

# GEM!







## MONSTER GEM 6




*Isaac Fryxelius*




**FRYXGAMES**  
[www.fryxgames.se](http://www.fryxgames.se)

**GEY** est un jeu court pour 2 joueurs  
où  (Monstre) poursuit  (M.U).

 est un jeu court pour 2 joueurs  
où  doit jouer des cartes  
correspondantes sur celles-ci pour se  
rapprocher.

Si  réussit à placer une carte sur la  
dernière carte du chemin, où se trouve  
, alors  remporte cette poursuite.

 gagne en ayant 6 cartes d'avance  
sur .

Le but du jeu est de gagner 3 poursuites.  
Celui qui n'a pas pris de douche depuis  
le plus longtemps commence en étant  
 ... bien sûr.

# PRÉPARATIFS

Retirez toutes les cartes blanches.  
Mélangez les 5 cartes de départ et placez-les sur la table. Mélangez les autres cartes et placez-les face cachée sur la table. Ceci est le paquet. À côté du paquet, il devrait y avoir un espace pour jeter des cartes pendant le jeu.

Piochez 5 cartes du paquet pour votre main.





**CARTAS DE PAQUET  
DÉPART**

**DUMP**

# COMMENT JOUER


## - Les trois étapes


### Étape 1 : Jouez la Carte de Départ



 prend une carte de départ (sans regarder l'autre côté) et la place quelque part sur la table. De là, l'aventure commence, et  peut s'échapper dans n'importe quelle direction!



## Étape 2 : Avance

 joue autant de cartes qu'il le souhaite de sa main pour construire un chemin (aucune carte avec un fond rouge n'est autorisée à ce moment, sauf la carte "Visage de Monstre" et la carte "Changer de Rôle").

Ensuite,  pioche des cartes du paquet jusqu'à ce qu'il ait à nouveau 5 cartes en main.

Puis la poursuite commence, où  suivra ce chemin pour se rapprocher de .



CARTA DE  
DÉPART

CHEMIN


## Étape 3 : Poursuite




joue le premier tour de la poursuite. Pendant votre tour, vous pouvez soit jouer 1 carte, soit jeter 2 cartes. Ensuite, c'est terminé!

Après votre tour, vous complétez votre main pour avoir à nouveau 5 cartes.



remporte la poursuite si elle parvient à jouer une carte sur la carte où  est, à la fin du chemin.





gagne en ayant une avance de 6 cartes sur  (c'est-à-dire, 6 cartes sans aucune carte dessus).

Si vous gagnez une poursuite, vous recevez la carte de départ comme token de votre victoire. Retournez-la pour voir votre trophée et placez-le à côté de vous sur la

table. Le premier à collecter 3 trophées remporte la partie!

Après une poursuite, le chemin est jeté (mais pas votre main!). Ensuite, vous échangez les rôles, et vous commencez une nouvelle poursuite à partir de l'étape 1: jouer une carte de départ.

Donc, pour jouer à GET, suivez ces étapes:

1.  joue la carte de départ.
2.  prend une avance avec de nombreuses cartes.
3. Puis la poursuite commence, et maintenant vous n'êtes autorisé à jouer qu'une seule carte à la fois (sauf si la carte indique le contraire)!

## LES CARTES

Les cartes avec un fond marron feront partie du chemin, tandis que les cartes avec un fond rouge seront jetées après avoir été jouées.



Certaines cartes ont de nombreuses directions, mais si une carte est placée après celle-ci (ou en dessous, ou dessus), alors cette carte décide de la direction du chemin. Voir l'exemple!




Si vous jouez une carte avec un +1, vous pouvez immédiatement jouer une autre carte de votre main.

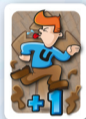



Si vous jouez une carte avec un -1, vous pouvez immédiatement jeter une carte de votre main. Le moins, c'est bien!









Seul  peut jouer une carte monstre marron. La carte fonctionne comme un carrefour.






Seul  peut jouer la carte "M. U". Elle fonctionne comme un carrefour, mais elle a aussi une

**RÈGLE SPÉCIALE:** si

 arrive sur la même carte que  (et donc remporte la poursuite), alors  est autorisé à jouer cette carte (immédiatement après le tour de ) pour continuer la poursuite au lieu de la perdre. Il ajoute cette carte au chemin, et comme elle indique +1, il peut jouer une autre carte de sa main avant que son tour ne se termine.

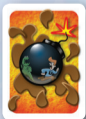


 et  peuvent jouer cette carte. La poursuite est alors terminée, et une nouvelle poursuite commence où celui qui a joué cette carte est

maintenant . Jetez l'ancien chemin et déplacez l'ancienne carte de départ à un nouvel endroit sur la table.



Lorsque vous jouez cette carte, vous échangez les rôles sans jeter l'ancien chemin. Comme d'habitude, le tour passe à votre adversaire après avoir joué cette carte.



La bombe vous permet de faire sauter la carte où se trouve votre adversaire. Jetez cette carte. Cela fait reculer votre adversaire d'un pas.



Avec la dynamite, vous pouvez faire exploser la main de votre adversaire ... ou la vôtre si vous préférez. N'oubliez pas que les mains sont reconstituées après son propre tour, donc si vous faites exploser la main de votre adversaire, il/elle perdra son prochain tour.



Prenez vos marqueurs! Il y a de nombreuses cartes blanches dans le jeu, prêtes pour vous permettre de créer vos propres effets amusants.

Visitez la page web de FryxGames pour voir des exemples de cartes GET faites maison:

[www.fryxgames.se/get](http://www.fryxgames.se/get)

# RÈGLES PRATIQUES

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans le paquet, vous mélangez les cartes jetées pour créer un nouveau paquet.

Les flèches doivent se suivre.



Vous n'êtes pas autorisé à jouer des cartes en dehors de la table.


Si vous pensez que le chemin est trop désordonné, vous pouvez le ranger (peut-être pour voir s'il y a assez de place sur la table pour une autre carte). Si vous rangez le chemin, commencez par la carte de départ qui ne peut pas être déplacée ou tournée.








ne peut pas placer une carte de manière à ce qu'elle croise le chemin.




# EXEMPLE

 a pris son avance avec trois cartes.




 joue Monstre+1 et peut jouer une autre carte.  joue une carte droite +1 (elle n'est pas autorisée à tourner à droite ou à gauche ici), puis une bombe, éliminant la carte où  se trouve.


Maintenant,  est sur la carte de , gagnant ainsi la poursuite. D'abord, elle reconstitue sa main, puis elle prend la carte de départ comme trophée ...



MAIS!  joue la carte "M. U", donc la poursuite continue. Il doit la placer comme le montre l'image, car c'est dans cette direction que la piste mène.



Il y a un +1 sur la carte "M. U", alors  joue une autre carte, la dynamite, et choisit de faire exploser la main de  avec.  a maintenant

fini et reconstitue sa main.  n'a pas de cartes pendant son tour, alors elle ne peut rien faire. Elle reconstitue sa main après cela...



Vous savez comment jouer à GET !  
Bon jeu !

*Isaac Fryxelius*



Voici une suggestion de carte que vous pouvez peindre vous-même si vous le souhaitez :

Jouez cette carte STOP pendant le tour de votre adversaire pour éliminer une carte qu'il essaie de jouer. Votre adversaire peut jouer une autre carte, car aucune carte n'a réellement été jouée.