

Online[®]

Internet card game



FIG. 1



FIG. 2



Online

Internet card game

F

RÈGLES DU JEU

Etre le premier à télécharger d'Internet dans 4 catégories les cartes suivantes :

CATEGORIES

- 1 E-MAIL
- 2 MUSIC (musique)
- 3 GAME (jeu)
- 4 MOVIE (film)

Télécharger consiste à déposer - sur son propre tas - les cartes de catégorie que l'on a en main en les plaçant la face vers le haut.

Retourner toutes les cartes, la face vers le haut, et bien les regarder; Le jeu est composé de 112 cartes qui se répartissent de la façon suivante :

CARTES DE LAISON

- 3 On Line
- 3 Turbo Line

(ligne de téléchargement turbo)

5 Extra memory

(mémoire supplémentaire)

8 Password OK

(mot de passe correct)

8 Antivirus

4 Memory Full (mémoire pleine)

3 Password error (mauvais mot de passe)

3 Virus

CARTES DE CATÉGORIES

- 22 E-mail (courrier électronique)
- 14 Music (musique)
- 8 Movie (film) - grand fichier
- 8 Game (jeu) - grand fichier

CARTES SORTES

- 6 Hacker (pirate informatique)
- 2 Cyber Patrol (patrouille cybernétique)
- 2 Search (moteur de recherche)

Nombre de joueurs

De 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans
Avec 2 ou 3 joueurs : chacun joue pour soi ;
Avec 4 joueurs :

de cartes et sont considérés comme une équipe jouant contre les joueurs 2 et 4 qui forment, avec un "tas" commun, la deuxième équipe (voir ill. 5)
1 et 4 en équipe contre 2 et 5 en équipe contre 2, 4 et 6 en équipe. (ill. 5). Dans le cas où il y a 5 joueurs, le joueur n°3 jouera pour 2 joueurs : une fois avec ses propres cartes et après, le joueur n°5, jouera pour le joueur n°6 sur le même tas. (ill. 5)
Choisissez un joueur qui va bien mélanger les cartes et les distribuer. Chaque joueur reçoit 7 cartes. Les cartes restantes en tas, (le talon-banque) sont tournées avec l'illustration vers le bas et constituent la banque (voir ill. 2).

Avec 5-6 joueurs :

Préparatifs

Qui commence à jouer

Le jeu commence

Deux options

On Line

Turbo-Line

Le plus jeune peut commencer

Chaque joueur tient 7 cartes dans la main. A tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs doivent tout au long du jeu choisir un des deux options suivantes :

- A. Déposer le nombre de cartes qui ne lui conviennent pas et les remplacer par des cartes qu'il prend sur le dessus du talon-banque. Une fois que les cartes sont échangées le tour est au joueur suivant.
- B. Prendre une carte sur le dessus du talon-banque et procéder comme suit avec les 8 cartes qu'il a en main :

Etablir sa propre ligne en déposant, avec l'illustration vers le haut, la carte ON LINE s'il ne l'a pas encore fait ce qui lui permet à chaque tour suivant de télécharger une carte de catégorie (voir ill. 1) et/ou Etablir sa propre ligne en déposant, avec l'illustration vers le haut, la carte TURBO LINE s'il ne l'a pas encore fait et lui permet ainsi, à chaque tour, de télécharger 2 cartes de catégorie (voir ill. 2) et/ou

Extra memory

Télécharger cartes de catégories

Déposer sa propre carte EXTRA MEMORY pour pouvoir ainsi télécharger les grands fichiers que sont Movie et Game (voir ill. 2) et/ou Déposer les cartes de catégories sur le tas de son équipe ou son propre tas de cartes (1 carte de catégorie à la fois si l'on a déposé la carte ON LINE sur la table ou 2 cartes de catégorie si l'on a déposé devant soi la carte TURBO LINE (voir ill. 2 et illustration au bas des cartes de catégorie) et/ou

Obstruction

Déposer des cartes d'obstruction sur les cartes ON LINE, TURBO LINE et/ou EXTRA MEMORY de la partie adverse pour l'empêcher de télécharger (voir ill. 3 et illustration au bas des cartes d'obstruction) et/ou

Suppression de l'obstruction

Etablir des cartes de liaison au-dessus des cartes d'obstruction pour supprimer les obstructions sur votre propre tas de carte. Ceci peut se faire pendant le tour du joueur, ou directement pendant le tour du joueur qui a causé l'obstruction (voir ill. 4 et illustration au bas des cartes de liaison) et/ou

Exemple Voir ill. 2

Le joueur 2 peut déposer toutes les cartes de catégorie nécessaires pour le téléchargement car il possède devant lui sur son tas une carte TURBO LINE et une carte EXTRA MEMORY.

