

5 ou MOINS

RÈGLES DU JEU



SCAN FOR
ENGLISH
VERSION



5 ou MOINS

RÈGLES VIDÉO



CARTE D'IDENTITÉ DU JEU



68 cartes de jeu allant de -1 à 14

2 x



5 x



2 x



5 x



} cartes pouvoir



5 à 10 minutes par manche

20 à 30 minutes par partie



2 à 6 joueurs



dès 10 ans

LE BUT DU JEU

Le jeu **5 ou Moins** se déroule en plusieurs manches et se termine dès qu'un joueur atteint ou dépasse 100 points. **Le gagnant de la partie est le joueur qui a le moins de points.**

APERÇU D'UNE MANCHE

À chaque manche, vous commencez avec **5 cartes face cachée**. Votre objectif est d'**être le premier à atteindre une valeur totale de 5 ou moins avec vos cartes**.

Dès que vous avez 5 ou moins, **dites « 5 ou moins »** et pariez sur le fait d'être celui avec le plus petit score. Si c'est le cas, vous gagnez la manche ! Votre score sera de 0 pour cette manche et les autres joueurs devront comptabiliser le total des points présents sur les cartes qui leur restent.

PRÉPARATION D'UNE MANCHE

Tout d'abord, chaque joueur reçoit 5 cartes distribuées face cachée. Chaque joueur place ses 5 cartes devant lui, face cachée, en formant une **pyramide** avec 3 cartes en bas et 2 cartes en haut de la pyramide.



Les cartes non distribuées constituent la **pioche**. Mettez la pioche au centre de la table, à égale distance de chaque joueur (pour n'avantager personne).



Avant que la manche commence, **les joueurs prennent connaissance des 3 cartes qui constituent la base de leur pyramide**. Ensuite, ils remettent ces 3 cartes face cachée, sans en changer l'ordre.

DÉBUT D'UNE MANCHE

Dès que la manche a débuté, **vous n'avez plus le droit de regarder vos cartes !** Les cartes devant vous doivent rester face cachée.



Pour débiter la manche, le premier joueur crée la **pile de défausse** : il pioche une carte qu'il met face visible juste à côté de la pioche. Il commence ensuite son tour.

Une fois que le premier joueur a fini son tour, la manche continue dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

Remarque : Dès que la pile de défausse est créée, n'importe quel joueur peut se défausser d'une de ses cartes si elle a la même valeur que la carte au-dessus de la pile de défausse. Cette action, réservée au plus rapide, est la « défausse rapide » (*voir détails p. 6*).

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Lorsque c'est son tour, le joueur peut prendre la carte de la défausse ou, si elle ne l'intéresse pas, piocher une carte.

Prendre une carte
de la pioche



OU

Prendre la carte
de la défausse



PRENDRE UNE CARTE DE LA PIOCHE

Si le joueur choisit de piocher une carte, il la regarde et **décide s'il veut la mettre dans son jeu ou pas**. S'il ne la prend pas, il la place sur la pile de défausse.

Pour garder la carte qu'il vient de piocher, **il doit l'échanger avec une des cartes de son jeu**. Il dépose alors la carte qui vient de son jeu, face visible, sur la pile de défausse.

À noter : Lorsque vous défaussez une de vos cartes, il convient de la poser rapidement sur la défausse de façon à ce que tout le monde puisse en prendre connaissance en même temps. Cela permet de n'avantager aucun joueur en cas de défausse rapide.

PRENDRE LA CARTE DE LA DÉFAUSSE

Si le joueur choisit de prendre la carte située sur le haut de la pile de défausse, **il l'échange avec une des cartes de son jeu**. Il dépose alors la carte qui vient de son jeu, face visible, sur la pile de défausse.



L'astuce de Mathilde

« Lorsqu'il y a une petite carte sur la défausse, je préfère prendre cette carte plutôt que de tenter ma chance avec la pioche. »



Le truc d'Alex



« En général, je cherche à échanger en priorité les cartes que je ne connais pas. Cela me permet de connaître tout mon jeu et aide pour la défausse rapide. »

FOCUS SUR LES CARTES POUVOIR

Pour faciliter vos premières parties, vous pouvez choisir de ne pas prendre en compte les pouvoirs. Ignorez alors les icônes de pouvoir et considérez les cartes pouvoir comme les autres cartes du jeu.



