

Shuppa

CONTENU DU JEU

7 cartes Confiseur
24 cartes Action
75 cartes Normales
1 carte support
4 jetons



MISE EN PLACE

Placez le bon nombre de **cartes confiseur** selon le nombre de joueurs **A** :

- ▲ 2 joueurs, composez 5 colonnes avec les 5 premières cartes confiseur.
- ▲ 3 joueurs, composez 6 colonnes avec 6 cartes confiseur.
- ▲ 4 joueurs, composez 7 colonnes avec les 7 cartes confiseur.



Mélangez les 75 cartes Normales
Ces cartes ont une flèche sur le dos qui indique le sens du jeu (voir ci-contre).

- 1) Distribuez-en 7 à chaque joueur face cachée **B**.
- 2) Placez 2 cartes au-dessus de chaque carte confiseur afin de former la zone de jeu de départ **C**.
- 3) Faites une pioche avec 22 cartes. Placez-la à côté de la zone de jeu **D**.
C'est la pioche Bonbonnière.
- 4) Formez une pioche avec le reste des cartes Normales et placez-la sous les cartes Confiseurs, par-dessus la carte support **E**.
C'est la pioche Réserve.



SENS DU JEU
L'ordre de jeu des joueurs est déterminé par la position de leur jeton (voir **D**).
Si la flèche sur le dessus de la pile bonbonnière pointe vers la droite, le premier joueur est celui le plus à gauche, le dernier le plus à droite.
Si la flèche pointe vers la gauche, c'est l'inverse.



Mélangez les 24 cartes Action (celles avec contour coloré en confettis) et faites-en une pioche. Placez-la à côté de la pioche Bonbonnière **F**.
C'est la pioche Action.

Distribuez-en 2 à chaque joueur, face cachée.

Enfin, chaque joueur prend un jeton de la couleur de son choix.



DÉROULEMENT DU JEU (2 À 4 JOUEURS)

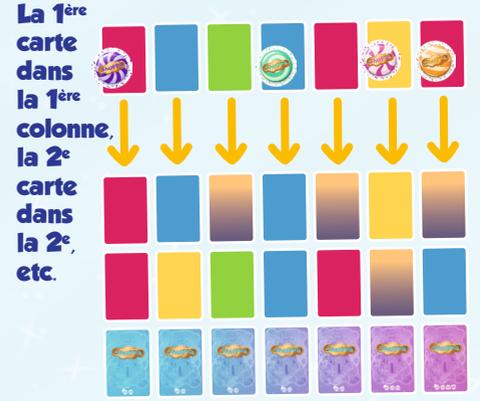
Votre but est de constituer des ensembles de minimum 3 cartes de même couleur, en créant si possible des effets de cascade.
Le jeu se déroule en 7 manches, composées de 5 phases chacune.

- 1) Révélez les 3 premières cartes de la pioche Bonbonnière et placez-les au-dessus de la zone de jeu, de gauche à droite dans l'ordre croissant de leur numéro.
Note : la nouvelle carte au-dessus de la pioche indique le sens du jeu.

- 2) Chacun joue une carte devant lui, face cachée, et pose son jeton dessus.
Elles sont révélées simultanément, et ajoutées aux cartes Normales révélées en 1.



- 3) Reclassez dans l'ordre croissant de gauche à droite, en une ligne, les cartes posées en 1 et 2.
Chaque carte est descendue dans la zone de jeu (quelle que soit la taille des colonnes).
La 1^{ère} carte dans la 1^{ère} colonne, la 2^e carte dans la 2^e, etc.



- 4) En suivant le sens du jeu et à tour de rôle, les joueurs vérifient si leur jeton est placé au sein d'un lot de cartes.
Un lot de cartes est un ensemble de cartes adjacentes (verticalement et horizontalement) de même couleur, d'au moins 3 cartes.

- SI, AU DÉBUT DE SON TOUR, LE JETON D'UN JOUEUR N'EST PAS PLACÉ AU SEIN D'UN LOT :
Il doit passer son tour.
 - Si le jeton est placé sur une carte Normale, il récupère son jeton et pioche une carte Action.
 - Si le jeton est sur une carte Action, il laisse son jeton et ne pioche rien.

