

**CONTENU**

- 109 cartes
- 3 dés
- 1 sablier avec cache
- 1 carnet de scores (30 feuilles)
- 1 crayon

Dans ce jeu, chaque seconde compte ! Il faut savoir réagir à temps ! À chaque tour, le joueur a environ 30 secondes pour lancer les 3 dés autant de fois qu'il veut, tout en prenant des cartes dont le chiffre correspond au résultat des dés. Mais ce n'est pas tout : le sablier étant caché, le joueur doit compter dans sa tête les secondes qui passent. Si le joueur ne crie pas "Stop !" avant la fin du temps imparti, il perd ses cartes. Chaque carte vaut un point. Le joueur qui marque le plus de points remporte la partie.

# Ultim' Limit

## BUT DU JEU

Finir la partie avec un maximum de cartes récoltées. Le joueur marque un point à chaque carte récoltée.

## PRÉPARATION

- Retirer la carte Ultim' (il n'y en a qu'une seule) du jeu de cartes et la mettre de côté.
- Mélanger les cartes restantes et les placer face cachée pour former une pioche.
- Fixer le cache sur le sablier.
- Retourner 5 cartes de la pioche et les placer en rangée, face visible.
- Placer la carte Ultim' en fin de rangée.



Carte Ultim'

- Tous les joueurs lancent les dés. Le joueur qui a réalisé le plus grand score commence à jouer (relancer les dés en cas d'égalité). Positionner la rangée de cartes en face de ce joueur.

## PARTIE CLASSIQUE

### ORDRE DE JEU

Le jeu va dans le sens des aiguilles d'une montre une fois que le premier joueur a terminé son tour.

Garder une trace du tour de chaque joueur en cochant les cases sur le carnet de scores : cocher une case à chaque fois qu'un joueur a terminé son tour. Quand chaque joueur a coché 3 cases sous son nom, la **MANCHE** est terminée.

Ultim' Limit	11
Manche 1	NICO

3 tours par joueur = 1 manche

À la fin d'une manche, chaque joueur compte et inscrit le nombre de points remportés en fonction des cartes récoltées (voir "Compter les points en Partie Classique").

Une partie entière comprend 3 manches, soit 9 tours par joueur.

### LE MAÎTRE DU SABLIER

Lorsqu'un joueur est prêt à jouer, le joueur assis en face de lui devient le Maître du Sablier. Cette personne dit "GO" et retourne le sablier, en s'assurant que le cache du sablier est bien positionné. Le Maître du Sablier est chargé de regarder le sablier et de dire quand le temps est écoulé, à moins que le joueur n'ait terminé son tour avant (voir "Terminer son tour").

## COMMENT SE PASSE UN TOUR

À chaque tour, le joueur a environ 30 secondes pour suivre les 4 étapes suivantes :

- Lancer les dés
- Prendre des cartes
- Réalimenter la rangée de cartes
- Terminer son tour (crier "Stop")

### 1. Lancer les dés

Une fois que le Maître du Sablier dit "GO" et que le sablier est retourné, le joueur lance les 3 dés **d'un seul coup**. Il a environ 30 secondes pour les lancer autant de fois qu'il veut, mais il doit toujours lancer les 3 dés d'un seul coup. Le résultat des dés permet au joueur de prendre des cartes.

### 2. Prendre des cartes

Si le résultat des dés - résultat individuel de chaque dé ou résultats de dés ajoutés les uns aux autres - **CORRESPOND EXACTEMENT** au chiffre inscrit sur une carte, le joueur peut prendre cette carte en énonçant son chiffre à voix haute et en la déposant devant soi. Dans la Partie Classique, on ne prend pas en compte la couleur des cartes.

**IMPORTANT : le joueur ne reçoit AUCUN POINT SUPPLÉMENTAIRE s'il prend des cartes avec des grands chiffres. Au moment de compter les points, la carte récoltée vaudra 1 point, quel que soit le chiffre inscrit dessus.**

### Exemple Un :



Ce lancer de dés offre plusieurs possibilités au joueur quant aux cartes qu'il va prendre. Le joueur peut prendre la carte avec le chiffre 5, la carte avec le chiffre 4 **et** la carte avec le chiffre 2 (le 5 du premier dé correspond au 5 de la carte, le 4 du deuxième dé au 4 de la carte et le 2 du troisième dé au 2 de la carte) ; **OU** le joueur peut prendre la carte avec le chiffre 9 et la carte avec le chiffre 2 (le 5 du premier dé + le 4 du deuxième dé = 9, ce qui correspond au 9 de la carte, et le 2 du troisième dé correspond au 2 de la carte) ; **OU** il peut prendre la carte avec le chiffre 11 (le 5 du premier dé + le 4 du deuxième dé + le 2 du troisième dé = 11).

