

# GET IT!

Steffen Benndorf

UN REGARD SUFFIT !



**Joueurs :** 3-6

**Âge :** 8 ans et plus

**Durée :** env. 20 min.

## CONTENU

50 cartes numérotées  
(de 1 à 40, dont  
10 cartes en double)



9 cartes spéciales  
5 Sourires  
2 Yeux  
1 Miroir  
1 Phylactère



1 carte de progression

1 sablier de 60 secondes

## BUT DU JEU

En tant qu'équipe, votre objectif est de jouer toutes vos cartes dans l'ordre croissant. Ça a l'air facile, dit comme ça ! Mais vous n'aurez qu'une minute pour y parvenir et vous n'aurez le droit ni de parler ni de regarder vos cartes, seulement celles des autres ! Vous allez devoir donner les signaux appropriés et comprendre au mieux ceux de vos coéquipiers. À vous de former une vraie équipe, qui se comprendra sans prononcer un mot.

## MISE EN PLACE

Dans la mesure du possible, installez-vous en cercle autour de la table afin d'avoir une bonne vision les uns des autres.

Séparez les 9 cartes spéciales et les cartes en double (1, 6, 10, 15, 19, 22, 26, 33, 37, 40) du reste de la pile, et placez-les sur le côté. Les cartes à trier possèdent un nombre, correspondant à leur niveau (L1-L6), dans leur coin inférieur droit.



Placez le sablier ainsi que la carte de progression bien en vue de tous les joueurs.

**Astuce :** Vous pouvez également utiliser un smartphone en réglant le minuteur sur 60 secondes.

Démarrez la partie au niveau 1 en prenant un paquet composé de toutes les cartes de 1 à 40. Mélangez les cartes et **distribuez-en 10 au total** en les répartissant au mieux entre les joueurs.

**Selon le nombre de joueurs, vous recevrez un nombre de cartes différent. Ainsi, dans une partie à quatre joueurs, deux personnes reçoivent 3 cartes et les deux autres n'en reçoivent que 2.**

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs ont au maximum deux tentatives par niveau pour jouer toutes leurs cartes en respectant les règles et la limite de temps. Si l'équipe réussit, les joueurs passent au niveau supérieur. Si l'équipe échoue à la deuxième tentative, la partie est perdue.

### Préparation de la manche

Après avoir reçu vos cartes, triez-les. Les cartes triées sont placées devant vous en une pile **face cachée**, avec **la valeur la plus élevée au bas de la pile et la plus faible au-dessus**.

### Procédez selon la méthode suivante :

Regardez vos cartes sans les montrer aux autres joueurs. Triez-les par ordre de grandeur. Placez la carte possédant la valeur numérique la plus élevée face cachée devant vous. Sur le dos de la carte, assurez-vous que le texte **GET IT!** soit lisible dans votre direction, ça facilitera votre partie ! Placez ensuite la carte possédant la valeur numérique la plus élevée des cartes restantes par-dessus la précédente. Continuez ainsi jusqu'à avoir toutes vos cartes empilées devant vous.



Une fois que tous les joueurs ont fini de trier leurs cartes, chacun passe sa pile à **son voisin de gauche**. Les joueurs n'ont pas le droit de regarder les cartes qu'ils viennent de recevoir !

**Important !** Avant de passer votre pile, vérifiez que les cartes sont dans le bon ordre. La carte ayant la valeur la plus basse doit être au-dessus, et la plus élevée au-dessous.

### Déroulement de la manche

Les joueurs découvrent simultanément la première carte de la pile placée devant eux de la manière suivante : ils tiennent la carte, recto bien en vue des autres joueurs, de manière à n'en voir que le verso.

**Astuce :** Tenez la carte au plus près de votre poitrine pour que les autres joueurs la voient bien.



### À partir de maintenant, interdiction de parler !

Lorsque tout le monde a révélé sa carte, un joueur retourne le sablier et la manche commence.

L'objectif de votre équipe est de toujours placer la bonne carte. La bonne carte est toujours la **carte de la valeur la plus basse** actuellement visible au sein de l'équipe, **ou** (dans les niveaux suivants) une **carte spéciale** visible, qui compte alors comme la plus basse. Cependant, puisque vous ne pouvez pas voir votre propre carte, vous devez compter sur vos **coéquipiers** pour vous donner le **bon signal**.

Procédez de la manière suivante :

1. D'abord, observez rapidement les cartes des autres joueurs.
2. Puis, **regardez** avec insistance le joueur possédant la carte la plus basse.
3. **Très important !** Si cette personne vous regarde également avec insistance, **vérifiez rapidement** si les autres joueurs vous regardent aussi.
4. Si plusieurs personnes vous regardent avec insistance, c'est probablement vous qui avez la carte la plus basse. Si ce n'est pas le cas, vous n'avez sûrement pas la carte la plus basse.

Si un membre de l'équipe pense avoir la carte la plus basse, il place sa carte face visible au centre de la table. Si c'était **effectivement** la carte la plus basse, il retourne la **carte suivante de sa pile** de la manière décrite précédemment, en la montrant à tous sans la voir lui-même, et la partie continue.

