

NO LOOSE ENDS

⚙️ Taiki Shinzawa 🎮 Sai Beppu

OVERVIEW

No Loose End est un jeu de plis dans lequel les joueurs utilisent les cartes de leur main pour miser, planifiant minutieusement leur casse. Gagner des plis avec la bonne couleur ou le bon numéro permet de dissimuler les preuves de votre enchère et de marquer des points. Laisser des indices compromettants ou remporter des plis supplémentaires non prévus vous fera perdre des points pour avoir laissé des preuves après le braquage.

ALLEZ-VOUS REUSSIR LE CRIME PARFAIT OU
DENONCER VOS COMPLICES ?



MISE EN PLACE

1. Créez des piles de jetons de points, triés par type, à portée de tous les joueurs. Donnez ensuite 5 points à chaque joueur.
2. Remettez les 4 cartes de fuite noires dans la boîte. (Voir page 15 pour leur description.)
3. Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, remettez les cartes 13, 14 et 15 de chaque couleur restante dans la boîte.
4. Mélangez le paquet et distribuez les cartes à chaque joueur comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Mettez de côté toute carte restante.

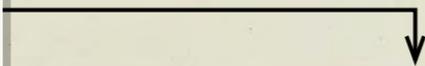
| Joueurs | Cartes utilisées | Cartes par joueur |
|---------|------------------|-------------------|
| 2 | 1-12 | 15 |
| 3 | 1-12 | 16 |
| 4 | 1-15 | 15 |
| 5 | 1-15 | 12 |

5. Le joueur ayant récemment élaboré un plan brillant est désigné comme premier joueur (ou choisissez-en un au hasard).

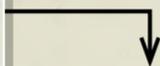
1.



2.



3.



4.



COMPONENTS

- 64 cartes (1-15 en 4 couleurs et 4 cartes de fuite noires)
- 44 jetons de points (1, 5, et 10)

DÉROULEMENT DU JEU

La partie se joue en 3 manches, chacune composée de trois phases : 1) planification, 2) plis, 3) décompte des points. Pendant la phase de planification, les joueurs posent leurs enchères en prédisant les plis qu'ils vont remporter ; ces cartes deviennent des « preuves ». Pendant la phase de plis, les joueurs doivent « suivre la couleur » et essayer de remporter les plis qui couvrent les preuves de leur enchère. Quand un joueur n'a plus de cartes en main, tous les joueurs comptent leurs points, puis la manche se termine. Après 3 manches, le voleur avec le plus de points remporte la partie.

PHASE DE PLANIFICATION

Jouez dans le sens horaire à partir du premier joueur. À votre tour, vous devez soit « augmenter votre enchère », soit « passer ». L'objectif est d'utiliser les cartes restantes de votre main pour ne gagner que les plis qui couvrent les preuves de votre enchère (voir phase de plis). Planifiez soigneusement !

AUGMENTER VOTRE ENCHERE

Si vous choisissez d'augmenter votre enchère, sélectionnez une carte de votre main et placez-la face visible devant vous. Le tableau suivant indique l'enchère maximale selon le nombre de joueurs. Si vous atteignez cette limite, vous devrez passer au tour suivant.

PASER

Quand vous êtes satisfait de votre enchère, annoncez que vous passez. Vous ne participez plus à la phase de planification. Un joueur peut passer dès son premier tour (voir Dénonciation, p. 12).

| | | | | |
|-------------|---|---|---|---|
| Joueurs | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Enchère max | 6 | 5 | 4 | 3 |

Continuez à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Cela met fin à la phase de planification.

[Exemple de planification : Teresa mise avec un 2 gris . Kaylen mise un 3 rouge. Taylor passe et décide d'essayer de perdre tous les plis de cette manche. Ensuite, Teresa mise un 10 jaune. Kaylen mise avec un 5 rouge. Teresa continue de miser avec un 5 bleu. Après, Kaylen passe. Enfin, Teresa mise une dernière fois avec un 2 jaune et puis décide de passer . Après les enchères, Teresa a encore 12 cartes en main (le plus petit nombre parmi tous, il y aura donc 12 plis a cette manche.)

(voir schéma en page 7)

PHASE DE PLIS

Jouez une série de plis en tentant de couvrir les preuves de votre enchère jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes.

RESOLUTION

Le dernier joueur à avoir passé pendant la phase de planification commence le premier pli en jouant une carte de sa main au centre de la table (au-dessus de ses cartes d'enchère). Dans le sens horaire, chaque joueur suivant doit « suivre la couleur » : jouer une carte de la même couleur si possible. S'il ne peut pas, il peut jouer n'importe quelle carte. Le gagnant du pli est déterminé comme suit :

1. La carte d'atout la plus haute remporte le pli.
La couleur d'atout est bleue (cle).
2. S'il n'y a pas de carte d'atout, la carte la plus haute dans la couleur demandée gagne.

Le joueur qui gagne un pli commence le suivant en jouant une carte de son choix, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes. Cela met fin à la phase de plis.



