

MISE EN PLACE

Retirez du jeu les deux cartes « échange forcé ». Mélangez toutes les cartes. Inscrivez le nom de chaque joueur sur le bloc-notes Frappadingue Family. Les scores validés seront notés sur ce bloc-notes.

BUT DU JEU

À ton tour, tu essaies de placer le plus de points possible dans ton compteur, puis de décider au bon moment de t'arrêter pour valider ton score. Plus tu continues, plus tu peux gagner... mais tu risques aussi de tout perdre.

LE COMPTEUR

Les cartes placées dans le compteur restent devant toi pendant tout ton tour et ne sont jamais remises dans le jeu avant le changement de joueur. Si ton tour s'arrête sans validation, toutes les cartes du compteur retournent dans le jeu.

CARTES ET POINTS

8 KM = 100 points
12 KM = 50 points



Les cartes 7 KM, 9 KM, 10 KM, 11 KM et 13 KM sont uniquement utilisables en combinaison (brelan, carré ou quinte).

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Au début de ton tour, forme 5 tas, cartes faces visibles.

Après chaque mise ou relance, tu dois obligatoirement conserver dans ton compteur au moins une carte ou combinaison qui rapporte des points : un 8 KM, un 12 KM ou une combinaison valide.

Avant chaque relance, tu choisis soit de t'arrêter et de valider ton score, soit de continuer en relançant.

Nombre de tas lors d'une relance :

- 1 carte placée dans le compteur → 4 tas
- 2 cartes placées dans le compteur → 3 tas
- 3 cartes placées dans le compteur → 2 tas
- 4 cartes placées dans le compteur → 1 tas

Si tu places les 5 cartes de la mise dans ton compteur, tu obtiens une **main pleine**. Si tu continues, la prochaine relance se fait avec 5 tas.

CARTES SPÉCIALES KM **+10KM**
-5KM

+5 KM = +50 points | -5 KM = -50 points
+10 KM = +100 points | -10 KM = -100 points



Les cartes spéciales ne peuvent jamais être placées seules dans le compteur. Si tu choisis de placer dans ton compteur un 8 KM, un 12 KM ou une combinaison valide, alors toutes les cartes spéciales KM visibles dans la mise doivent obligatoirement être placées dans ton compteur en même temps.

Exemple : Lors de la relance précédente, tu as laissé 2 cartes dans ton compteur. Tu formes donc 3 tas. Les cartes visibles sont : 8 KM, +10 KM et -5 KM. Si tu prends le 8 KM, tu dois aussi prendre +10 KM et -5 KM.

ACCROCHAGE INTENTIONNEL



Si une carte « accrochage intentionnel » apparaît lors d'une relance, ton tour s'arrête immédiatement et ton compteur n'est pas validé.

COMBINAISONS ET POINTS

Combinaison	Carte	Points
Brelan (3)	7 KM	100
	8 KM	1 000
	9 KM	200
	10 KM	300
	11 KM	400
	12 KM	500
	13 KM	600
Carré (4)	7 KM	200
	8 KM	2 000
	9 KM	400
	10 KM	600
	11 KM	800
	12 KM	1 000
	13 KM	1 200
Quinte (5)	7 KM	400
	8 KM	4 000
	9 KM	800
	10 KM	1 200
	11 KM	1 600
	12 KM	2 000
	13 KM	2 400



VALIDATION DU SCORE



Pour être validé, le total de ton compteur doit être un multiple de 100. Un score multiple de 50 ne peut jamais être validé. Exemple : avec 250 points, tu es obligé de relancer.