Hacker

Le joueur 1, au contraire, doit d'abord déposer une carte ANTI-VIRUS et ensuite une carte ON LINE avant de pouvoir déposer une carte E-MAIL ou MUSIC et ensuite pouvoir déposer une carte GAME ou MOVIE. Utiliser la carte HACKER pour capturer une carte de son choix qui est déposée sur la table et utiliser celle-ci (une seule carte par carte HACKER, voir explications détaillées).

Cyber Patrol

Intercepte et arrête un HACKER. CYBER PATROL peut intervenir à tout moment contre tout HACKER et ne doit donc pas attendre son tour. Le HACKER arrêté perd son tour et doit passer le tour suivant, alors que CYBER PATROL reprend son tour.

Search

Utiliser la carte SEARCH pour saisir la carte de son choix dans le talon-banque.

Tas de cartes utilisées

Si l'on n'a pu faire un choix parmi les possibilités décrites ci-dessus, il faut déposer une carte sur ce tas afin de ne garder dans la main qu'un maximum de 7 cartes.

Poursuite du jeu

Un joueur qui a fini de déposer la carte/les cartes dit "STOP", son tour est terminé et le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, peut jouer. (Comme indiqué ci-dessus : "le jeu commence")

Attention!

Avant de jouer son tour, un joueur doit compléter le nombre de carte qu'il a en main pour en obtenir 7 (donc pas à la fin de son tour) (voir plus haut "le jeu commence").

Gagnant

Le joueur/l'équipe qui, en premier, a téléchargé le nombre correct de cartes de catégories décrites, gagne le jeu (voir ill. 1).

Jeu suivant

Toutes les cartes sont à nouveau mélangées. Le gagnant peut commencer.

Télécharge des catégories

EXPLICATION DÉTAILLÉE

Pour pouvoir déposer les cartes de catégorie chaque joueur ou équipe doit avoir devant lui(e) sa propre carte ON LINE ou TURBO LINE. L'illustration tournée vers le haut, viennent se placer à côté de la carte ON LINE ou TURBO LINE, respectivement les cartes E-MAIL et MUSIC sur des tas séparés (voir ill. 1). Pour pouvoir déposer les cartes GAME et MOVIE, la carte ON LINE ou TURBO LINE doit être déposée sur la table avec en plus la carte EXTRA MEMORY (1 carte de catégorie peut être établie par tour du joueur à condition que la carte ON LINE soit déposée sur la table, ou deux cartes de catégories peuvent être déposées à la fois lorsque le joueur ou l'équipe a déposé la carte TURBO LINE voir ill. 1 et illustration au bas des cartes de catégorie.

Attention!

- Les cartes de catégorie peuvent être jouées dans l'ordre de son choix, il n'est donc pas nécessaire de télécharger d'abord toutes les cartes d'une même catégorie.

Obstruction

Voir ill. 3 et illustration au bas de chaque carte d'obstruction : un joueur ou une équipe ne peut placer une des cartes d'obstruction suivantes que sur une carte ON LINE, TURBO LINE ou EXTRA MEMORY de la partie adverse :

- sur la carte ON LINE ou TURBO LINE : VIRUS, PASSWORD ERROR, UNDER CONSTRUCTION
- sur la carte EXTRA MEMORY : MEMORY FULL

Attention!

Un joueur qui a reçu une carte d'obstruction ne peut déposer certaines cartes de catégorie, mais peut placer une carte d'obstruction chez les autres joueurs, supprimer l'obstruction sur sa carte, déposer une carte EXTRA MEMORY, et utiliser les cartes HACKER, CYBER PATROL et SEARCH.

Supprimer l'obstruction

Voir ill. 4 et illustration au bas de chaque carte d'obstruction : pour PASSWORD ERROR : d'abord déposer la carte PASSWORD OK, ensuite la carte ON LINE ou TURBO LINE et ensuite tout télécharger en une fois ou pendant les tours suivants.

- pour VIRUS : d'abord déposer la carte ANTIVIRUS, puis la carte ON LINE ou TURBO LINE et ensuite tout télécharger en une fois ou pendant les tours suivants.

- Pour UNDER CONSTRUCTION : ne déposer qu'une carte ON LINE ou TURBO LINE et ensuite tout télécharger en une fois ou pendant les tours suivants.

- Pour MEMORY FULL : déposer une carte EXTRA MEMORY, si la carte ON LINE ou TURBO LINE est déposée, il est bien entendu aussi possible de déposer les cartes "heavy files" GAME et MOVIE immédiatement ou lors d'un tour suivant.

- En utilisant la carte HACKER, voir ci-dessous pour de plus amples explications.

- En utilisant la carte SEARCH, voir ci-dessous pour de plus amples explications

- Vous pouvez supprimer une obstruction immédiatement après que le joueur ait posé sa carte ou attendre votre tour.

Vous pouvez supprimer autant d'obstructions que possible.

Attention !