- SI PAR CONTRE SON JETON EST PLACÉ AU SEIN D'UN LOT :
il récupère son jeton et gagne toutes les cartes de ce groupe.

Les cartes gagnées sont placées devant le joueur concerné, en une pile face visible. C'est sa pile PV (Points de Victoire).

GAGNANTS MULTIPLES
Si un joueur doit récupérer un lot de cartes accueillant au moins un autre jeton, les cartes sont partagées !
Le joueur dont c'est le tour partage les cartes de ce lot entre les joueurs impliqués. Les cartes excédentaires sont défaussées.
Les autres joueurs impliqués ramassent leur jeton (et ne pourront donc plus jouer cette manche !).



LA CASCADE
Quand un joueur gagne un lot de cartes pendant son tour, les cartes restantes descendent dans la zone de jeu. De nouveaux lots peuvent se créer !
Il les gagne selon les mêmes conditions (tout nouveau lot créé est considéré comme accueillant son jeton).



Répétez le processus tant que de nouveaux lots (voire un lot existant auquel au moins une carte est ajoutée via la cascade) se créent.
Note : les règles de gagnants multiples peuvent s'appliquer.
Lorsqu'il ne peut plus gagner de lot de cartes, il récupère son jeton. Son tour est terminé.
On passe au joueur suivant dans le sens du jeu.



Note : si l'un des joueurs impliqué dans un lot de cartes avait joué une carte Action, son effet est simplement ignoré : elle ne compte que comme une carte Normale.

Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour, il reste à résoudre les jetons posés sur les cartes Actions.

→ voir au verso

5 JOUER DES CARTES ACTIONS

En suivant le sens du jeu, chaque joueur ayant encore son jeton sur une carte  Action a la possibilité d'effectuer l'effet de la carte.

Les effets d'une Action peuvent être appliqués à n'importe quelle carte de la zone de jeu ne comportant **PAS** de jeton d'un autre joueur.

Après avoir réalisé l'effet de son Action, le joueur récupère son jeton. S'il n'a gagné aucune carte pendant son tour, il pioche une carte  Action.

Si l'effet d'une Action déclenche l'apparition d'un nouveau **lot de cartes**, le joueur gagne ces cartes, il doit les ajouter à sa pile PV.

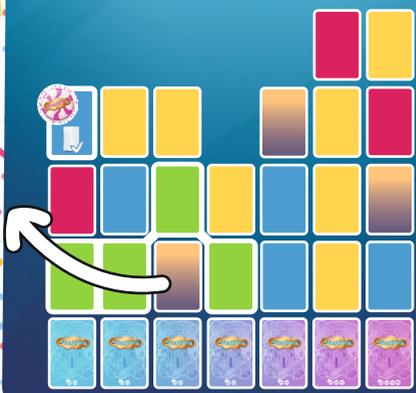
Les règles de **Gagnants Multiples** et de **Cascades** s'appliquent en conséquence.

Rappel : il n'est pas possible d'appliquer l'effet direct d'une Action sur une carte abritant le jeton d'un autre joueur (bien qu'il soit possible d'affecter une telle carte par **Gagnants Multiples / Cascade**).

MANGER



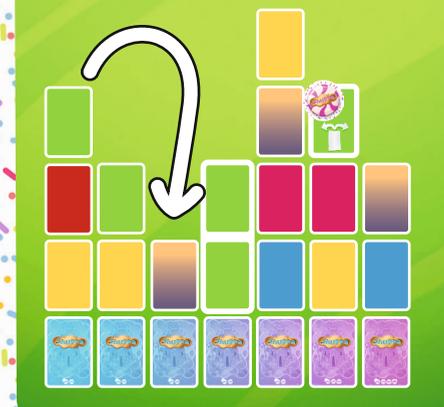
Choisissez une carte de la zone de jeu et placez-la dans votre pile de cartes gagnées.



