

Chris Handy

GYM™



Pick A Team,
Play To Win!



GYM™

- Casual
- Intermediate
- Challenging



GYMNASSE

Regardez et apprenez à jouer en 3 minutes sur : www.packogame.com/gym

L'OBJECTIF : Les adversaires choisiront une équipe d'enfants, puis utiliseront leurs compétences pour participer aux épreuves de gym. L'équipe qui marque le plus de points gagne !

30 cartes :

24 enfants : (18 amis)

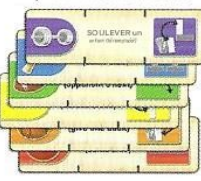


COMPÉTENCES :
Les amis ont 2 compétences.
Les gars ont 1 compétence.

(6 garnements)



6 épreuves/entraîneurs



INSTALLATION :

- Dans une partie à 2 joueurs, asseyez-vous face à face. Si vous jouez à 4 ou 6 joueurs, choisissez 2 équipes de 2 ou 3 (respectivement). Chaque équipe doit s'asseoir d'un côté de l'aire de jeu. (Voir l'EXEMPLE ci-dessous)
- Choisissez un donneur pour effectuer les étapes d'INSTALLATION suivantes.
- Créez le calendrier des événements en plaçant aléatoirement les cartes Événement (face Événement visible) dans une colonne entre les deux équipes. (Voir l'EXEMPLE ci-dessous)
- Mélangez les 24 cartes Enfants et révélez-en 12 en ligne entre les deux équipes, au centre de l'aire de jeu. Mettez de côté la pile des cartes Enfants restantes. (Remarque : les 12 cartes Enfants restantes seront utilisées lors du deuxième tour de tirage.)
- Le donneur est le joueur qui commence. Les joueurs doivent jouer à tour de rôle au sein de leur équipe, de sorte que chaque joueur effectue le même nombre de tours tout au long de la partie.



DÉROULEMENT DU JEU : GYM comporte 2 phases : la phase « Choix » et la phase « Jeu ». Pendant la phase « Choix », les joueurs choisissent à tour de rôle des Enfants et les ajoutent à leur main. Pendant la phase « Jeu », les joueurs placent à tour de rôle des Enfants de leur main sur les Événements, puis ils peuvent effectuer une Action d'Événement. Les Brats influencent le Programme des Événements pendant la phase « Choix », puis ils manipulent les Coachs pendant la phase « Jeu ». À la fin de la partie, tous les Enfants auront été placés sur un Événement et les deux Équipes gagneront un score cumulatif basé sur les points de compétence de leurs Enfants sur ces Événements.

PHASE DE CHOIX :

- Le Joueur Actif choisit un Enfant face visible et le prend dans sa main.
- Si l'Enfant choisi était un Brat, il peut ajuster le Programme des Événements.

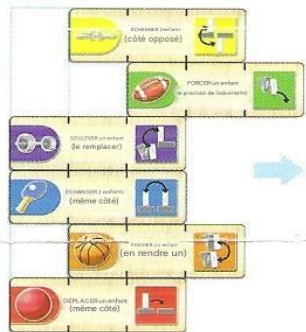
Le Programme des Événements peut être ajusté de 2 manières :

Avancer d'un Événement : 2 cases



Avancer de deux Événements : 1 case chacun

Les événements doivent conserver l'alignement formé par les lignes noires au bord des côtés horizontaux des cartes. Ils doivent toujours avancer et ne peuvent JAMAIS reculer. À la fin de la phase de sélection, seuls les 4 événements les plus avancés parmi les 6 seront sélectionnés pour la phase de jeu. En cas d'égalité, les événements en haut de la colonne sont prioritaires. Une fois les 12 enfants sélectionnés, disposez les 12 restants et continuez à sélectionner jusqu'à épuisement des cartes. Ensuite, commencez la phase de jeu.



Dans le tableau des événements ci-dessus, est le plus avancé, puis, puis. Comme est le plus proche du haut de la colonne, ce sera le 4e événement

Placez les 4 événements les plus éloignés entre les équipes. (Voir l'EXEMPLE ci-dessous.) Les 2 cartes Événement restantes sont retournées du côté Coach et placées près des événements.



Chaque côté d'un événement comporte 3 positions pour les Enfants. Pendant la phase de jeu, les joueurs placent à tour de rôle (dans le même ordre que la phase de sélection) des Enfants dans une position d'événement libre, effectuent des actions d'événement et peuvent déplacer un Coach

- Le joueur actif doit placer un Enfant de sa main sur l'une des 3 positions libres du côté de son équipe (lors d'un événement).
- Ensuite, il PEUT effectuer une action d'événement.
- Enfin, si l'Enfant choisi était un Garnement, il PEUT également déplacer l'un ou l'autre des entraîneurs.



Le joueur actif peut effectuer UNE action d'événement après avoir placé un Enfant à son tour (placement initial de l'Enfant). Il peut effectuer l'action indiquée sur l'événement où l'Enfant est placé, OU il peut effectuer l'une des actions correspondant aux compétences de l'Enfant actif (à condition que la compétence corresponde à un événement en cours). De plus, la VALEUR de la compétence d'un Enfant est essentielle pour gagner des événements en fin de partie. Les coéquipiers ne doivent PAS partager d'informations sur les cartes qu'ils ont en main.

ENTRAÎNEURS :

Au début de la phase de jeu, les 2 entraîneurs sont placés sur le côté. Lorsqu'un joueur PLACE un Brat (comme son placement de dos), il PEUT effectuer 1 action d'événement (comme décrit ci-dessus). Immédiatement après, il PEUT également placer ou déplacer l'un ou l'autre entraîneur. Les entraîneurs sont placés à droite des 3 positions du côté d'une équipe lors d'un événement. La présence d'un entraîneur réduit le chaos de CE CÔTÉ de l'événement : lorsqu'un entraîneur est présent, aucune action d'événement ne peut être utilisée pour déplacer des enfants vers ou loin de ce côté de l'événement. L'autre côté de l'événement peut toujours être influencé par des actions d'événement (sauf si l'autre entraîneur est présent).



Les entraîneurs sont placés à droite des 3 positions du côté d'une équipe lors d'un événement.

FIN DU JEU :

La partie se termine après le tour où le dernier Kid a été joué de la main du dernier joueur. Chaque équipe obtient un score cumulatif en additionnant les points de compétence (couleur) de son côté, à chacun des 4 événements. L'équipe avec le plus de points est la gagnante ! En cas d'égalité, la gagnante est l'équipe qui a joué en premier.

EXEMPLE DE SCORE

L'équipe A a obtenu un total cumulatif de : 23 POINTS.
L'équipe B a obtenu un total cumulatif de : 19 POINTS.
L'équipe A gagne la partie !



CONCEPTION DU JEU : Chris Handy

IMAGES ET CONCEPTION GRAPHIQUE : Vjekoslav Zivkovic et Chris Handy. REMERCIEMENTS AUX TESTEURS : Jenn Handy, Ryan Cowler, les Sartaïns, les Widmans, les Paradises, Andrew Postma, John McCloud, Paul Butler, les Montagues et John Madvig.