

SUPER MEGA LUCKY BOX

1 à 6 joueurs • 8 ans et +
Un jeu de Phil Walker-Harding
Graphismes : Cocktail games

TOUTE LA RÈGLE
EN VIDEO



Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
www.cocktailgames.com
jeux.cocktailgames.com

Licensed with permission
from Gamewright,
a division of Ceaco, Inc.



MATÉRIEL :

84 cartes :

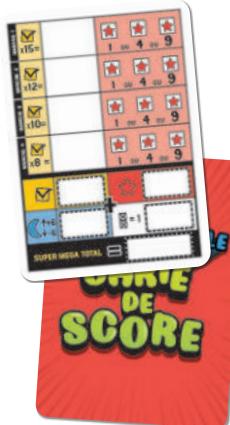
60 Hyper
Giga Grille



18 Super Mega
Lucky Numéro
(2x de 1 à 9)

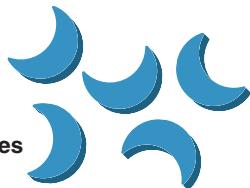


6 Extra Géniale
carte de Score

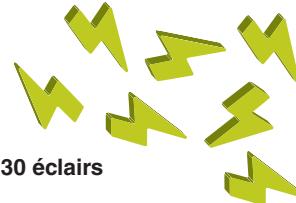


6 feutres

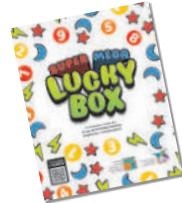
24 lunes



30 éclairs



La règle du jeu



SUPER BUT DU JEU :

Gagner plus de points que ses adversaires en remplissant ses grilles grâce aux numéros piochés.

MEGA PRÉPARATION :

- Mélanger les **cartes Grille** et en distribuer 5 à chaque joueur. Chacun en choisit 3 qu'il garde face visible devant lui et défausse les 2 autres face visible au centre de la table.
Conseil : faites attention à avoir, si possible, tous les numéros de 1 à 9 dans vos grilles.
- Chaque joueur prend un feutre, une **carte Score** et 4 **éclairs** (tous les autres jetons forment une réserve sur la table).

LE JEU :

Une partie dure 4 manches. Les joueurs jouent toujours tous **simultanément**.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE :

- ❶ Mélanger les 18 **cartes Numéro** et former une pioche face cachée de 9 cartes. Les 9 autres cartes sont mises de côté face cachée pour cette manche.
- ❷ Un joueur pioche la 1^{re} **carte Numéro** et annonce à voix haute le numéro inscrit.
- ❸ Chacun peut cocher ce numéro dans l'une de ses grilles (une seule fois au total).



LES ÉCLAIRS :

On peut dépenser ses **éclairs** pour cocher un numéro différent, à la place du numéro pioché. **Chaque éclair permet d'ajouter ou de soustraire 1**.

Exemple : si le numéro pioché est **5**, on peut dépenser 2 éclairs pour cocher un **3** ou un **7**.

Ces modifications sont personnelles, elles n'affectent pas les autres joueurs.

Les numéros font une boucle (**9 → 1**), c'est-à-dire qu'un éclair peut changer un **1** en **2** ou en **9**.



- ❶ Une ligne ou une colonne complète donne (presque) toujours un bonus. Dès qu'on l'obtient, il est **coché et appliqué immédiatement**.

Exemple :
Delphine a coché **4 5 6** et obtient le bonus **9**

LES BONUS :



Numéro : cocher un numéro correspondant dans l'une de ses grilles, puis regarder si cela donne un autre bonus (plusieurs peuvent s'enchaîner).

IMPORTANT : on ne peut pas utiliser ses éclairs pour modifier un numéro bonus !



Point d'interrogation : cocher un numéro au choix dans l'une de ses grilles, puis regarder si cela donne un autre bonus (plusieurs peuvent s'enchaîner).



Étoile : cocher, sur sa carte **Score**, une étoile (la plus à gauche de la manche en cours). Plus on en obtient à la même manche, plus elles rapportent de points.

Exemple : avoir 3 étoiles rapporte 9 points !

NB : obtenir une 4^e étoile lors d'une manche n'a pas d'effet.



Éclairs : prendre un ou 2 éclairs dans la réserve, selon le bonus indiqué.

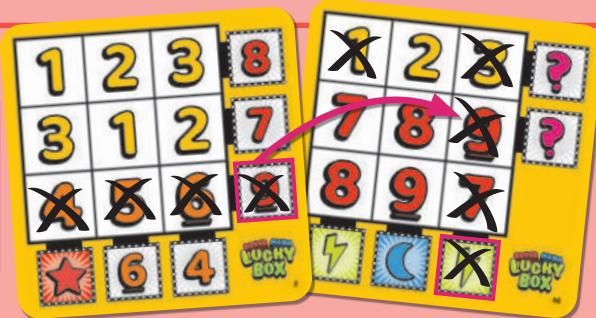


Lune : prendre une lune dans la réserve (voir « Fin du jeu » pour les points).

ENCHAINEMENT DE BONUS :

Exemple d'enchainement de 2 bonus :

le bonus Numéro 9 obtenu permet de compléter une colonne sur une autre grille et d'obtenir ainsi un bonus éclair.



NB : - Si une coche complète à la fois une ligne et une colonne, on obtient 2 bonus.

