

## CARTES À ÉTOILE BLANCHE :

Si une carte défaussée comporte une étoile blanche, le joueur le plus rapide peut défausser la carte de son choix, cartes Action comprises. Cette même carte peut être doublée.

*Bonus : Si tu doubles une carte avec une carte étoile, tu peux te défausser d'une carte supplémentaire. Exemple : si un joueur jette un 8 et que tu possèdes un 8 à étoile blanche, tu peux le doubler et te défausser aussitôt d'une autre carte de ton choix.*



## ANNONCER "JUKKO" :

Lorsque c'est à ton tour et que tu penses avoir le meilleur jeu (le moins de points possible), ne pioche pas et annonce « JUKKO ».

Il ne reste désormais plus qu'un seul tour avant la fin de la partie. Les joueurs n'ayant pas annoncé Jukko jouent chacun une dernière fois.

Le jeu du joueur ayant annoncé JUKKO est gelé : personne, y compris le joueur en question, ne peut y toucher ou le modifier.

À la fin de ce dernier tour, tous les joueurs retournent leurs cartes.

*Attention, toutes les cartes Action comptent pour 20 points !*

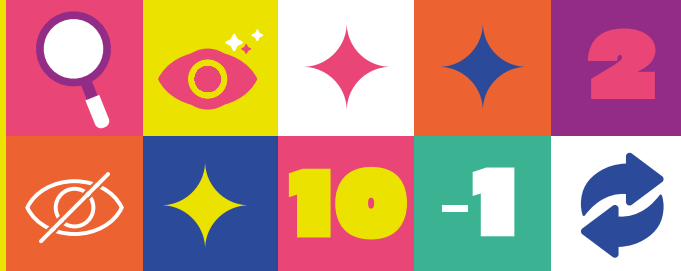
Le joueur ayant le moins de points est le gagnant !

Mais attention, si un joueur a le même score ou un score inférieur à celui qui a annoncé JUKKO, c'est ce joueur-là qui remporte la partie.

Il y a une autre manière de gagner : le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes remporte immédiatement la partie, même si un autre joueur avait annoncé JUKKO.

*Note : si la pioche est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.*

Mode Expert : pour plus de défi, les joueurs ne peuvent utiliser qu'une seule main.



# JUKKO

**Rapide. Diabolique. Génial.**



**Lansay**



**CE**  
REF. 75151  
Made in China

**Lansay**  
112 quai de Bezons  
95100 Argenteuil - FRANCE  
[www.lansay.fr](http://www.lansay.fr)



Scanne ce QR code pour découvrir la règle du jeu en version animée, expliquée pas à pas !

**CONTENU :** 52 cartes / 1 sac de transport.

But du jeu : Avoir le moins de points possible, ou plus aucune carte.

### MISE EN PLACE :

1. On mélange bien les cartes.
2. Chaque joueur reçoit 4 cartes face cachée, qu'il dispose en carré (2 en haut, 2 en bas) sur la table devant lui.
3. Le reste des cartes forme la pioche, placée au centre de la table.
4. Retourne la première carte de la pioche et place-la face visible à côté pour former la défausse.
5. On compte jusqu'à 3 et chacun regarde secrètement ses 2 cartes du bas et les repose face cachée. Vous ne pourrez plus regarder vos cartes pendant la partie, sauf si une action vous y autorise, alors mémorisez-les bien !
6. Le joueur le plus jeune commence. Pour les parties suivantes, le gagnant commencera.

### DÉROULEMENT D'UN TOUR :

À ton tour, pioche une carte et regarde-la secrètement. Tu as 2 choix :

- Défausser la carte **OU**
- La conserver en l'échangeant avec l'une de tes cartes.

Pour conserver la carte, glisse-la sous la carte que tu souhaites remplacer.

Jette la carte remplacée dans la défausse sans la regarder au préalable.

*Astuce : Échanger tes cartes te permet de mieux connaître ton jeu.*

*N'hésite pas à remplacer celles du haut que tu ne connais pas, même par des cartes à forte valeur : une fois leurs valeurs connues, tu pourras t'en débarrasser par la suite et ainsi réduire ton score.*

Il y a 2 types de cartes : les cartes numérotées et les cartes Action :



Cartes numérotées



Cartes Action

### CARTES ACTION :

Les cartes action ne s'activent que lorsqu'elles sont piochées et immédiatement défaussées.

- **Check :** Regarde une de tes propres cartes.
- **Zyeute :** Regarde discrètement une carte d'un de tes adversaires.
- **Switch :** Échange une de tes cartes avec celle d'un de tes adversaires, à l'aveugle.
- **Troc :** Regarde l'une de tes cartes et celle d'un de tes adversaires en même temps et échange-les si tu le souhaites.
- **Flip :** Retourne l'une des cartes d'un de tes adversaires (elle reste face visible jusqu'à ce qu'elle soit remplacée).
- **Plus :** Pioche une carte sans la regarder et ajoute-la au jeu de l'adversaire de ton choix, face cachée.

**Note :** tu n'es pas obligé d'effectuer l'action si tu ne le souhaites pas. Par exemple, si tu joues l'action Troc, tu peux regarder les deux cartes et décider de ne pas échanger.

Lorsque tu défausses une carte Action depuis ton jeu, celle-ci ne peut pas être activée.

### DOUBLER :

Lorsqu'un joueur possède une carte dans son jeu identique à celle visible dans la défausse, que ce soit une carte numérotée ou une carte Action, il peut s'en débarrasser en la défaussant.

Attention, seul le **plus rapide** à défausser sa carte réussit le doublon.

Si un autre joueur arrive trop tard, il remet sa carte face cachée dans son jeu.

Si tu essaies de doubler mais te trompes de valeur, remets la carte face cachée dans ton jeu et pioche une carte supplémentaire, sans la regarder.

Si tu connais une carte d'un adversaire grâce à Zyeute, Troc, ou une autre action et qu'elle correspond à la dernière carte défaussée, tu peux la lui voler pour doubler, et lui donner une de tes cartes à la place, toujours face cachée.

La règle du doublon débute dès la première carte de la défausse.

**N'importe qui peut doubler, même si ce n'est pas son tour. On peut même doubler sa propre carte.**

*Note : Si une carte Action est activée et qu'un joueur la double, cela n'annule pas l'action.*

