

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Final TOUCH

RÈGLES DU JEU

SOMMAIRE

- **INTRODUCTION ET BUT DU JEU** p. 3
- **MATÉRIEL** p. 3
- **MISE EN PLACE** p. 4
- **NOMBRE DE JOUEURS** p. 5
- **DÉBUT D'UNE MANCHE** p. 6
 - Améliorer l'œuvre p. 6
 - Gribouiller l'œuvre p. 7
- **PIOCHE** p. 8
- **FIN D'UNE MANCHE** p. 8
- **NOUVELLE MANCHE** p. 9
- **FIN DE PARTIE** p. 9
- **RAPPELS ET PRÉCISIONS** p. 10
- **BIOGRAPHIES** p. 11

INTRODUCTION ET BUT DU JEU

Toulouse-Lautrec : 2-0. La guerre des faussaires fait rage. On travaille certes dans le même atelier, on travaille même ensemble sur la même toile, mais il ne faut pas se leurrer : au final, chacun essaie de tirer la couverture à soi en apportant la touche finale à des œuvres dont l'originalité est quelque peu douteuse.

Celui qui met la touche finale remporte aussi le pactole – les receveurs sont peu regardants – et il n'est pas rare que l'on préfère saboter l'œuvre plutôt que de laisser finir son rival. Peu importe la manière, pourvu que l'on soit le premier à accumuler **25 \$!**

Dans cette ambiance de franche camaraderie, seul le plus fourbe – et parfois le plus chanceux – saura tirer son épingle du jeu. À vos pinceaux !

MATÉRIEL

25 cartes *Chef-d'œuvre*



FACE



DOS

60 cartes *Touche de couleur*



5 COULEURS EN 12 EXEMPLAIRES



DOS

Les cartes *Chef-d'œuvre* en détail :

LA SOMME QUE RAPPORTE CE **CHEF-D'ŒUVRE** À VOTRE ADVERSAIRE SI VOUS LE LUI CONCÉDEZ.

LA SOMME QUE RAPPORTE CE **CHEF-D'ŒUVRE** AU FAUSSAIRE QUI Y APPORTE LA TOUCHE FINALE.

FACE



DOS



LES **TOUCHE DE COULEUR** QU'IL FAUT ENCORE APPORTER À CETTE ŒUVRE POUR L'ACHEVER.

MISE EN PLACE

- Mélangez les cartes *Chef-d'œuvre* et posez-les face visible (on voit les deux artistes se battre) à proximité des joueurs pour constituer une pioche.
- Mélangez les cartes *Touche de couleur* et distribuez-en 5 à chaque joueur. Avec les cartes restantes, constituez une autre pioche face cachée que vous posez à portée de tous les joueurs.
- Piochez la première carte *Chef-d'œuvre* et posez-la face visible à proximité de la pioche *Chef-d'œuvre*. Vous voyez ainsi le *Chef-d'œuvre* sur lequel vous jouez ce tour – le *Chef-d'œuvre* en cours – mais également le prochain que vous jouerez.

Voici ce à quoi peut ressembler le jeu en début de partie à 2 joueurs.



Le dernier joueur à être allé dans un musée commence. Vous êtes prêts à commencer !

NOMBRE DE JOUEURS

- À **2 joueurs**, une partie se joue simplement l'un contre l'autre.
- À **3 joueurs**, c'est chacun pour soi.
- À **4 joueurs**, vous jouez par équipe.

Ces équipes se répartissent de manière alternée comme indiqué ci-contre.



DANS LES PARTIES À 3 ET 4 JOUEURS,
JOUÉZ DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

DÉBUT D'UNE MANCHE

Le jeu se déroule en une succession de manches. Une manche commence quand une nouvelle carte *Chef-d'œuvre* est posée. On joue toujours sur un seul *Chef-d'œuvre*, celui « en cours ».

À votre tour, vous **devez** jouer au moins une carte *Touche de couleur*. Il n'est jamais permis de passer son tour, vous **devez** choisir une des deux actions :

**AMÉLIORER
L'ŒUVRE**

OU

**GRIBOUILLER
L'ŒUVRE**

MAIS JAMAIS LES DEUX LORS D'UN MÊME TOUR !

C'est ensuite au joueur suivant de choisir une des 2 actions possibles :

Améliorer ou **Gribouiller**.

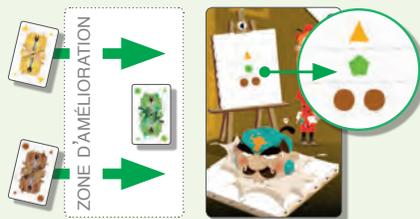
AMÉLIORER L'ŒUVRE

Pour améliorer un *Chef-d'œuvre*, jouez dans la zone d'amélioration des cartes qui correspondent aux touches de couleurs encore manquantes. Vous devez en jouer au minimum 1, **mais vous pouvez en jouer jusqu'à 5 (votre main complète)**.