- Quand on obtient plusieurs bonus en même temps, on peut les appliquer dans n'importe quel ordre.
- Attention, si on obtient un bonus Numéro sans avoir ce numéro à cocher dans ses grilles, le bonus est perdu. De même, si la réserve de jetons est vide, un bonus éclair ou lune est perdu ! Premier arrivé, premier servi !

5 On pioche la **carte Numéro** suivante et la manche continue.

FIN DE MANCHE :

À la fin de la pioche des 9 **cartes Numéro**, on procède ainsi :

- ① Chacun note sur sa **carte Score** combien de grilles il a complété **entièrement** à cette manche ainsi que les points gagnés.

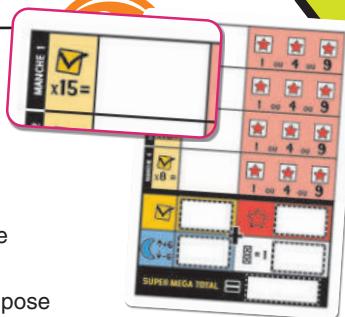
Exemple : à la 1^{re} manche, une grille complète vaut 15 points.

- ② Les grilles complètes sont **effacées** et défaussées face visible au centre de la table.

- ③ Chacun pioche 3 nouvelles **cartes Grille**, en choisit une qu'il pose devant lui face visible (à côté de celles en cours) et défausse les 2 autres face visible.

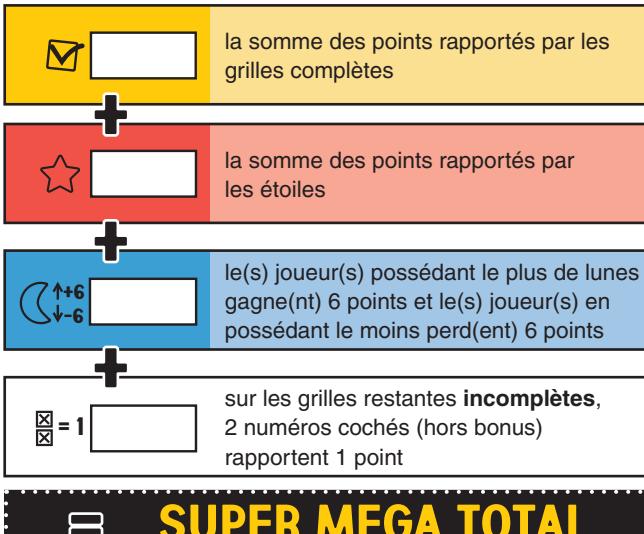
NB : si la pioche vient à s'épuiser, mélanger les cartes défaussées pour la reformer.

- ④ Reprendre les 18 **cartes Numéro** ; une nouvelle manche peut démarrer !



GIGA FIN DU JEU :

Après les 4 manches, chacun additionne ses points ainsi :



- Ne pas avoir de lunes revient à en avoir le moins.
- Dans une partie à 2 joueurs, exceptionnellement, personne ne perd 6 points pour les lunes.

La somme de ces 4 cases donne le super mega total. Le joueur qui obtient le plus élevé est l'hyper giga gagnant de la partie ! En cas d'égalité, celui ayant le plus de lunes l'emporte !

Exemple :

Delphine a terminé une grille à la 1^{re} manche et 3 autres à la 3^e manche.

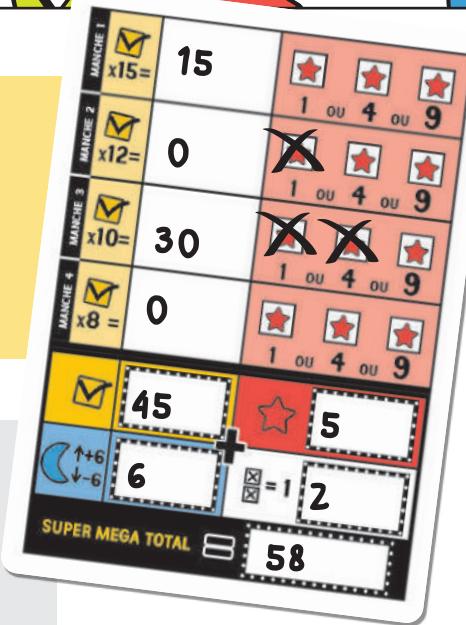
Elle a obtenu une étoile à la 2^e manche et 2 autres à la 3^e manche.

Il lui reste 5 numéros cochés sur ses 2 grilles incomplètes.

Avec ses 4 lunes, elle gagne 6 points car elle en a le plus (à égalité avec un adversaire).



Giga conseil : pour une bonne durée de vie du jeu, laissez les feutres débouchés le moins longtemps possible et effacez bien toutes les cartes avant de ranger.



EXTRA VARIANTE SOLO :

Jouez comme d'habitude, à l'exception des lunes qui rapportent des points ainsi :

Nombre de lunes gagnées :	0	1	2	3	4	5	6+
Points :	-6	-2	0	1	3	6	10

À la fin de la partie, comparez votre score à l'échelle officielle !

- | | |
|-------|--|
| ≤44 | Super mega pas de bol ! |
| 45-49 | C'est un bon début... mais pas encore une happy end. |
| 50-54 | Comme sur des roulettes ! |
| 55-59 | Super partie ! Ou était-ce de la chance ? |
| 60-64 | Quel beau score ! Pouvez-vous faire encore mieux ? |
| 65-69 | Une mega partie qui entre dans la légende ! |
| 70+ | Super... Mega... STAR !!! |