- Une fois qu'un dé a été utilisé pour prendre une carte, il ne peut être utilisé pour aucune autre carte jusqu'à ce qu'il soit relancé.
- Le joueur ne peut en **aucun cas** diviser le résultat d'un seul dé pour prendre plus de cartes. Par exemple, si le joueur a obtenu 5 en lançant 1 dé, il ne peut fractionner le 5 pour prendre des cartes avec le chiffre 2 et le chiffre 3. Il ne peut qu'utiliser le 5 obtenu pour prendre une carte qui porte le chiffre 5, ou il peut l'ajouter aux résultats des autres dés pour un résultat plus grand.
- Le joueur n'est pas obligé de prendre toutes les cartes que les résultats des dés lui permettent d'obtenir. En fait, il peut même relancer les dés sans prendre aucune carte. Dans l'exemple ci-dessus, le joueur pouvait très bien prendre la carte 5, puis relancer les dés ou encore il pouvait ne prendre aucune carte et relancer les dés.
- Le joueur garde les cartes récoltées face visible dans une pile en face de lui jusqu'à la fin de son tour.

**REMARQUE CONCERNANT LES SYMBOLES SUR LES CARTES**  
 À chaque couleur de carte correspond un symbole unique - "une planète" pour le bleu, "une feuille" pour le vert, etc. Le but de ces symboles est d'aider le joueur à distinguer les différentes couleurs. Ils n'interviennent d'aucune autre façon dans le jeu.

### 3. Réalimenter la rangée de cartes

Avant de relancer les dés, le joueur doit retourner de nouvelles cartes de la pile de pioche afin de remplacer les cartes prises. La rangée doit toujours contenir 5 cartes.

### 4. Terminer son tour

Le joueur lance les dés autant de fois qu'il le souhaite et prend autant de cartes que possible avant la fin du temps imparti. **Toutefois, il doit bien garder à l'esprit qu'il ne voit pas le sablier, donc c'est à lui de déterminer quand il doit terminer son tour en criant "Stop"**.

- S'il dit "Stop" avant que le Maître du Sablier ne lui dise que le temps est écoulé (en criant "Ultim' Limit"), il peut garder les cartes qu'il vient de récolter. Il les retourne **face cachée** et les place dans une pile à sa gauche. **Cette pile de cartes constitue son Butin.**
- Toutefois, si le Maître du Sablier dit que le temps est écoulé avant que le joueur ne crie "Stop", ce dernier perd toutes les cartes qu'il vient de récolter. Il les place alors face visible dans une pile de défausse à côté de la pile de pioche. **Il ne perd en revanche aucune des cartes de son Butin précédemment récoltées.**

Le joueur passe ensuite les dés et le sablier dans le sens des aiguilles d'une montre respectivement au joueur suivant et au Maître du Sablier, puis dispose à nouveau une rangée de cartes en face du joueur suivant, en s'assurant que la rangée comporte bien 5 cartes, face visible. **Le joueur ne doit en aucun cas compter ses points à ce stade du jeu.** Le joueur garde les cartes de son Butin jusqu'à ce que chaque joueur ait eu 3 tours et que la manche soit terminée. C'est seulement à ce moment-là que les joueurs calculent leur score (voir "Compter les points en Partie Classique").

#### Exemple Deux :

Une fois qu'Alex a terminé son troisième tour et qu'elle a coché sa dernière case, la manche est terminée. C'est à ce stade que les deux joueurs comptabilisent leurs points et inscrivent leur score pour la manche.

