

Xtreme Limits

Pour 3 à 6 joueurs, de 7 ans et plus

Règle du jeu

Matériel

Un plateau de jeu représentant une horloge.

Trois pions de couleurs différentes (Bleu, Vert et Rouge).

Un minuteur.

6 cartes « objectif ».

90 jetons.

6 cartes de couleurs (Permettant à chacun de se rappeler de sa couleur sur la piste de score).

6 marqueurs de score à la couleur des joueurs.

Une piste de score (De 0 à 10).

Préparation

Pour la première partie, il faut délicatement séparer les cartes et la piste de score, de leur support prédécoupé, de façon à ce qu'elles ne soient pas reconnaissables par la suite.

☉ Placer le plan de jeu au milieu de la table de façon à ce que chacun puisse l'atteindre. Il comporte 12 cases numérotées à la façon d'une horloge. Les trois pions sont placés sur la case rouge (12).

Attention: la présence des 3 pions sur une même case n'est autorisée qu'au début de la partie. Une fois la manche commencée, il ne peut y avoir qu'un pion par case.

☉ La piste de score est placée de côté, de façon à ce que les joueurs ne déplacent pas les marqueurs de score par inadvertance.

☉ Chaque joueur choisi une couleur et prend la carte et le marqueur de score correspondants.

☉ Les marqueurs de score sont placés sur la case 0 de la piste de score. La carte de couleur de chaque joueur est laissée face visible devant lui, de façon à ce que chacun se rappelle de sa couleur sur la piste de score.

☉ Les cartes et les marqueurs de score inutilisés (à moins de 6 joueurs) sont remis dans la boîte.

- Les 90 jetons sont répartis équitablement entre les joueurs. Chaque joueur place ses jetons devant lui.
- Les cartes « objectif » sont mélangées.
- Les joueurs choisissent qui commence, ce joueur prend le minuteur.

Déroulement

Xtreme Limits se joue en plusieurs manches. Une manche commence par le "remontage" du minuteur de l'horloge et se termine, lorsqu'il sonne, ou lorsqu'il ne reste de jetons à aucun joueur. Il y a alors un décompte, durant lequel les joueurs marquent des points lorsqu'au moins un des pions est classé de la même façon que sur leur carte « objectif ».

La partie s'arrête à la fin d'une manche si un joueur atteint ou dépasse 10 points sur la piste de score.

Distribution des cartes « objectif » et démarrage du minuteur

On mélange les cartes « objectif ». Chaque joueur en reçoit une, qu'il consulte et pose face cachée devant lui. A moins de 6 joueurs les cartes d'objectif restantes sont placées en une pioche face cachée au centre du plateau de jeu.

Le joueur remonte le minuteur (dans le sens des aiguilles d'une montre) de façon à ce que la courbe noire apparaisse dans le « trou rond » du capot vert (Cela veut dire une durée d'environ 5 minutes). Puis il place le minuteur de côté, éloigné du plan de jeu, de façon à ce que personne ne puisse en surveiller la course.

Attention: Il ne faut jamais remonter le minuteur en sens inverse des aiguilles d'une montre. Vous risqueriez de l'endommager !

Tour d'un joueur

Lorsque le tour d'un joueur arrive, il **doit obligatoirement** déplacer un pion. Il peut déplacer le pion choisi d'autant de cases qu'il le désire avec un **minimum de une case**. Pour chaque case du déplacement, il doit **donner un jeton**. Les jetons sont pris de sa réserve (devant lui) et placés dans une défausse (dans la boîte de jeu par exemple).

Le déplacement se fait toujours dans le sens des aiguilles d'une montre (c'est une horloge !).

Il ne peut déplacer un pion sur une case où se trouve déjà un autre pion. Puis c'est au tour de son voisin de gauche de jouer.

Attention: si un joueur ne dispose plus de pions, il ne peut jouer et doit passer son tour. C'est alors immédiatement à son voisin de gauche de jouer.

Exemple: si le joueur actif désire déplacer le pion rouge, il doit l'amener au minimum sur la case 5. Pour ce faire, il doit donner 2 jetons. Le pion bleu ne pourra ensuite pas être joué sur la case 5 tant que le pion rouge s'y trouvera (page 3 de la règle Allemande, en bas à gauche).

Les cases d'échange

Les cases 4 et 8 sont des cases d'échange. Lorsqu'un joueur termine le déplacement d'un pion sur une de ces deux cases, il **peut** immédiatement échanger sa carte « objectif » contre celle d'un autre joueur ou contre une des cartes au centre de la table.

