

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 ?

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.



- 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).

Matériel

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).

CRÉDITS

Conception : Younsu Hwang

Illustration, mise en page, rédaction :
Paul Laane (www.paulaane.com)

Révision : Aleksi Salminen

Direction artistique : Jere Widenius

Production : Linda Bremer,

Toni Niitymäki, Markus Bremer

Gestion de projet VF :

Marie-Laure Faurite

Traduction VF : Armande Bessire

Relecteur VF : Juliette Chastel,

Maëva Debieu Rosas

Graphisme VF : Doriane Frache

Exemple



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

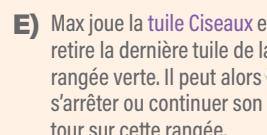


B) Max place une suite de **trois tuiles orange** se terminant par une **tuile Fin**.

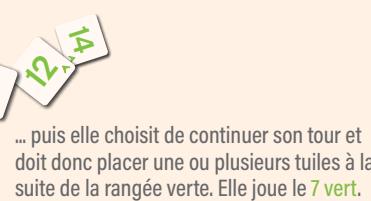


C) Flo joue une suite de **deux tuiles noires** se terminant par une **tuile Redémarrage**. Elle annonce : « **Redémarrage !** »

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



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



Points des tuiles non jouées en fin de manche :

1.	-	15.
16.	&	16.

Tuiles 1 à 15 : nombre de points égal à leur valeur (de 1 à 15)

16.	&	16.
Scissors icon	&	trash bin icon

16 points chacune

Scissors icon	&	trash bin icon
Scissors icon	&	trash bin icon

20 points chacune

Exemple de décompte en fin de manche :



Nathalie a 16 points.



Flo a 12+14+20 = 46 points.



Nathalie a le moins de points : elle est en tête pour l'instant, mais la partie continue.

© 2025 Lautapelit.fi Oy

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