		Noms des joueurs	
	Ultim' Limit	i1 NICO	i2 ALEX
Manche	1	10	12
		Tours terminés	

## LA CARTE ULTIM'

À chaque fois qu'un joueur fait un double (deux 1, deux 2, etc.) au cours d'un tour, **il a la possibilité** d'utiliser la carte Ultim'. L'utilisation de la carte relève d'un choix de la part du joueur. Il peut tout à fait ne pas l'utiliser s'il le souhaite. La carte Ultim' permet au joueur de "demander le Sablier" ou de "demander les Cartes".

### 1. "Demander le Sablier"

Si le joueur crie "Sablier" et s'il fait glisser la carte Ultim' devant lui pour montrer qu'il l'a utilisée, le Maître du Sablier doit immédiatement retourner le sablier. Le joueur a désormais le temps qu'il reste dans le sablier retourné pour terminer son tour. Si le joueur calcule bien son coup, il peut avoir le double de temps par rapport à un tour normal !



### 2. "Demander les Cartes"

Si le joueur crie "Cartes" et qu'il fait glisser la carte Ultim' devant lui pour montrer qu'il l'a utilisée, il peut retirer les 5 cartes face visible et les mettre **dans la pile de défausse**, puis retourner 5 nouvelles cartes de la pile de pioche. Le sablier n'est pas arrêté pendant cette action. Après avoir "demandé les Cartes", le joueur doit relancer les dés avant de prendre des cartes.

Le joueur peut "demander" **SOIT le "Sablier", SOIT les "Cartes"** pendant un tour, pas les deux. À la fin de son tour, le joueur remet la carte Ultim' sur la table pour que le joueur suivant puisse l'utiliser à son tour.

### REMARQUE IMPORTANTE

Si le joueur utilise deux dés pour activer la carte Ultim', il ne peut pas utiliser ces dés pour prendre des cartes. Il doit choisir l'une ou l'autre option.

## COMPTER LES POINTS EN PARTIE CLASSIQUE

Comme mentionné précédemment, une partie entière est composée de 3 manches, une manche étant composée de 3 tours. À la fin de chaque manche, le joueur comptabilise ses points, chaque carte du Butin valant 1 point.

Ultim' Limit	i1 NICO	i2 ALEX	i3
Manche	1	10	12

Fin d'une manche

Chaque joueur inscrit son score sur le carnet de scores, puis met ses cartes dans la pile de défausse. Ensuite, un joueur mélange **toutes** les cartes - y compris celles de la pile de défausse - pour former une nouvelle pile de pioche, et prépare la table pour la manche suivante.

## REMPORTER LA PARTIE CLASSIQUE

Le joueur qui a le plus de points à la fin de la troisième manche remporte la partie. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci additionnent les chiffres figurant sur leurs cartes et celui qui a le score le plus élevé remporte la partie. En cas de deuxième égalité, les deux joueurs remportent la partie !

## SUPER PARTIE

Lorsque les joueurs maîtrisent bien les règles de la Partie Classique, et qu'ils pensent être prêts pour une **vraie** course contre la montre, ils peuvent se préparer à passer au niveau supérieur !

## BUT DU JEU

Avant la fin du temps imparti, le joueur lance les dés autant de fois qu'il veut, tout en prenant les cartes dont le chiffre correspond au résultat des dés. À la fin de chaque manche, **il ne compte les points que pour trois couleurs de carte parmi celles récoltées**. Il doit remporter le maximum de points avant la fin de la partie.

## AVANT DE COMMENCER

La Super Partie suit les mêmes règles que celles de la Partie Classique concernant le lancer de dés et la récolte de cartes. En revanche, un nouveau système pour compter les points intervient, qui force le joueur à être plus sélectif dans le choix de la **couleur** des cartes qu'il va prendre.

Au total, le joueur a le choix parmi 9 couleurs de carte. Bien qu'il puisse prendre autant de couleurs qu'il le souhaite, il ne sera autorisé qu'à comptabiliser 3 des couleurs qu'il aura obtenues. S'il prend plus de couleurs que cela, le joueur peut alors perdre des points.

Tout comme dans la Partie Classique, le joueur compte ses points après que chaque joueur a eu 3 tours, à la fin de la manche. Pour déterminer le score de la manche, il suffit que le joueur suive les étapes ci-dessous (selon le nombre de couleurs obtenues, il ne sera peut-être pas en mesure de suivre les 3 étapes).