SAUTER



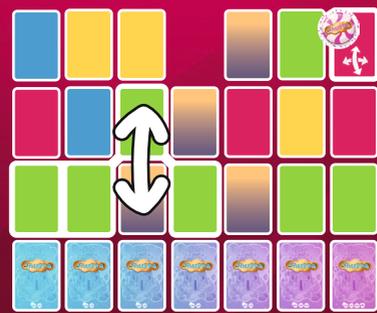
Déplacez une carte du haut d'une colonne vers le haut d'une autre colonne.



ÉCHANGER



Échangez la position de deux cartes adjacentes. L'échange peut se faire verticalement au sein d'une colonne ou horizontalement entre deux colonnes voisines.



ASCENSEUR



Inversez la première et la dernière carte d'une colonne :

- SOIT VOUS PRENEZ LA CARTE DU BAS D'UNE COLONNE et la placez en haut, faisant tomber les autres cartes de la colonne d'un niveau.
- SOIT VOUS PRENEZ LA CARTE DU HAUT D'UNE COLONNE, remontez les autres cartes de la colonne d'un niveau, puis replacez la carte prise en bas de la colonne.



PIOCHE D'ACTIONS

Si, quand un joueur doit piocher une carte  Action, la pioche Actions est vide : il pioche plutôt une carte dans la pioche Réserve.

FIN DE MANCHE

RÉASSORT DE LA ZONE DE JEU

Pour chaque colonne vide piochez une carte de la **pioche Réserve** et placez-la au-dessus de la carte confiseur.

S'il n'y a pas assez de cartes dans la pioche Réserve, complétez avec la pioche Action. Si les pioches Réserve et Action sont vides, on ne remplit plus.

FIN DE PARTIE

La partie se termine après **7 manches**.

(il ne restera qu'une carte dans la pioche Bonbonnière, pour indiquer le sens du jeu)

Les mains des joueurs sont défaussées dans la boîte.

Chaque carte gagnée rapporte **1 PV** à son joueur, à l'exception des cartes Multicolores  qui rapportent **2 PV**.

Le gagnant est le joueur qui a accumulé le plus de PV.

En cas d'égalité, la victoire revient à celui qui a le plus de cartes Multicolores.

En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

MODE SOLO

Shuppa peut être joué en solo. La partie se joue comme à 2 joueurs, contre un automate, avec les ajustements suivants :

MISE EN PLACE

Mélangez les 9 cartes (**7 Normales** et **2 Actions**) de l'automate pour former une pioche.

PHASE 2

Une fois que vous avez choisi votre carte, l'automate joue celle du dessus de sa pioche.

PHASE 5

Chaque fois que l'automate joue une carte Action, le joueur doit optimiser cette Action afin que l'automate reçoive le maximum de PV.

À l'issue d'une manche, si l'automate n'a pas gagné de cartes, ajoutez au-dessus de sa pioche une carte Action (ne la mélangez pas !).

ACCROÎTRE LA DIFFICULTÉ

Considérez ce match comme ayant un degré de difficulté **2** (il y a **2 cartes Actions** au départ pour l'Automate).

Vous pouvez augmenter cette difficulté en augmentant le nombre de cartes Actions que vous donnez à l'automate en début de partie (donnez-lui une carte Normale de moins par carte ajoutée).

Chaque carte Action ajoutée ajoute un degré de difficulté.

CRÉDITS

AUTEUR
Adrian Dinu

ILLUSTRATEUR
Vidu

DIRECTION ARTISTIQUE
Benjamin Treilhou

RÉDACTION ET RELECTURE
Laëtitia Boussard,
Vladimir Pakhomoff

MONTAGE VIDÉO
Laurent Delcroix

PRODUCTION
Synergy Games

UNE ÉDITION **LUDICALLY**
15 rue Félix Cadras 62100 Calais
contact@ludically.com

 **LUDICALLY** Tous droits réservés © 2023

Shuppa
LES RÈGLES EN VIDÉO

TOUTES LES RÈGLES EN MOINS DE 3 MIN !



www.ludically.com/shuppa-video-rules