Si la carte jouée était une «**mauvaise**» carte, l'équipe a fait une erreur et la manche est perdue. ➔ Voir : **Vous avez fait une erreur ?**

Le joueur qui a joué une carte révèle **immédiatement** la suivante de sa pile. Ce n'est qu'**après cela** que la carte suivante est jouée !

**Lorsqu'un joueur a joué toutes ses cartes**, il lui est recommandé d'écartier ses mains de la table afin que chacun puisse voir qu'il n'a plus de cartes. **Cependant, il doit continuer à jouer en regardant les autres joueurs.** De plus, il devient désormais responsable du sablier.

## FIN DE LA MANCHE

### Vous avez réussi ?

Si votre équipe a réussi à jouer toutes les cartes dans le temps imparti et dans l'ordre, vous avez réussi ce niveau. Démarrez la manche suivante au niveau supérieur. À chaque nouveau niveau, la tâche devient plus difficile. Il y aura plus de cartes à jouer ainsi que des cartes spéciales qui s'ajouteront progressivement au jeu en y apportant leurs propres règles.

Mélangez **toutes les cartes** (la pile non distribuée, les cartes jouées et les nouvelles cartes du niveau) et démarrez une nouvelle manche avec le nombre de cartes indiqué par la carte de progression. ➔



### Vous avez fait une erreur ?

Si vous avez joué la mauvaise carte, ou si le temps est écoulé avant que vous n'ayez placé votre dernière carte, la manche est perdue. Mélangez **toutes les cartes** (la pile non distribuée et les cartes jouées) et faites une nouvelle tentative au même niveau.

S'il s'agissait déjà de la deuxième tentative, la partie s'achève là.

**Une manche est également perdue si une pile de cartes a été mal triée et si elles ont donc été mal jouées !**

# APERÇU DES NIVEAUX ET EXPLICATION DES CARTES SPÉCIALES

À partir du 2<sup>e</sup> niveau, les cartes spéciales (Sourire, Yeux, Miroir, Phylactère) arrivent progressivement en jeu.

Lors de la préparation de la manche, positionnez celles-ci où vous le souhaitez dans votre pile, mais pas comme **première carte**. Aucune carte de départ ne peut être une carte spéciale.

Si vous n'avez reçu **que des cartes spéciales**, rendez-les et repiochez le nombre de cartes correspondant.

Si une **carte spéciale** est visible durant la partie, il s'agit toujours de la carte la plus basse et celle-ci doit être la **prochaine carte jouée** !

Attendez toujours que la nouvelle carte soit révélée avant de jouer la carte suivante, car il pourrait s'agir d'une carte spéciale, qui devrait donc être jouée.

## Niveau 1 0 carte en double et 0 carte spéciale, distribuer 10 cartes

### Niveau 2 Ajouter les 5 cartes Sourire, distribuer 13 cartes



Si vous voyez une carte Sourire, vous devez sourire à la personne qui la tient. Si tout le monde sourit à une personne, celle-ci sait qu'elle possède une carte Sourire et peut la jouer immédiatement.



### Niveau 3 Ajouter les 2 cartes Yeux, distribuer 16 cartes



Si vous voyez une carte Yeux, vous ne devez pas regarder la personne qui la tient. Nous vous conseillons de regarder juste à côté d'elle. Si une personne remarque que tout le monde regarde à côté d'elle, elle sait qu'elle possède une carte Yeux et peut la jouer immédiatement.



#### Niveau 4

#### Ajouter la carte Miroir, distribuer 19 cartes



Si vous voyez une carte Miroir, regardez la valeur de  **votre propre carte ! Gardez bien sa valeur en tête, car vous saurez ainsi quand la jouer.** Si une personne remarque que tout le monde regarde sa propre carte, elle sait qu'elle possède une carte Miroir et peut la jouer immédiatement. Puis, chaque joueur retourne sa carte en direction des autres joueurs.



#### Niveau 5

#### Ajouter la carte Phylactère, distribuer 22 cartes



Si vous voyez un phylactère, lisez à voix haute les nombres que vous voyez sur chaque carte. Si une personne remarque que tout le monde commence à parler, elle sait qu'elle possède une carte Phylactère et peut la jouer immédiatement.



#### Niveau 6

#### Ajouter les cartes en double, distribuer 25 cartes



Si plusieurs personnes ont le même numéro sur leur carte, l'équipe doit faire en sorte qu'elles jouent l'une après l'autre. N'oubliez pas que la personne qui joue une carte doit en piocher une nouvelle immédiatement. Si elle pioche une carte spéciale, celle-ci doit être la prochaine carte jouée.



#### Niveau X

#### À vous de créer votre propre défi

Vous avez suffisamment d'expérience et voulez jouer à **GET IT!** pour améliorer votre score ? Jouez alors avec toutes les cartes et distribuez-en autant que vous le souhaitez. Avec un peu de chance, vous pouvez vous en sortir lors d'une manche à 27 cartes, mais pourrez-vous aller plus loin ? Parviendrez-vous à passer le cap des 30 cartes ?! Bon courage à vous !