[Exemple de pli : Taylor rentre avec un 12 rouge. Teresa doit suivre la couleur et jouer une carte rouge si elle peut, elle joue donc un 4 rouge. Kaylen n'a pas de carte rouge dans sa main elle peut donc jouer la carte de son choix. Elle décide de jouer un atout, le 10 bleu. Kaylen gagne le pli car elle a la carte la plus haute dans la couleur atout.]

PHASE DE PLI (SUITE)

COUVRIR DES PREUVES

Le gagnant d'un pli tente de couvrir une de ses cartes d'enchère avec les cartes du pli. Une carte peut être couverte si elle correspond :

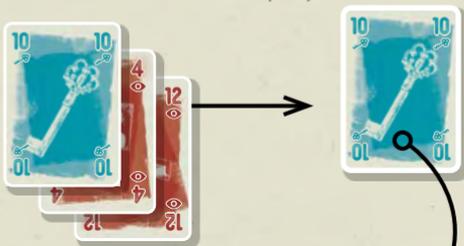
- A la valeur de la carte gagnante
- A la couleur de la carte gagnante
- A la couleur demandée (1ère carte) du pli

Cela signifie que vous couvrirez généralement une carte d'enchère correspondant à la couleur ou à la valeur de la carte que vous avez jouée, mais si vous gagnez avec une carte d'atout, vous pouvez avoir une troisième option, comme le montre l'exemple suivant.

Placez alors les cartes du pli face cachée sur une carte d'enchère éligible. Si plusieurs cartes peuvent être couvertes, choisissez laquelle.

Important: Si aucune carte ne peut être couverte (aucune correspondance ou toutes déjà couvertes), placez le pli face visible sous votre enchère : c'est un indice compromettant, qui vous fera perdre des points.

(1. Prenez toutes les cartes du pli)



(2. former une seule pile)

Enchère de Kaylen



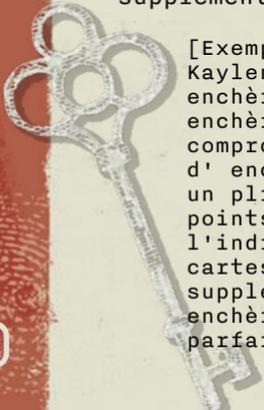
(3. couvrir une carte d'enchère éligible)

[Exemple de couvrir une preuve : Dans la continuité de l'exemple précédent, Kaylen a remporté le pli avec un 10 bleu. Cela lui permet de couvrir une carte bleue ou une carte de valeur 10 dans son enchère. Bien qu'elle n'ait ni l'un ni l'autre, la couleur rentrée était le rouge, ce qui signifie que Kaylen peut choisir de couvrir l'une ou l'autre des cartes rouges dans son enchère. Elle décide de couvrir le 5 rouge.]

SCORING

Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main, tous les joueurs marquent des points pour leur performance lors de ce tour, comme décrit ci-dessous.

- Plans réussi - Marque 2 points par carte d'enchère couverte
- Indice compromettant - Perdez 1 point pour chaque carte d'enchère que vous n'avez pas pu couvrir. Perdez également 1 point pour chaque pli que vous avez remporté sans couvrir une carte d'enchère.
- Crime parfait - Obtenez un bonus de 5 points si vous n'avez laissé aucune carte en suspens (c'est-à-dire si vous avez réussi à couvrir toutes vos cartes d'enchères sans remporter de plis supplémentaires)..



[Exemple de score : Au deuxième tour du jeu, Kaylen n'a couvert que deux de ses quatre cartes d'enchères. Elle marque 2 points (+4 pour les enchères couvertes et -2 pour les indices compromettants). Teresa a couvert ses trois cartes d'enchères, mais elle a malheureusement remporté un pli supplémentaire. Elle marque 5 points (+6 points pour les enchères couvertes et -1 point pour l'indice compromettant. Taylor a couvert ses deux cartes d'enchères sans remporter de pli supplémentaire. Il marque 9 points (+4 pour les enchères couvertes et +5 pour le bonus du crime parfait).]

Kaylen

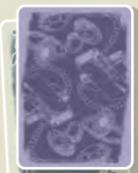
-1



+2



+2



-1



2 POINTS

Teresa

+2



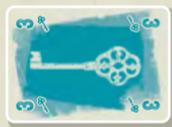
+2



+2



-1



5 POINTS

Taylor

+2



+2



+5

9 POINTS

(Crime parfait)

DÉNONCIATION (SUITE DU SCORING)

Si un joueur ne mise aucune carte de sa main, il tente une « dénonciation » en espérant ne remporter aucun pli . Si le joueur réussit et remporte 0 pli comme prévu, il marque 10 points. Dans ce cas, aucun autre joueur ne peut marquer de bonus pour crime parfait, et tout les indices compromettants valent -2 points au lieu de -1 point.