Hacker

La carte HACKER vous permet de faire quantité de choses : supprimer vos propres obstructions et déposer la carte d'obstruction sur le tas d'une des parties adverses ou plus simplement sur le paquet de cartes utilisées et encore, vous pouvez capturer une carte d'une partie adverse et la déposer sur votre propre tas de cartes ou sur le tas de cartes utilisées sur un tas de cartes d'un autre joueur, d'une autre équipe.

Un HACKER peut également prendre la carte supérieure du tas de cartes utilisées.

La carte HACKER doit directement être déposée sur le tas de cartes utilisées et n'est donc pas remise dans la main.

Une carte HACKER ne doit pas être ON LINE pour pouvoir être utilisée.

Une carte HACKER ne peut pas télécharger de cartes de catégorie si elle n'est pas ON LINE. Un HACKER qui n'est pas ON LINE peut cependant capturer une carte de catégorie d'un adversaire et la déposer sur le tas de cartes utilisées.

Il faut toujours d'abord annoncer que l'on a la carte HACKER, la montrer afin de permettre à un CYBER PATROL de réagir. Ensuite on dépose la carte HACKER sur le tas de cartes utilisées et après on peut "capturer" une carte.

Attention : outre "capturer" une carte le joueur HACKER peut jouer son tour normalement.

CYBER PATROL ne réagit que sur le HACKER. Elle peut interrompre le jeu et arrêter le HACKER. CYBER PATROL ne doit pas attendre son tour pour entrer en action, s'il le veut, il peut réagir immédiatement lorsqu'un HACKER montre sa carte. Le HACKER perd alors son tour et doit passer le tour suivant.

La carte CYBER PATROL est déposée sur le tas de cartes utilisées avec la carte HACKER et c'est au tour du joueur CYBER PATROL de jouer. Après que le joueur CYBER PATROL a fini son tour le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles de la montre ceci éventuellement aux dépens d'autres joueurs.

CYBER PATROL peut entrer en action même si son joueur doit passer son tour ou s'il subit une obstruction.

Avec la carte SEARCH vous pouvez chercher la carte de votre choix dans le talon-banque et la saisir. Cette carte ainsi "capturée" doit immédiatement être déposée sur la table, sur le tas du joueur ou sur le tas d'un adversaire ou encore sur le tas de cartes utilisées. Il faut d'abord montrer la carte SEARCH et ensuite la déposer sur le tas de cartes utilisées puis effectuer la recherche, continuer de déposer les cartes et terminer son tour.

Search

Sauvegarder

Un joueur qui a déposé une catégorie complète, peut mettre celle-ci en sécurité en retournant cette carte avec l'illustration vers le bas. Si on oublie de procéder ainsi on risque une attaque d'un HACKER. Un joueur ne peut mettre une catégorie en sécurité que lorsque c'est à son tour de jouer !

Tas de cartes utilisées

Si l'on n'a pas pu choisir ou voulu choisir une des possibilités décrites ci-dessus, il faut alors déposer une carte sur le tas de cartes utilisées afin de ne garder en main que 7 cartes au maximum.

Banque vide

Lorsque le talon-banque est épuisé, il faut procéder comme suit :

1. Rassembler toutes les cartes du tas ON LINE de chaque joueur, à l'exception de la carte supérieure.

2. Rassembler toutes les cartes du tas EXTRA MEMORY, de chaque joueur, à l'exception de la carte supérieure.

3. Ces cartes sont bien mélangées avec toutes les cartes du tas de cartes utilisées et constituent ainsi le nouveau talon-banque. Le jeu peut reprendre (les cartes de CATEGORIE déjà téléchargées restent bien entendu sur la table)

Conseil/score

- L'équipe gagnante note dans la colonne des gains, le nombre de cartes de catégorie restées dans la main des adversaires.
- Lorsqu'il y a trois parties en jeu, chaque partie perdante note son retard à la fin du jeu dans la colonne des pertes.
- S'il y a deux joueurs et que le jeu va trop vite, il se peut que les cartes ne sont pas bien mélangées. Il est possible de rallonger la durée du jeu en se mettant d'accord pour télécharger plus de cartes par catégorie.
- S'il y a 4 joueurs et que l'on a choisi de ne pas jouer en équipe, mais individuellement, le gagnant est celui qui possède le nombre le plus élevé de cartes de catégories téléchargées.
- Durée : le jeu (l'impatse) peut durer très très longtemps, décidez préalablement de la durée du jeu.

Tactique

Avec l'expérience, on apprend à trouver le bon équilibre entre les cartes de LIAISON, d'OBSTRUCTION, de CATEGORIE et POWER.
Conserver pour soi les cartes "rares" (présente en faible nombre dans le jeu) pour bloquer les parties adverses.

En cas de suppression d'une obstruction, il est recommandé de ne déposer que les cartes de réparation directement dans le même tour et non pas les cartes ON LINE ou TURBO LINE. Ainsi on évite le risque d'une nouvelle obstruction.

" Conserver l'adresse "

FIG. 3



FIG. 4



FIG. 5

