les p'tits pitchs
règles en 5 min
XYLO
2-5
30min
12+
1

CONTENU

5 Notes hautes

11 Notes rouges

10 Notes oranges

9 Notes jaunes

VOTRE MISSION

Vous avez trouvé un plan permettant de fabriquer un instrument de musique étrange : un **Xylo**.
Sans savoir vraiment comment il fonctionne, jouez-en jusqu'à obtenir **les plus belles mélodies**.
Quiconque obtient le plus de points aura trouvé la plus belle harmonie !

8 Notes vertes

7 Notes bleues ciel

6 Notes bleues

5 Notes violettes

4 Notes roses

MISE EN PLACE

Donnez une carte **Note haute** à tout le monde.

2 / 4 / 5 : Utilisez toutes les cartes. Les cartes **rouges** sont l'atout.

3 : Retirez les cartes **rouges** et **oranges**. Les cartes **jaunes** sont l'atout.

Pour les règles spécifiques à 2 , référez-vous à la page 15.

DONNE

Mélangez les cartes restantes et distribuez-les équitablement à tout le monde.

TRIER ET PASSER LES CARTES

Triez vos cartes par valeur, peu importe leur couleur ; placez vos cartes les plus hautes à gauche (à l'arrière de votre main) et allez décroissant vers la droite (vers l'avant de votre main).
Si vous avez plusieurs cartes d'une même valeur, choisissez comment les ordonner.
Lorsque vous avez terminé, placez la carte Note haute à gauche du paquet (à l'arrière), et donnez le paquet face cachée à la personne à votre gauche, face cachée.

ASSEMBLEZ VOTRE XYLO

Étalez alors vos cartes sur la table, face cachée, **sans les regarder.** La couleur des cartes doit être visible par toutes et tous : **vous venez de créer votre Xylo !**

La carte Note haute doit se trouver tout à gauche devant vous et les cartes Notes de couleur doivent être arrangées de la plus haute à la plus basse, de gauche à droite. Attention, vous n'avez pas le droit de regarder vos propres cartes !

Le xylo du joueur du bas

L'exemple ci-contre vaut pour une partie à 4 joueurs et joueuses.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lors de la première manche, la personne à gauche de celle qui a distribué les cartes commence la partie.

Lorsque vous commencez, vous jouez la carte de votre choix, à l'exception de la carte la plus à gauche de votre jeu (la carte la plus proche de la Note haute). Révélez cette carte et placez-la devant vous. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs et joueuses jouent chacun·e une carte (qui peut être leur carte la plus élevée, si souhaité). L'ensemble de ces cartes jouées en un tour forme **un pli**.

Lorsque vient votre tour, vous devez jouer une carte correspondant à la couleur de la première carte jouée lors de ce pli. Si vous n'en avez pas, vous pouvez jouer n'importe quelle carte.

La personne ayant joué la carte de la plus haute valeur, de la couleur jouée en premier (la couleur demandée) l'emporte. Sauf si une ou plusieurs cartes de la couleur de l'atout ont été jouées (voir page 8).

Rappel : Lorsque vous jouez à 2, 4 ou 5 👤, les cartes ***rouges*** *sont l'atout. Lorsque vous jouez à 3 👤, les cartes* ***jaunes*** *sont l'atout.*

JOUER DE L'ATOUT

Une carte d'atout l'emporte contre toute carte de la couleur demandée (et contre toute autre carte), quelle que soit la valeur de cet atout. Si plusieurs carte d'atouts sont jouées, c'est la valeur la plus haute qui l'emporte.

Dans l'exemple ci-contre, le joueur de gauche lance le pli avec son 2 **rose**.

Le joueur du haut a une carte **rose** devant lui qu'il doit jouer. Il s'agit d'un 3, c'est donc pour l'instant la carte la plus haute dans la couleur demandée.

La joueuse de droite n'a pas de carte **rose**, elle peut donc jouer une carte de n'importe quelle couleur. Elle souhaite gagner ce pli. Elle joue donc une carte **rouge**. Elle révèle un 7. Cela lui fera remporter le pli, puisqu'il s'agit de la couleur de l'atout.

La joueuse du bas a une carte **rose** qu'elle doit donc aussi jouer, il s'agit du 0. Puisqu'un atout a été joué, la joueuse du bas n'avait aucune chance de gagner le pli, quelle que soit la valeur de sa carte **rose**.

La joueuse de droite l'emporte et récupère le pli. Elle jouera en premier lors du prochain pli.

FIN DE CHAQUE PLI

Si vous avez remporté le pli, prenez les cartes en tas, face cachée, sous votre Xylo, et commencez le prochain pli. Pour chaque pli que vous remportez, inclinez les cartes récupérées pour que tout le monde puisse compter le nombre de plis que vous avez remportés.

La partie se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes du Xylo aient été jouées.

Lors du tout dernier pli d'une manche, vous n'aurez plus qu'une seule carte devant vous. C'est la seule fois où il est autorisé de commencer le pli avec sa carte la plus haute.