Il ne peut préalablement consulter les cartes convoitées. S'il échange avec un autre joueur, ce dernier ne peut refuser l'échange.

Les cartes sont toujours échangées faces cachées, de façon à ce que les joueurs non concernés par l'échange ne puisse voir les cartes. Si le joueur souhaite échanger, il doit le faire immédiatement. Il ne peut retarder son choix, ni revenir en arrière à la suite d'un échange.

Le joueur peut choisir de ne pas échanger, il signale alors que son tour est terminé et que le joueur suivant peut jouer.

A la suite de l'échange, ou s'il n'y a pas d'échange, c'est au joueur de gauche de prendre son tour.

Fin d'une manche

Une manche s'arrête immédiatement dans un des deux cas suivants :

Lorsqu'aucun des joueur ne dispose plus de jetons

Ou

Lorsque le minuteur sonne

Si la manche s'arrête parce que le minuteur sonne le joueur actif doit placer sa carte « objectif » au centre du plateau. Il ne marquera pas de points lors de cette manche !

On procède alors au décompte.

Décompte

On classe d'abord les pions par rapport à leurs positions sur le plateau de jeu:

Le pion qui est sur la case de plus grande valeur est le premier.

Le suivant est second et le troisième est celui sur la case de plus faible valeur.

Chaque joueur compare le classement avec celui indiqué sur sa carte « objectif ». Chaque pion dont le classement correspond à celui de la carte « objectif » rapporte un point. Pour chaque point que gagne un joueur, il déplace son marqueur de score d'une case sur la piste de scores.

Exemple de décompte: 3 points, 1 point, 0 points (dernière page règle Allemande).

Important: la valeur des cases sur lesquelles se trouvent les pions, ne sert que pour établir le classement des pions. Elles ne servent pas lors du décompte des scores.

Si, à la fin du décompte, aucun joueur n'a 10 points ou plus, on procède à une nouvelle manche.

Le joueur à la gauche de celui qui a joué en dernier lors de la manche précédente est le premier joueur de la nouvelle manche. Chacun récupère ses jetons et le premier joueur mélange les 6 cartes « objectif », en distribue une à chacun, place le reste au milieu du plateau et remonte le minuteur.

Les pions restent sur les cases qu'ils occupaient à la fin de la manche précédente.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsqu'à la fin d'un décompte, au moins un joueur a un score de 10 ou plus.
Le vainqueur est le joueur ayant à ce moment là le score le plus élevé.

Variantes

Pour rendre le jeu plus turbulent, on peut distribuer toutes les cartes « objectif ». Quelques joueurs disposeront de deux cartes, et d'autres d'une seule. Les joueurs en ayant 2 marqueront des points de victoire pour les deux cartes. Lors d'un échange, le joueur en phase doit échanger toutes ses cartes contre toutes celles du partenaire choisit.

Lorsque les joueurs sont entraînés ils peuvent choisir de changer le nombre de points de victoire à atteindre, la durée du minuteur, ou le nombre de jetons dont chacun dispose au début d'une manche.

Le minuteur a une durée variant entre 3 minutes et demie et 6 minutes et demie.

Auteur: Roberto Fraga

Illustration et design: Christian Fiore

www.das-format.de

©2006 Noris Spiele Georg Reulein GmbH & Co KG

Goldsieber Spiele, Waldstr. 38, 90763 Fürth

Tous droits protégés.

Fait en Allemagne.

Xtreme Limits

For 3 to 6 players, from 7 years and up

Rules of the game

Material

A board game which represent a watch.
3 triangular pawns (Blue, Green and Red) which represent the 3 watch needles.
A timer.
6 « Objective » cards.
90 gold tokens.
6 coloured cards (to remember the colour of your Watch pawn).
6 Watch pawns.
A score board (to count the points).

Preparation

☉ Place the Watch board game on the centre of the table. He has 12 squares numbered like a Watch. The 3 triangular pawns (needles) are placed on the red square (12).

***Attention:** You can only have 3 triangular pawns on the same square, ONLY at the beginning of the game. When the round starts you can only have ONE triangular pawn on each square.*

- ☉ The score board is placed beside the watch board.
- ☉ Each player chooses a colour and takes the corresponding coloured card and watch pawn.
- ☉ The watch pawns are disposed on the score board, on the square numbered « 0 ». Each player must place his coloured card in front of him, in the way to know very easily the colour of each one.
- ☉ The coloured cards and the watch pawns which are not used are put back in the box.
- ☉ The players will have to divide equitably the 90 gold tokens between them, and place them in front of them.
- ☉ The « Objective » cards are mixed (hidden side).
- ☉ The players will have to choose the first player. This one takes the Timer.