Les cartes pouvoir sont là pour **ralentir les adversaires** et vous **aider à atteindre 5 ou moins avant les autres.**

Pour activer une carte pouvoir, il faut obligatoirement que la carte sorte du jeu du joueur. Un pouvoir n'est jamais activé si la carte vient directement de la pioche. Le joueur doit donc d'abord mettre la carte pouvoir dans son jeu.

Remarque : Le joueur peut choisir de ne pas activer le pouvoir, s'il ne souhaite pas l'utiliser.



La ruse de Terrie



« Si la carte du haut de la pile de défausse est une carte pouvoir, je choisis de la récupérer dans mon jeu. Cela me permet de jouer le pouvoir lors d'un prochain tour. »
(Valable pour les parties à partir de 3 joueurs.)

Les 4 types de cartes pouvoir



Carte 8 : Le joueur A prend la première carte de la pioche sans la regarder et l'échange avec une carte du jeu d'un autre joueur B de son choix. Il dépose alors la carte de l'autre joueur sous la pioche.



Carte 10 : Le joueur A prend une carte de son jeu et l'échange avec une carte du jeu d'un autre joueur B de son choix, sans la regarder. Ce pouvoir vous permet de voler une carte d'un autre joueur.



Carte 12 : le joueur A prend une carte de la pioche et l'ajoute au jeu d'un autre joueur B de son choix, sans la regarder.



Carte 14 : le joueur A prend une carte de son jeu et l'ajoute au jeu d'un autre joueur B de son choix, sans la regarder. Le joueur A se retrouve avec une carte en moins.

Vous avez déjà oublié les pouvoirs ? Pas de panique, les **icônes parlent d'eux-mêmes.**



: une carte de la pioche



: une carte de mon jeu



: le jeu d'un autre joueur



: j'échange

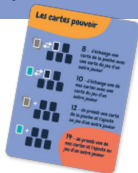


: j'ajoute

Pour vous aider : Vous avez à votre disposition des **cartes « aide-mémoire »** récapitulant les pouvoirs.

Rappel : Avant de placer une nouvelle carte dans votre jeu, prenez le temps de bien la mémoriser !

Une carte posée ne peut plus être regardée, ni déplacée. À défaut, vous recevrez une carte de pénalité.



FOCUS SUR LA DÉFAUSSE RAPIDE

À tout moment, tout joueur peut se défausser d'une de ses cartes.

Pour cela, il faut qu'il ait dans son jeu une carte de la même valeur que celle qui est au-dessus de la pile de défausse.

Remarque : Un joueur peut faire une défausse rapide sur une carte qu'il vient de poser.



La stratégie de Greg



« J'utilise la défausse rapide au maximum pour diminuer mon nombre de cartes à mémoriser et arriver plus rapidement à 5 ou moins. »

Seul le premier joueur qui se défausse d'une carte de même valeur peut le faire. Ici, **la rapidité l'emporte !**

Important : Lorsqu'une carte a été posée en défausse rapide, elle est liée à la carte du dessous. Le joueur qui doit piocher une carte après une défausse rapide ne peut donc pas prendre la carte de la pile de défausse.



Situations spécifiques :

- **Cas du joueur qui n'est pas assez rapide :** Le joueur qui a tenté de se défausser d'une carte de même valeur, mais qui n'est pas le premier, doit récupérer sa carte.
- **Cas du joueur qui fait une erreur :** Le joueur qui commet une erreur en se défaussant d'une mauvaise carte doit récupérer sa carte et piocher une carte en pénalité sans la regarder.
- **Cas du joueur qui se défausse d'une carte pouvoir sur une autre carte pouvoir :** Une carte pouvoir voit son pouvoir bloqué lorsqu'une même carte pouvoir est posée au-dessus. La carte qui a servi à bloquer le pouvoir est aussi désactivée. Dans le cas où un joueur aurait commencé à jouer le pouvoir avant la défausse rapide, alors il peut terminer de le jouer. Il faut donc être rapide à actionner son pouvoir pour ne pas risquer d'être bloqué par une défausse rapide.



Le conseil de Clément



« Je mise tout sur ma rapidité ! Je récupère dans mon jeu des cartes similaires. Comme ça, lorsque j'en défausse une, je peux me défausser de la deuxième immédiatement après. Je me retrouve avec moins de cartes dans mon jeu. »

QUAND CE N'EST PAS VOTRE TOUR

Même lorsque ce n'est pas votre tour, **le jeu du 5 ou Moins demande d'être actif.**

- **ne pas oublier** ses cartes
- **se défausser** à tout moment

FIN D'UNE MANCHE

À la fin de son tour, **un joueur qui pense que la valeur totale de ses cartes est de 5 points ou moins peut dire : « 5 ou moins ».**

Mais tout n'est pas joué ! Les autres joueurs vont chacun jouer une dernière fois, et auront également la possibilité de dire « **5 ou moins** ».