### Étape 1. Comptabiliser les 3 couleurs en plus grand nombre

Le joueur ramasse les 3 couleurs qu'il a en plus grand nombre et compte 1 point par carte. Il place les cartes dans la pile de défausse après les avoir comptabilisées.

### Étape 2. Mettre de côté les 3 couleurs en plus grand nombre suivantes

Après avoir compté les points, le joueur ramasse les 3 couleurs suivantes qu'il a en plus grand nombre et les met de côté en les plaçant dans son Butin. Le joueur peut conserver ces cartes mises de côté jusqu'à la manche suivante – elles lui permettront de continuer sa collection !

### Étape 3. Soustraire les 3 dernières couleurs

Enfin, après avoir compté et mis de côté, le joueur ramasse toutes les couleurs restantes et soustrait 1 point de son score pour chacune de ces cartes. Puis, le joueur place ces cartes dans la pile de défausse une fois qu'il a terminé.

Il faut donc faire attention au nombre de couleurs récoltées. L'idéal serait que le joueur n'ait **jamais** plus de 6 couleurs dans son Butin, sinon cela pourrait lui faire perdre des points. Dans la **manche finale**, les choses se **compliquent** encore un peu plus. Cela sera évoqué dans la section "Compter les points en Super Partie", mais il convient d'expliquer comment le joueur doit organiser ses cartes avant de commencer les étapes de comptage, de stockage et de soustraction.

## ORGANISER LES CARTES DE SON BUTIN













Après que chaque joueur a eu 3 tours, à la fin de la manche, le joueur prend toutes les cartes de son Butin et les trie en différentes piles de couleurs. Peu importe si une pile ne comporte qu'une seule carte – chaque couleur doit faire l'objet d'une pile séparée.

Le joueur aura entre 1 et 9 piles de couleur différentes en face de lui.

Il les dispose ensuite en 3 rangées dans l'ordre décroissant : il commence par les piles de couleur qui contiennent le plus de cartes, puis continue jusqu'aux piles de couleurs qui contiennent le moins de cartes. Le joueur place ses 3 piles contenant le plus de cartes sur la **PREMIÈRE RANGÉE**, les 3 piles suivantes contenant le plus de cartes sur la **DEUXIÈME RANGÉE** et enfin toute pile de couleur restante dans sur la **TROISIÈME RANGÉE**. Si le joueur possède plusieurs piles de couleur contenant le même nombre de cartes, il les place dans l'ordre qu'il souhaite.

Il remplit les rangées qu'il peut avec les cartes qu'il a, en commençant par la rangée du haut. Peu importe si certaines rangées sont vides ou partiellement remplies (voir exemple 3). Une fois qu'il a fini, le joueur peut commencer à compter ses points.

### Exemple Trois :

CARTES DE NICO			
<b>Première rangée</b> Étape 1. Compter	 4 bleues	 4 jaunes	 3 vertes
	= 11 points		
<b>Deuxième rangée</b> Étape 2. Mettre de côté	 3 violettes	 2 argentées	 2 rouges
	= 7 cartes mises de côté		
<b>Troisième rangée</b> Étape 3. Soustraire	 1 orange	<i>Nico a récolté 7 couleurs différentes. Pour les trier en 3 rangées de 3 couleurs chacune, en partant des piles de couleur qui contiennent le plus de cartes vers celles qui en contiennent le moins, Nico place ses piles de couleur bleue, jaune, verte sur la première rangée ; celles de couleur violette, argentées et rouge sur la deuxième ; et enfin la pile restante de couleur orange sur la troisième.</i>	
	= 1 point à soustraire		
CARTES D'ALEX			
<b>Première rangée</b> Étape 1. Compter	 5 rouges	 5 jaunes	 3 vertes
	= 12 points		
<b>Deuxième rangée</b> Étape 2. Mettre de côté	 3 bleues	 1 argentée	<i>Alex a récolté 5 couleurs. Pour les trier en groupes de 3 couleurs, en partant des piles de couleur qui contiennent le plus de cartes vers celles qui en contiennent le moins, Alex place ses piles de couleur rouge, jaune et verte sur la première rangée, et les piles restantes de couleur bleue et argentée sur la seconde. Sa troisième rangée est vide car elle n'a pas récolté plus de 6 couleurs.</i>
	= 4 cartes mises de côté		
<b>Troisième rangée</b> Étape 3. Soustraire	= 0 point à soustraire		

## COMPTER LES POINTS EN SUPER PARTIE

Les manches 1 et 2 sont comptabilisées différemment de la manche finale. Elles seront donc traitées séparément dans cette règle de jeu.