CE **CHEF-D'ŒUVRE** DOIT ÊTRE AMÉLIORÉ PAR :

- 1 TOUCHE DE COULEUR JAUNE
- 1 TOUCHE DE COULEUR VERTE
- 2 TOUCHES DE COULEUR MARRON

ICI, LE JOUEUR AMÉLIORE
LE **CHEF-D'ŒUVRE** EN Y APPORTANT
1 TOUCHE DE JAUNE
ET **1 TOUCHE DE MARRON**.



GRIBOILLER L'ŒUVRE

Gribouiller une œuvre, c'est jouer 1 carte et 1 seule dans la zone de gribouillage.

ZONE D'AMÉLIORATION



ZONE DE GRIBOUILLAGE



ICI, LE JOUEUR GRIBOUILLE LE **CHEF-D'ŒUVRE** EN Y APPORTANT **1 TOUCHE DE BLEU.**

Précisions sur le gribouillage :

- Vous ne pouvez jouer qu'**une seule** carte, jamais plus lors de votre tour ;
- Vous pouvez jouer une carte uniquement si elle ne peut pas (ou plus) améliorer l'œuvre en cours ;
- Vous **devez** faire l'action Gribouiller l'œuvre si vous n'êtes pas en mesure d'améliorer.



ZONE D'AMÉLIORATION



ZONE DE GRIBOUILLAGE



ICI, IL N'EST PAS POSSIBLE DE GRIBOILLER AVEC **UNE TOUCHE MARRON**, CAR ELLE POURAIT SERVIR À AMÉLIORER LE **CHEF-D'ŒUVRE**.



ZONE D'AMÉLIORATION



ZONE DE GRIBOUILLAGE



ICI, IL EST POSSIBLE DE GRIBOILLER AVEC **UNE TOUCHE VERTE**, CAR ELLE NE PEUT PLUS SERVIR À AMÉLIORER LE **CHEF-D'ŒUVRE** (LA VERTE DEMANDÉE EST DÉJÀ POSÉE).

PIOCHE

À la fin de votre tour, piochez jusqu'à avoir à nouveau 5 cartes en main, quel que soit le nombre de cartes que vous avez joué.

TOUCHES
DE COULEUR



FIN D'UNE MANCHE

Une manche s'arrête immédiatement lorsque :



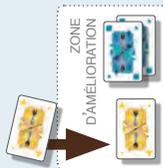
Vous ajoutez la dernière carte, la touche finale, au *Chef-d'œuvre* en cours. Vous le gagnez : retournez-le et posez-le devant vous. Votre cagnotte augmente ainsi du **montant indiqué** sur l'étiquette du tableau.



N.B. : à 4 joueurs, un joueur de chaque équipe récolte tous les *Chefs-d'œuvre* gagnés par son équipe afin d'en cumuler les valeurs.

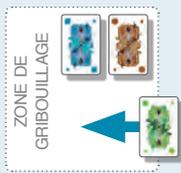
OU

ICI, EN JOUANT **1 TOUCHE DE JAUNE**,
LE JOUEUR TERMINE LE **CHEF-D'ŒUVRE**.
IL RETOURNE LA CARTE ET LA POSE
DEVANT LUI. IL RÉCOLTE AINSI **4\$**.



Vous jouez la **3^e carte** de la zone de gribouillage. Vous avez gâché le *Chef-d'œuvre* en cours et votre adversaire s'en empare. Néanmoins, on considère que le *Chef-d'œuvre* a été inachevé : la carte est dès lors posée face visible devant le joueur et sa valeur est bien moindre.

ICI, EN JOUANT LA 3^e **TOUCHE DE COULEUR** DANS LA ZONE DE GRIBOUILLAGE, LE JOUEUR CONCÈDE LE **CHEF-D'ŒUVRE**. POSEZ-LE FACE VISIBLE DEVANT L'ADVERSAIRE QUI RÉCOLTE AINSI LES POINTS DU **CHEF-D'ŒUVRE INACHEVÉ**.



Attention : si vous posez la 3^e carte dans la zone de gribouillage lors d'une partie à 3 joueurs, placez le *Chef-d'œuvre* inachevé (face visible) entre vos deux adversaires. Les points profitent ainsi à chacun d'entre eux (voir le comptage des points dans « Rappels et Précisions »).

NOUVELLE MANCHE

Quelle que soit la manière dont la dernière manche s'est terminée (**Amélioration** ou **Gribouillage**), une nouvelle manche commence toujours de la même manière :

- Toutes les cartes des zones de jeu sont défaussées.
- On prend le *Chef-d'œuvre* du dessus de la pioche, qui devient ainsi le nouveau *Chef-d'œuvre* en cours.
- **Le joueur qui a posé la dernière carte d'amélioration ou de gribouillage garde la main et commence la nouvelle manche** (après avoir complété sa main à 5 cartes).