Dès lors qu'une personne a signalé « 5 ou moins », son jeu est protégé. Cela signifie que :

- La personne ne peut plus faire de défausse rapide avec ses cartes.
- Les autres joueurs ne peuvent plus l'attaquer avec une carte pouvoir



Le premier joueur à dire « **5 ou moins** » n'est pas nécessairement le gagnant. En effet, **c'est le joueur qui aura le moins de point et qui a dit « 5 ou moins » qui remportera la manche.**

À noter : Un joueur qui aurait 5 points ou moins mais qui n'aurait pas dit « **5 ou moins** » ne peut pas gagner la manche.



La technique de Émilie



« Je mémorise les petites cartes que les autres joueurs mettent dans leur jeu pour utiliser au mieux le pouvoir de la carte 10. »

DÉCOMPTE DES POINTS

Un seul joueur a dit « 5 ou moins » :

- Le joueur qui a 5 ou moins a gagné la manche et note 0 point. Les autres joueurs comptabilisent la valeur totale de leurs cartes.
- Si le joueur s'est trompé et a plus que 5, il double la valeur totale de ses cartes. Les autres joueurs notent 0 point.

Particularités lorsque plusieurs joueurs disent « 5 ou moins » :

- Le joueur qui a le moins de points et qui a dit « 5 ou moins » a gagné et note 0 point. Les joueurs qui ont dit « 5 ou moins », mais qui ont plus que le gagnant, doublent leurs points. Les autres joueurs comptabilisent la valeur totale de leurs cartes.
- S'il y a plusieurs joueurs avec la même valeur totale, ils sont gagnants ex-aequo, ils ont tous 0 point.
- Si tous les joueurs ayant dit « 5 ou moins » se sont tous trompés, ils doublent leurs points. Les autres notent 0 point.

Remarque : Un joueur qui gagne avec un score négatif de -1 ou -2, comptabilise son score négatif.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête quand l'un des joueurs atteint ou dépasse 100 points. Le gagnant est le joueur qui a comptabilisé le moins de points.

Si vous voulez faire une partie rapide sans compter les points, c'est aussi possible !

Avant de débiter la partie, choisissez le nombre de manches que vous souhaitez faire. Nous vous conseillons de faire trois ou cinq manches pour des parties courtes. Le joueur qui gagne est celui qui aura remporté le plus de manches.

VOUS AVEZ D'AUTRES QUESTIONS ?

Trouvez les réponses sur notre foire aux questions (FAQ) :



RESTONS EN CONTACT

N'hésitez pas à partager votre ressenti sur le jeu et vos idées avec nous. Nous sommes toujours contents de vous lire ! Pour ça, vous pouvez nous envoyer vos messages à l'adresse suivante : hello@gamelia.net

5 ou MOINS

Auteurs : **Sarah Loufrani**
& **Guerric de Ternay**

Jeu conçu en **France**
Fabriqué en **Europe**

Édité par **Gamelia**
Contact sur gamelia.net



Adresses sur quefairedeমেসdechets.fr



© 2024 Gamelia
Gamelia
19 rue Pierre Brosolette
78380 Bougival

Démarre alors une aventure improbable, celle du 5 ou Moins !

Tout a débuté avec un jeu familial appelé « Mexicain », découvert au Mexique par le cousin de Sarah. Des jeux similaires sont connus dans d'autres contrées sous des noms tels que Tamalou ou Dutch.

Nous adorions jouer à ce jeu en famille ou entre amis, mais jamais personne n'était d'accord sur les règles. Nous avons alors commencé à explorer plein d'options pour créer un jeu qui soit encore plus fun et captivant à jouer : le **5 ou Moins** !



Nous espérons que vous allez adorer y jouer autant que nous !



Sarah

Nous avons souhaité créer un jeu dynamique et riche en stratégie, en évitant qu'il ne repose trop sur la chance. Ainsi, le **5 ou Moins** donne envie de jouer et rejouer sans se lasser, que ce soit à plusieurs et même à deux.

Dès que les cartes sont posées sur la table, on est immédiatement pris dans le jeu et on en oublie tout le reste. Un super moyen de déconnecter en étant complètement absorbé par le déroulement de la partie.



Gueric