameplay

La Pharmacie

Retirer toutes les cartes Trousse De Secours et former une pile face visible. Il s'agit de la pharmacie.

Pour obtenir une Trousse de Secours, un joueur doit «l'acheter» contre 2 cartes de son jeu.



Le Monstre

Une main ayant 5 doigts de catégories différentes triple les points, extras compris.



Lucky dip

Placer sur la table 2 cartes de la pioche face visible. A son tour, le joueur peut soit prendre ces 2 cartes, soit piocher dans la pioche.

Dernière chance

Lorsqu'un joueur termine ses 2 mains, la partie se termine. Réaliser un dernier tour sans piocher ni attaquer : tous les joueurs peuvent jouer leurs cartes jusqu'à n'en posséder plus que 7.

Mode équipe

En mode équipe, plusieurs joueurs collaborent pour composer 2 mains. Chaque joueur d'une équipe possède son propre jeu mais celui-ci n'est composé que de 8 cartes, aussi le joueur ne pioche qu'une seule carte à son tour.

Ce mode permet de jouer à +6 joueurs, exemple : 4 équipes de 2 joueurs.

Mode hard

Enlever 5 Trousse de Soins pour n'en laisser qu'une.

Les attaques retirent les compétences des doigts de catégorie spéciale.





BENJAMIN REYNOUDT

CONTIENT LES DOIGTS
DE L'AUTEUR



 fingers.le.jeu

2020