Cependant, si un joueur qui tenté une dénonciation remporte des plis, ceux-ci seront considérés comme des indices compromettants, et tous les joueurs marqueront des points normalement.

[Exemple de dénonciation: lors du dernier tour, Kaylen n'a misé aucune carte, tentant ainsi une dénonciation. En ne remportant aucun pli, Kaylen marque 10 points. Comme lors du tour précédent, Teresa a couvert trois cartes d'enchère et remporté un pli supplémentaire. Cette fois-ci, elle marque 4 points (+6 pour les cartes couvertes et -2 pour l' indice compromettant). Une fois de plus, Taylor a couvert ses deux cartes mises sans remporter de pli supplémentaire. Cette fois-ci, il ne marque que 4 points, car le bonus pour crime parfait n'est pas disponible.]

Après avoir calculé votre score pour la manche, prenez des jetons de points pour noter votre score total pour la partie.

Kaylen

+10

10 POINTS

(dénonciation réussie)

Teresa

+2



+2



+2



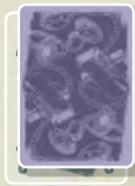
-2



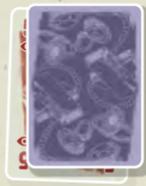
4 POINTS

Taylor

+2



+2



4 POINTS

FIN DE LA PARTIE

Après 3 manches, additionnez les points de tous vos jetons. Le joueur avec le plus de points l'emporte.

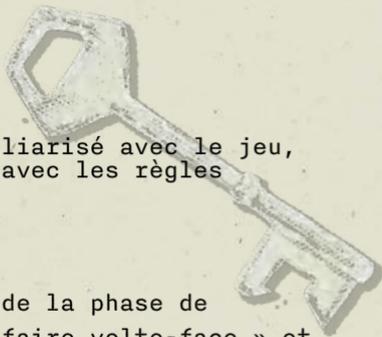
En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant marqué le plus de points lors de la dernière manche gagne. Sinon, ils partagent la victoire.

RÈGLES ADDITIONNELLES

Une fois que vous vous êtes familiarisé avec le jeu, nous vous recommandons de jouer avec les règles additionnelles suivantes.

TRAHISON

Le premier joueur à passer lors de la phase de planification peut choisir de « faire volte-face » et dénoncer. Il reprend alors ses cartes d'enchère et les remet dans sa main. Seul le premier à passer peut faire cela.



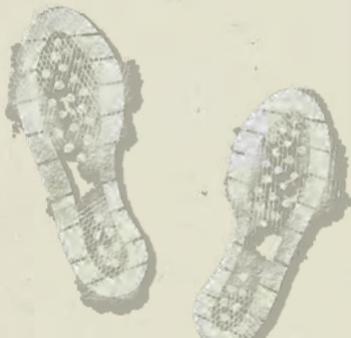
GARTES DE FUITE

Ces cartes n'ont ni couleur ni numéro. Elles aident à éviter de gagner un pli non désiré.

Mise en place: Gardez les 4 cartes de fuite dans le paquet.

Enchère: Une carte de fuite ne peut pas servir pour une enchère.

Phase de plis: Peut être jouée à n'importe quel moment, même si vous devez suivre une couleur. Si un pli ne contient que des cartes de fuite, la première jouée l'emporte. Sinon, une carte de fuite **ne peut jamais** gagner un pli.



RÉCAPITULATIF DE MANCHE

|  | Cartes utilisées | Cartes par joueur | Pari Max. |
|---|------------------|-------------------|-----------|
| 2 | 1-12 | 15 | 6 |
| 3 | 1-12 | 16 | 5 |
| 4 | 1-15 | 15 | 4 |
| 5 | 1-15 | 12 | 3 |

SCORING

Normal

- 2 points per carte d'enchère couverte
- -1 point par carte non couverte
- +5 points bonus pour un crime parfait.

Avec dénonciation réussie

- 2 points par carte d'enchère couverte
- -2 points par carte non couverte
- Pas de bonus de crime parfait pour les autres
- +10 points au dénonciateur

GAME DESIGN: Taiki Shinzawa

DEVELOPMENT: Paul Salomon
and Pete Wissinger

ILLUSTRATION: Sai Beppu

GRAPHIC DESIGN: Jason D. Kingsley

PLAYTESTING: Tommy O'Brien, Richard Nava, Emily Nava, Taylor Reiner, Henry R. Seymour, Gabrielle Stewart, Patrick Fitzgibbon, Bridgit Gerhardt, Mark Henke, Shayfer Hutt, Patrick Logan, John Schwartz, David Burleyson, Dave Deenik, Bryce Monser, Claire Burkemper, Jack Reid

HAVE A QUESTION WHILE PLAYING OR A STORY TO SHARE?

Email help@gamehead.com or mention it on BoardGameGeek.

NEED A REPLACEMENT PART?

Request it at gamehead.com/replacement-parts

WANT TO STAY IN TOUCH?

Subscribe to monthly updates at gamehead.com/newsletter