ANNONCES

Après avoir joué une carte dans un pli mais avant que la personne suivante ne joue sa carte, vous pouvez « **faire une annonce** ». Vous pouvez le faire à n'importe quel moment de la manche. Pour cela, consultez secrètement 2 cartes adjacentes*.

cartes adjacentes

Les autres joueurs et joueuses ne doivent pas jouer tant que l'annonce n'est pas terminée.

Une fois que vous avez consulté ces deux cartes, vous devez en choisir une pour faire votre annonce.

La valeur de la carte que vous choisissez correspond au nombre de plis que vous pariez de gagner dans la manche en cours.

** Il peut y avoir des trous là ou, précédemment, il y avait des cartes mais que celles-ci ont été jouées. Les cartes de part et d'autre d'un trou sont considérées comme adjacentes.*

Replacez l'autre carte face cachée à son emplacement d'origine. Posez la carte de votre annonce face visible sous votre Xylo, inclinée à 90°, à proximité des plis que vous avez remportés.

Vous <u>devez</u> faire une annonce avant la fin de la manche. Si vous attendez qu'il reste plus que deux cartes face cachée en face de vous, vous devrez jouer une de ces deux cartes d'abord, et la carte restante sera votre carte d'annonce. Dans une telle situation, vous ne pouvez pas regarder les deux cartes avant d'en jouer une.

La carte d'annonce ne peut jamais être jouée dans un pli.

DÉCOMPTE DE MANCHE

Décompte des plis : Gagnez 1 point par pli remporté. Vous n'avez pas besoin de valider votre annonce pour marquer les points de vos plis remportés.

Décompte de l'annonce : Gagnez 5 points si la valeur de votre carte d'annonce est égale au nombre de plis que vous avez remportés (même si cette valeur est égale à 0). Ceci s'additionne aux points des plis que vous avez remportés.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE :

2 points (1 par pli remporté)
+ 5 points (pour avoir validé l'annonce)
= 7 points (pour cette manche)

2 plis remportés

votre annonce

MANCHES SUPPLÉMENTAIRES

Notez les scores de chaque joueur et joueuse à la fin de chaque manche.

La partie prend fin après la 3e manche.

Pour la 2e et 3e manche, quiconque a le score total le plus faible entame la manche. En cas d'égalité, c'est la personne la plus proche dans le sens horaire de celle qui a joué en premier la manche précédente.

REMPORTER LA PARTIE

Si vous avez le score total le plus élevé à la fin de la 3e manche, vous avez trouvé l'équilibre parfait ! Vous remportez la partie.

En cas d'égalité, la personne qui a validé son annonce avec le moins de plis lors de la dernière manche remporte la partie. Si l'égalité persiste, rejouez toutes et tous une manche de Xylo et ajoutez les points à votre total ! Faites ceci jusqu'à ce que quelqu'un gagne (en tranchant les égalités si nécessaire).

VARIANTE POUR 2 JOUEUR·EUSES

Asseyez-vous l'un·e en face de l'autre. Distribuez et assemblez 4 Xylos, comme dans l'exemple page 6. Triez chacun·e le Xylo de votre adversaire et le Xylo à votre gauche (dans cet ordre). Retournez la carte du centre (la huitième en partant de n'importe quel bout) de chacun des « joueurs des côtés », les **automates**. Ceci détermine leur annonce. Placez leur carte d'annonce face visible sous leur Xylo, inclinée à 90°.

À chaque pli, les automates jouent toujours leur carte la plus basse de la couleur demandée (ou de l'atout s'ils n'en ont pas). À la fin de n'importe quelle manche, si l'annonce d'un des automates est validée, les deux adversaires ne gagneront pas de points pour leurs plis remportés, mais peuvent toujours gagner 5 points en validant leur annonce. Si l'annonce des deux automates est validée, les deux adversaires ne marquent aucun point !

Après 3 manches, quiconque a le score le plus élevé l'emporte. Départagez les éventuelles égalités comme indiqué page 14.

CRÉDITS

Conception : Chris Wray
Développement : Ted Alspach
Illustration de la couverture : Davi Comodo
PDG : Ted Alspach - **DG :** Toni Alspach
Développement de l'appli : Steven Melton & Erik Coburn
Gestion de la relation client : Ryan Moore
Responsable des licences : Renée Harris
Responsable Marketing : Jay Bernardo
Responsable Événements professionnels : Kevin Padula
Traduction : Mathieu Rivero
Chef de projet : Julien Bès
Directeur artistique : Igor Polouchine
Directrice éditoriale : Tifany Martin

©2024 Bezier Games, Inc. Xylotar et son logo sont des marques de Bezier Games, Inc. Bezier Games et son logo sont des marques déposées de Bezier Games, Inc.
©2024 Xylo est édité en français sous license par Origames, 52 avenue Pierre Sémard 94200 Ivry sur Seine, France. Tous droits réservés.
www.origames.fr / sav@origames.fr

FR DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr