

ReStart

Règles du jeu

Une partie de *ReStart* se joue en plusieurs manches. La partie s'arrête dès que l'un de vous accumule 100 points ou plus, ou parvient à placer la dernière tuile de sa main. Réussirez-vous à vous débarrasser de plus de tuiles que vos adversaires ?

Matériel

- Ce livret de règles
- 4 paravents
- 88 tuiles :
- 2 tuiles Ciseaux
- 1 tuile Poubelle

- Puis dans chacune des 5 couleurs :
 - 15 tuiles numérotées (de 1 à 15)
 - 1 tuile Fin
 - 1 tuile Redémarrage

Les couleurs sont : rouge (●), vert (▲), bleu (✕), orange (■) et noir (■).

Munissez-vous d'une feuille et d'un stylo pour le score (non inclus).

Mise en place d'une manche

1

En fonction du nombre de joueurs :

- 4 ▶ Placez **toutes les tuiles** face cachée sur la table et mélangez-les. Distribuez ensuite **22 tuiles** à chacun.
- 3 ▶ Placez **toutes les tuiles** face cachée sur la table et mélangez-les. Piochez-en une au hasard en vous assurant que ce ne soit pas un 1 et remettez-la dans la boîte. Distribuez ensuite **29 tuiles** à chacun.
- 2 ▶ Placez **les tuiles 1** au centre de la table pour créer **cinq rangées**. Placez **toutes les tuiles restantes** face cachée sur la table et mélangez-les. Distribuez **30 tuiles** à chacun, puis remettez les 23 tuiles restantes dans la boîte, sans les révéler.

2

Chaque joueur place devant lui un paravent. Il cache derrière toutes ses tuiles, avant de les retourner face visible : elles constituent sa main.

Nous vous recommandons de trier vos tuiles par couleur et par valeur. Gardez vos éventuelles tuiles Ciseaux et Poubelle à disposition à côté de ces rangées.

3

Chaque joueur ayant des tuiles 1 les place au centre de la table pour créer **cinq rangées** (déjà fait à la mise en place pour 2 joueurs). En fonction de votre configuration, le premier joueur est :

- 4 ▶ la personne qui a placé le 1 rouge.
- 3 ▶ la personne qui a placé le 1 orange.
- 2 ▶ désigné au hasard.

Déroulement de la partie

Chacun votre tour, en commençant par le premier joueur puis en continuant dans le sens horaire, vous allez placer **une ou plusieurs tuiles à la suite d'une rangée** en respectant les règles suivantes :

1. Chaque tuile placée doit être **de la même couleur** que le reste de la rangée (une rangée ne peut pas contenir des tuiles de couleurs différentes).
2. Chaque tuile placée doit toujours avoir **une valeur supérieure** à celle qui la précède dans la rangée.
3. Vous pouvez jouer **plusieurs tuiles** au cours du même tour si elles sont **de la même couleur** et forment **une suite de valeurs consécutives**.
4. Si vous **ne pouvez pas ou ne voulez pas** placer de tuiles, annoncez « Je passe ! » pour sauter votre tour. Cela ne met pas fin à votre participation pour toute la manche : vous rejouerez sans doute au prochain tour.

Exemple



A) C'est une partie à 3 joueurs. Nathalie, qui a placé le 1 rouge, commence. Elle peut placer une tuile à la suite de n'importe quelle rangée. Elle décide de jouer son **8 bleu**.



B) Max place une suite de **trois tuiles vertes**.



C) Flo voulait placer un 5 et un 6 vert ou un 2 bleu, mais elle ne peut plus le faire. Comme elle n'a pas de tuiles spéciales (voir section suivante), elle va devoir attendre pour pouvoir jouer ces tuiles. À la place, elle décide de jouer une suite de **deux tuiles orange**.

Tuiles spéciales



Tuile Fin : Se joue **seule** ou **en dernière tuile d'une suite**. C'est un 16, ce qui clôture automatiquement la rangée : **aucun joueur ne peut plus placer de tuiles numérotées** après celle-ci, mais elle peut être retirée par une tuile Ciseaux ou une tuile Poubelle.



Tuile Redémarrage : Se joue **seule** ou **en dernière tuile d'une suite**. Lorsque vous la jouez, c'est un 16, mais une fois placée, elle **devient un 0**. Quand vous jouez cette tuile, **annoncez « Redémarrage ! »** aux autres joueurs.



Tuile Ciseaux : Se joue **au début de votre tour** pour **retirer la dernière tuile** d'une rangée, mais **jamais** une tuile 1. Remettez alors dans la boîte votre tuile Ciseaux **et** la tuile retirée. Vous **pouvez immédiatement jouer votre tour** en plaçant une ou plusieurs tuiles à la suite de la **rangée coupée**.



Tuile Poubelle : Se joue **au début de votre tour** pour **retirer toutes les tuiles d'une rangée sauf le 1**. Remettez alors dans la boîte votre tuile Poubelle **et** les tuiles retirées. Vous **pouvez immédiatement jouer votre tour** en plaçant une ou plusieurs tuiles à la suite de la **rangée vidée**.

Attention : Vous ne pouvez jouer qu'une tuile violette (Ciseaux ou Poubelle) lors d'un même tour, à **condition** de pouvoir retirer **au moins une tuile** d'une rangée. De plus, n'oubliez pas que ces tuiles ne peuvent jamais servir à retirer des tuiles 1.

Fin de manche et fin de partie

Si **tous les joueurs** passent lors du même tour de jeu, la manche se termine. Chaque joueur amasse des points en fonction des tuiles qui lui restent en main (voir ci-contre). Notez ces points, puis recommencez une manche et continuez ainsi jusqu'à ce que l'un de vous réussisse à placer **toutes ses tuiles**, ou ait accumulé **100 points** ou plus : la partie prend alors fin.

Conditions de victoire

- **SCORE** : À la fin de la partie (quand l'un de vous atteint ou dépasse 100 points), la personne au **score total le plus faible** l'emporte.
- **MAIN VIDE** : Si l'un de vous **parvient à placer sa dernière tuile**, le jeu s'arrête **immédiatement** et cette personne **remporte la partie** (et ce quels que soient les scores des joueurs).

Exemple

A) Nathalie joue la **tuile Fin verte**.

B) Max place une suite de **trois tuiles orange** se terminant par une **tuile Fin**.

C) Flo joue une suite de **deux tuiles noires** se terminant par une **tuile Redémarrage**. Elle annonce : « Redémarrage ! »

D) La valeur de la **tuile Redémarrage** noire est maintenant de 0. Nathalie place à sa suite **trois tuiles noires** de valeurs consécutives.

E) Max joue la **tuile Ciseaux** et retire la dernière tuile de la rangée verte. Il peut alors s'arrêter ou continuer son tour sur cette rangée.

F) Flo joue la **tuile Poubelle** pour retirer toutes les tuiles de la rangée verte sauf le 1...

Il décide de continuer et joue son **14 vert**.

... puis elle choisit de continuer son tour et doit donc placer une ou plusieurs tuiles à la suite de la rangée verte. Elle joue le **7 vert**.

Points des tuiles non jouées en fin de manche :

Exemple de décompte en fin de manche :

1.	15.	Tuiles 1 à 15 : nombre de points égal à leur valeur (de 1 à 15)
16	&	16 points chacune
Ciseaux	&	20 points chacune

16	12, 14, Poubelle
Nathalie a 16 points.	Flo a 12+14+20 = 46 points.
7, 16	Nathalie a le moins de points : elle est en tête pour l'instant, mais la partie continue.
Max a 7+16 = 23 points.	

CRÉDITS

Conception : Younsu Hwang
Illustration, mise en page, rédaction : Paul Laane (www.paullaane.com)
Révision : Aleks Salminen
Direction artistique : Jere Widenius

Production : Linda Bremer, Toni Niittymäki, Markus Bremer
Gestion de projet VF : Marie-Laure Faurite

Traduction VF : Armande Bessire
Relecture VF : Juliette Chastel, Maëva Debieu Rosas
Graphisme VF : Doriane Frache

© 2025 Lautapelit.fi Oy
 © 2026 IELLO SAS pour la version française
 IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341,
 54180 Heillecourt, France - iello.fr

