

soon



SOON est un jeu de cartes stratégique et convivial dont le but est simple : poser devant soi une suite croissante de **8 cartes de plus en plus rares**, tout en ralentissant les adversaires grâce à des cartes spéciales.

Mais attention, arriver le premier ne garantit pas la victoire : les cartes sont de deux couleurs, jour et nuit. Les suites peuvent être mixtes, mais une suite monochrome double vos points !



## Mise en place

1. Chaque joueur reçoit 3 cartes aléatoires (ou 4 pour une partie plus simple).
2. Le reste forme la pioche, placée au centre, face cachée.
3. Retournez la première carte de la pioche à côté, face visible, créant la défausse.

## Déroulement de la manche

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui s'est levé le plus tôt commence.

À son tour, le joueur commence par piocher ou prend la dernière carte de la défausse (attention : sauf si c'est une carte spéciale).

Puis il doit réaliser une des actions suivantes :

- **Poser** la prochaine carte de sa suite devant lui, en commençant par le chiffre 1, peu importe la couleur.
- **Remplacer** une carte déjà dans sa suite (Chiffre, Joker ou Voleur) par une nouvelle carte et défausser la carte remplacée.
- **Défausser** une carte de sa main.
- **Jouer** une carte spéciale (voir la section "Cartes spéciales").

Son tour est terminé, on passe au suivant.

## Cartes spéciales

Les cartes spéciales vous offrent des avantages et/ou peuvent déstabiliser vos adversaires. Il en existe 4 types :



### Les Jokers

Remplacent n'importe quelle carte Chiffre de 1 à 7 de la même couleur, mais entraînent une pénalité d'un point pour les suites complètes (voir "Fin de la manche").



### L'Explorateur

Vous permet de demander au joueur de votre choix une carte Chiffre précise (et facultativement sa couleur), que vous devez pouvoir jouer immédiatement. S'il l'a, il vous la donne et repioche. Sinon, votre tour est terminé.



### La Foudre

Le joueur de votre choix doit jeter la plus grande carte de sa suite dans la défausse, en dessous de votre carte Foudre.



### Le Voleur

Prenez, dans la suite d'un adversaire, la prochaine carte Chiffre dont vous avez besoin et posez la carte Voleur à sa place. Jouez immédiatement la carte volée.

Le joueur ciblé pourra continuer de progresser mais devra remplacer le Voleur par le chiffre manquant pour compléter sa suite. Cette carte n'a aucune influence sur la couleur d'une suite.

## Fin de la manche

La manche prend fin dès qu'un joueur complète une suite entière de 1 à 8. **Chaque autre joueur effectue un dernier tour** (les suites complètes sont intouchables), puis les points sont comptés avec la méthode suivante...

## Les points

Compter les points est très facile : suivez les instructions ci-dessous dans l'ordre (en les lisant à haute voix par exemple) pour que chaque joueur puisse faire son total.

<b>1 point</b>	par carte dans sa suite (hors voleur)
<b>x2</b>	si la suite est d'une seule couleur
<b>+2</b>	pour tous les joueurs ayant réussi une suite complète
<b>-1</b>	si celle-ci a été réalisée avec un ou plusieurs jokers
<b>+2</b>	pour le premier joueur à avoir complété sa suite

La durée d'une manche varie selon le nombre de joueurs. Choisissez donc les conditions de la victoire finale selon votre préférence : Express (gagner 1 manche), Classique (atteindre 40 points) ou Endurance (atteindre 80 points). Le joueur ayant le moins de points commence la manche suivante.

## Variante "Speed"

Objectif : être le premier joueur à compléter sa suite, **peu importe les couleurs ou jokers utilisés**, pour remporter la manche et marquer 1 point. Le premier joueur à atteindre 3 points gagne la partie.

---

### Composition du jeu

Le jeu se compose de 108 cartes (86 cartes Chiffres et 22 cartes Spéciales), divisées en deux couleurs. Plus le chiffre est haut, plus la carte est rare :

Cartes 1 : 14

Cartes 2 : 14

Cartes 3 : 12

Cartes 4 : 12

Cartes 5 : 10

Cartes 6 : 10

Cartes 7 : 8

Cartes 8 : 6

Cartes Joker : 4

Cartes Explorateur : 6

Cartes Foudre : 6

Cartes Voleur : 6