## COMPTER LES POINTS POUR LA MANCHE 1 ET LA MANCHE 2

Une fois que le joueur a fini de trier ses cartes en rangées, il suit les étapes ci-dessous pour déterminer les points qu'il a obtenus pour la manche.

### REMARQUE

Le joueur est uniquement obligé de suivre une étape s'il possède au moins une carte dans la rangée correspondante. Il peut donc sauter une étape si la rangée correspondante est vide.

### 1. Compter les points de la première rangée de cartes

À la fin de chaque manche, le joueur ramasse les piles de couleur qu'il a placées dans sa première rangée et il comptabilise 1 point par carte. Une fois qu'il a fini, il place ces cartes dans la pile de défausse.

### 2. Mettre de côté la deuxième rangée de cartes

Après avoir compté les points, le joueur prend les piles de couleur de la seconde rangée et met de côté ces cartes pour la manche suivante. Le joueur doit considérer ces cartes comme un "investissement" pour la manche suivante. Lorsqu'il commence son prochain tour, il doit essayer de tirer profit de ces cartes mises de côté dans le Butin, en prenant le maximum de cartes de la même couleur. Si jamais le joueur a besoin de se rappeler les couleurs sur lesquelles il a "investi", il peut à tout moment aller regarder les cartes de son Butin.

### 3. Soustraire la troisième rangée de cartes

Enfin, après avoir compté et mis de côté, le joueur ramasse les piles de couleur qu'il reste dans la troisième rangée (s'il y en a) et il soustrait 1 point de son score par carte. Puis, il place ces cartes dans la pile de défausse une fois qu'il a terminé. Le joueur n'a donc pas intérêt à avoir une troisième rangée !

Une fois cette étape terminée, chaque joueur comptabilise son score, toutes les cartes sont mélangées (sauf celles mises de côté dans les Butins des joueurs) et on prépare la table pour la manche suivante.

**Dans l'Exemple Trois :** Nico marque 11 points pour sa première rangée de cartes, met de côté les 7 cartes de sa seconde rangée pour la manche suivante, et soustrait 1 point de son score à cause de sa troisième rangée, ce qui lui fait un score total de 10 points pour la manche.

Alex, elle, marque 12 points pour sa première rangée, met de côté les 4 cartes de sa deuxième rangée pour le prochain tour, et n'a rien à soustraire, puisque sa troisième rangée est vide, ce qui lui fait un score total de 12 points pour la manche.

## COMPTER LES POINTS DANS LA MANCHE FINALE

La manche finale fonctionne différemment des deux précédentes : il n'y a pas d'étape de stockage. Il n'y a qu'à compter les points et les soustraire.

1. Compter les points de la première rangée (comme décrit précédemment)

### 2. Soustraire toute couleur restante

Après avoir comptabilisé les points de la première rangée, le joueur ramasse toutes les cartes restantes et soustrait 1 point de son score par carte.

### ASTUCE

DANS LA DERNIÈRE MANCHE, LE JOUEUR A INTÉRÊT À NE PAS RÉCOLTER PLUS DE 3 COULEURS DIFFÉRENTES. Si le joueur n'a besoin d'aucune des couleurs présentes sur la table, il a intérêt à utiliser la fonction "Cartes" de la carte Ultim' afin de retourner 5 nouvelles cartes.

## REMPORTER LA SUPER PARTIE

Le joueur qui a le plus de points au bout de trois manches, soit 9 tours par joueur, remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés additionnent les chiffres figurant sur leurs cartes et celui qui a le score le plus élevé remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, tous les joueurs qui sont à égalité sont les vainqueurs !

## CONSEILS POUR LES PLUS JEUNES JOUEURS

Si le jeu semble trop compliqué pour les plus jeunes joueurs, procéder comme suit :

- Retirer la carte Ultim'.
- Retirer le cache du sablier. Les joueurs prennent simplement des cartes avant la fin du temps imparti. Ils ne doivent pas crier "Stop" et gardent ainsi toutes les cartes qu'ils ont prises.