The game itself

You have to play in several rounds. Each round starts by the winding up of the timer, and stops

when the timer rings, or all the players have no more gold tokens. After that, you have to count the points. The players win points when at less; one triangular pawn has the position corresponding to your "Objective" card.

The game stops when, at the end of a round, one of the players has 10 points (or more) on the score board.

Dealing out of the « Objective » cards and starting of the timer

You have to mix the "Objective" card (hidden side). Each player draws one card, look at it, and place it hidden side in front of him. When you have less than 6 players the remaining "Objective" cards are disposed on a pile on the centre of the watch board (hidden side).

The first player wind up the timer (always clockwise!) in the way to have the black curve visible in the small hole (it's approximately 5 minutes!). After that, he places the timer at 1 or 2 meters from the players in the way to nobody can look at it.

Attention: You never must wind up the timer anti-clockwise. If you do that you have a big chance to totally break it.

The turn of a player

When his turn arrives, the player **must obligatory** move a triangular pawn.

He can move the pawn he wants from the number of squares he wants (**one square at minimum**). For each square, he must **give ONE gold token**. The tokens are taken on his stock and put beside the game.

The move of the 3 Triangular pawns is always clockwise (it's a watch!).

He cannot move a pawn on the square where there is already one pawn (you can have only one pawn on each square, except at the beginning of each round). Then, the player at his left can play in the same way, and so on ...

Attention: If a player has no more Gold tokens, he cannot move pawns and he is obliged to pass his turn of game. The player at his left must immediately play!

Example:

If the player wants to move the red pawn, he must move it, at minimum on the square 5. For that, he must give 2 Gold tokens. After that the blue pawn cannot move on the square 5, because it will be occupied by the red pawn (German rules page 3 – on the back, at left).

The Exchange squares

The squares **4** and **8** are « Exchange squares ». When a player finish his move on one of these 2 squares, he **can** immediately exchange his "Objective card" with the one of the adversary player he wants, or with one of the remaining cards which are on the centre of the board.

He cannot look the cards he wants before the exchange. If he decides to exchange his card with another player, this one is obliged to accept the exchange.

The cards are always exchanged hidden side in the way the other player cannot look at these cards. If the player wants to exchange his card, he must do it immediately. He cannot change his decision. The player can also choose to keep his card, in that case he must tell his turn is finished, and the player at his left can immediately play.

After that (exchange or not), it's also, always at the player at his left to play

The End of the round

A round immediately stops in one of these 2 following cases :

When nobody as no more Gold tokens

Or

When the timer rings

If the round stops because the timer rings, the player who was playing must place his « Objective card » on the centre of the board. He cannot win points at this round! Then, the players will have to count the points.

Counting the points

At first, the pawns will come in comparison with their positions on the board:

The pawn which is on the square with the higher value is the first.

The next one is the second and the third is the one which is on the square with the lower value.

Each player must compare the classification with the one of his « Objective card ». For each pawn which position corresponds to the one of his card, he wins one point. For each won point, he moves his watch pawn from one square on the score board.

Counting points example: 3 points, 1 point, 0 points (German rules – last page).

Important: The value of the squares where are the Triangular pawns is only used to know the classification of them. It's not used to count the points of each player!

If, at the end of the counting point's time, nobody has 10 points or more, the players will have to play a new round as indicated before.

The player which is at left of the one who plays the last, at the last round, is now the first player for this new round. Each player recovers his gold tokens and the first player mixes the 6 “Objective cards”, gives one to each player, place the remaining cards on the centre of the board and wind up the timer (clockwise!).

The 3 triangular pawns stay where they were at the end of the last round.

The End of the Game

The game stops at the end of the Counting point's time, when one of the players has 10 points at minimum. **The winner is the one who has more points!**

Variants

If you want to have a more crazy game, you can distribute **all** the « objective cards. Some of the players will have two cards and some of them only one card. The players who have 2 cards will win points for their 2 cards. When you made an exchange you have to give your 2 “Objective cards”.

When the players will be “Xtreme Limit experts” they can choose to change the quantity of points to win, the duration of the timer, or the quantity of Gold tokens each one has at the beginning of each round.

The timer has a duration which is between 3 to 6½ minutes.

© 2006 Roberto FRAGA
13, Rue de l'Abreuvoir
35400 – SAINT-MALO
France
Tel : 00 33 2 99 82 48 54
Mobile : 00 33 6 61 18 48 54
E-mail : roberto.fraga@wanadoo.fr