FIN DE PARTIE

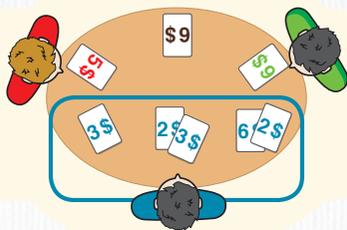
La partie s'arrête dès qu'un joueur (ou une équipe pour une partie à 4), a accumulé 25 \$ ou plus. Ce joueur (ou cette équipe) est déclaré(e) vainqueur.
Cas spécial : à 3 joueurs, si 2 joueurs se retrouvent à égalité, ils disputent un dernier *Chef-d'œuvre* entre eux en suivant donc les règles pour 2 joueurs. Celui qui l'emporte gagne la partie.

RAPPELS ET PRÉCISIONS

- À 3 joueurs, on cumule l'argent des œuvres que l'on a terminées, mais également l'argent de celles que l'on partage avec les autres joueurs.

À DROITE, LE JOUEUR BLEU EN EST À 16\$:

- 5\$ QU'IL A GAGNÉS TOUT SEUL;
- 3\$ QU'IL PARTAGE AVEC ROUGE;
- 8\$ QU'IL PARTAGE AVEC VERT.



- Si la pioche de *Touches de couleur* est épuisée, mélangez toutes les cartes de la défausse pour recréer une nouvelle pioche.
- Il est interdit de passer. À votre tour vous devez jouer au moins une carte, que cela soit en amélioration ou en gribouillage.
- Un joueur qui termine ou concède un *Chef-d'œuvre* refait sa main à 5 cartes avant d'entamer la manche suivante (c'est à nouveau à lui de jouer).
- Le fait que la pioche de carte *Chef-d'œuvre* soit face visible permet de connaître les touches de couleur nécessaires à l'œuvre suivante. Vous verrez que cela peut avoir une importance stratégique...



MIKE ELLIOTT

Je vis à Seattle et je suis auteur de jeux depuis plus de 20 ans. Joueur invétéré depuis le plus jeune âge, j'ai d'abord travaillé dans le secteur médical avant de commencer ma carrière dans le domaine ludique au sein de la société Wizards of the Coast. J'y ai créé plus de 1000 cartes et 30 extensions pour le jeu Magic : The Gathering, de même que des mécaniques et des créatures dont certaines restées célèbres, comme les Slivoïdes. J'ai conçu également une douzaine de jeux de cartes à collectionner, dont Duel Masters et Battle Spirits, des succès majeurs au Japon. S'il existe un classement des inventeurs du plus grand nombre de jeux de cartes, je pense être parmi les premiers.

Ces derniers temps, j'ai conçu plusieurs jeux de plateau, dont les plus connus sont Quarriors, Thunderstone et Star Trek Fleet Captains. Parmi mes créations les plus récentes, je citerais la série Dice Masters, en rupture de stock dès la sortie.

Après avoir présenté de nombreux jeux aux SPACE Cowboys, j'ai fini par les convaincre d'éditer Final Touch en les soudoyant avec un verre de vin, une boisson très populaire en France (étonnant, non ?).

Croc est une de mes personnalités préférées du monde ludique et j'espère continuer à travailler avec les SPACE Cowboys pendant longtemps... disons jusqu'à ce que je puisse prendre ma retraite sur une île déserte et finaliser mes plans de domination du monde.

PANDALUNA



Gratteur de petits bonshommes avec des trucs marrants dedans, grand amateur de blagues pourries et fan inconditionnel d'Eric Judor, je dessine depuis toujours et je pense que je dessinerai toujours (cette phrase m'a valu le prix de la citation la plus naze de 2016).

J'ai dormi, pardon, étudié dans une école de design, et je travaille aujourd'hui au studio Ho'okipa (à Colomiers), en tant que gribouilleur (c'est le mot savant pour illustrateur/graphiste). Et à part ça ? À part ça, ma foi... tout va bien !

hookipa
STUDIO
WWW.HOOKIPA.COM

UN JEU DE MIKE ELLIOTT
ILLUSTRATIONS PAR PANDALUNA



Final Touch est édité
par JD Éditions - SPACE Buddies
238, rue des frères Farman,
78530 BUC - France

© 2016 SPACE Buddies. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité de Final Touch
et des SPACE Buddies sur WWW.SPACBUDDIES.FR,
ou sur  /SpaceCowboysFR et sur  @Spacecowboys1.



Besoin d'aide ?
SERVICE CLIENT
www.asmodee.com