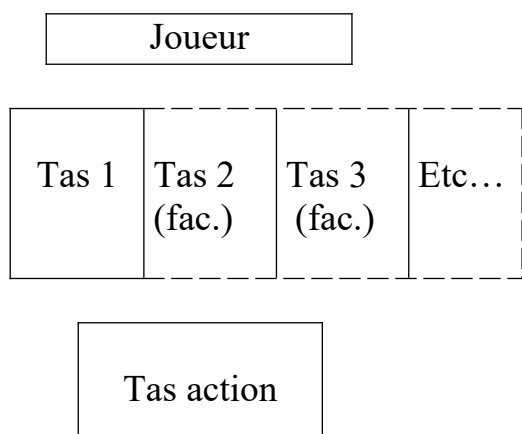


Falling Explications du jeu

Falling est de jeu de carte assez particulier dont les règles peuvent se résumer de la façon suivante :

- Le donneur ne participe pas à l'action et se charge de donner (si ! si !)
- Les autres joueurs doivent considérer l'espace de table se trouvant devant eux de la façon suivante :



- Le tas 1 du joueur est toujours considéré comme actif (c'est à dire pouvant recevoir une carte), par contre pour que l'on considère les tas suivant (2,3,4...) du joueur comme actif, il faut qu'il y est au moins une carte présente dans ce tas (à la suite d'une carte « split » comme indiqué plus bas).
- Dans un premier temps, on ne jouera qu'avec les cartes Skip, Hit et Split. Après avoir mélangé ces cartes il faut rajouter les 5 (mais on considère qu'il y en a une infinité) cartes "ground " (sol) à la fin du paquet. Chaque joueur incarnant quelqu'un qui tombe du ciel et qui va s'écraser, le but du jeu est d'être le dernier à s'écraser sur le sol (c'est à dire le dernier à qui l'on distribue une carte "ground").
- Le donneur commence ensuite le jeu, en distribuant une carte sur chaque tas actif du premier joueur (au début il n'en a qu'un) puis il passe au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre), à qui il distribue une carte sur chaque tas actif, ainsi de suite jusqu'à la fin du paquet c'est à dire jusqu'à ce que tous les joueurs aient reçu une carte ground (et donc qu'ils se soient tous écrasés au sol !).
- Lors de la distribution, le donneur doit tenir compte des règles suivantes :
 - S'il n'y a rien sur le tas action du joueur (une seule carte peut présente sur un tas action dans la variante "débutant"), il doit distribuer une carte

sur chaque tas actif (où se trouve au moins une carte sauf pour le tas 1 qui est toujours considéré comme actif) du joueur (sauf le tas action).

- S'il y a une carte Skip sur le tas action du joueur : le donneur prend cette carte skip, la met dans le paquet défausse (créé par le donneur pour cet effet) et, sans donner de carte à ce joueur, passe au joueur suivant (vous comprendrez donc qu'il vaut mieux avoir des cartes skip sur son tas action en fin de partie pour éviter de recevoir une carte ground).
 - S'il y a une carte Hit sur le tas d'action du joueur : le donneur distribue deux cartes (au lieu d'une) sur chaque tas actif du joueur (sauf le tas action bien sur), prend ensuite la carte Hit (sur le tas action), la met à la défausse, et passe au joueur suivant (Cette carte est donc intéressante au début histoire de se faire un petit tas de carte de réserve, par contre elle est à éviter en fin de jeu car on augmente ses chances d'avoir une carte ground).
 - Enfin, s'il y a une carte Split sur le tas d'action du donneur : le donneur distribue une carte sur chaque tas actif du joueur (sauf le tas action) et distribue une carte sur un nouveau tas qu'il crée à la suite du dernier tas actif de ce joueur. Ensuite il prend la carte Split du tas action de ce joueur, la met à la défausse, et passe au joueur suivant.
 - Ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait récupéré une carte ground, le dernier étant déclaré vainqueur et passe donneur pour la partie suivante.
- Coté joueur, celui-ci peut à tout moment prendre la première carte d'un des tas actif se trouvant devant lui (sauf le tas action) et peut la mettre sur n'importe quel tas action libre d'un joueur (y compris lui-même). Le joueur qui prend la dernière carte d'un de ces tas actif réduit alors son nombre de tas actif de un. S'il ne lui reste aucune cartes devant lui alors on considère qu'il n'a lui reste que le tas 1 comme tas actif.

Il est conseillé de faire quelque parties avec ces règles simples aussi bien du coté donneur que du coté joueur, histoire de se familiariser avec le jeu. Ensuite, on peut rajouter alors les autres cartes précédemment écartées (Push, Grab, Extra et Stop).

Les nouvelles cartes apportent les actions suivantes :

- Push : permet de pousser la carte sur le tas action qui du joueur qui joue le push vers le tas action libre d'un autre joueur.
- Grab : à l'inverse de push, Grab permet d'"attirer" une carte sur le tas action d'un autre joueur vers son propre tas action (à condition que celui-ci soit libre). A noter que plusieurs actions push / grab peuvent avoir lieu sur la même carte (effet très rigolo garanti ... comme j'veus le dit)

- Extra : se met sur le tas action d'un joueur qui contient déjà une carte action. Les différents cas suivants peuvent se produire :
 - Si la carte action est une carte skip : Le skip est doublé, c'est à dire que le donneur prend la carte extra et passe au joueur suivant : le tour suivant le donneur prendra la carte skip et passera au joueur suivant (coup à jouer en fin paquet).
 - Si la carte action est une carte hit : le hit est doublé, c'est à dire que le donneur donne 4 cartes au lieu de deux sur chaque tas devant le joueur. Le donneur prend ensuite les deux cartes sur le tas action de ce joueur (hit + extra) et passe au joueur suivant.
 - Si la carte action est Split : le donneur rajoute deux nouveaux tas actifs (en y distribuant une carte) devant le joueur au lieu d'un. Ensuite le donneur récupère les deux cartes (Split + extra) et passe au joueur suivant.
- La carte Stop est à jouer lorsque le donneur va pour vous donner une carte (valable aussi pour les grounds) alors cette carte est défaussée. A noter que cette carte annule l'effet d'une seule distribution de carte c'est à dire que si la carte action devant le joueur est un hit et que celui-ci joue un stop : il évite la distribution de la première carte mais il reçoit la deuxième carte (puisque'il a une carte action hit devant lui ! Suivez un peu !) à moins qu'il ne joue un deuxième stop.

Ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde s'écrase et que l'on recommence une autre partie.

Voilà j'ai essayé d'être le plus clair possible mais je ne suis pas sûr de mon résultat. Quoiqu'il en soit si vous voulez des précisions supplémentaires, n'hésitez pas : vdetroyat@free.fr