

# CHECK!

## RÈGLES DU JEU



  
**3-6**  
joueurs

  
**7+**  
ans

  
**15**  
minutes

## 1. Matériel

72 cartes check dont :

○ 16 *Punch*

◇ 16 *High Five*

□ 14 *Classic*

▽ 14 *Showdown*

☆ 12 *Freestyle*



30 cartes perf' dont :

15 Tasty perf'

15 Spicy perf'



6 cartes équipe

Dark side, Golden staff, Green team,  
Pink band, Red squad et Silver crew.

1 sablier de 1 minute

2 aides de jeu cartonnées

7 jetons dont :

6 jetons « série complète »

1 jeton « équipe la plus stylée »

## 2. But du jeu

Dans Check !, vous marquez des points à la faveur de vos poings.

Vos gestes et votre dextérité seront les garants de la qualité du flow !

Vous devrez constituer des séries de checks et, par équipe, les enchaîner de mémoire sans vous tromper. Chaque check est une carte représentant un geste de mains que vous devrez réaliser avec votre coéquipier. Il en existe de cinq types : **Punch**, **High Five**, **Classic**, **Showdown**, et **Freestyle** (voir le chapitre suivant).

## 3. Mise en place

- **Disposez une carte Equipe entre chaque joueur.** Par exemple à 4 joueurs, 4 cartes équipes sont placées.

**Chaque joueur fait partie de deux équipes, une avec son voisin de droite, une avec son voisin de gauche.**



- **Chaque équipe choisit son check de Freestyle**, le geste qui devra être effectué pour chaque carte Freestyle. Les deux joueurs de chaque équipe décident en commun de ce geste et le montrent aux autres joueurs afin que tout le monde connaisse le Freestyle de toutes les équipes. Ces Freestyles ne peuvent pas être l'un des checks existants et doivent tous être différents. **Chaque joueur aura donc deux Freestyles : un avec le joueur à sa gauche, et un autre avec le joueur à sa droite.**

- **Distribuez 3 cartes check** à chaque équipe. Ces cartes check sont posées en escalier, les unes sur les autres, à côté de chaque carte équipe, en les laissant toutes visibles (voir image de mise en place).

Ces trois cartes constituent les **zones de jeu** de chaque équipe et représentent le début de leur série de checks.

- **Distribuez 7 cartes check** à chaque joueur, 1 carte « **Tasty perf'** » et 1 carte « **Spicy perf'** ».

- **Formez une pile** avec le reste des cartes check à proximité du sablier et des jetons. Vous pouvez ranger dans la boîte les cartes perf' qui n'ont pas été distribuées.

*Exemple de mise en place à 4 joueurs*



- ① Cartes check distribuées
- ② Cartes perf' distribuées
- ③ Cartes équipe
- ④ Zones de jeu des équipes
- ⑤ Pile de cartes check
- ⑥ Jetons



## 4. Déroulement de la partie

Déterminez un premier joueur, idéalement le joueur le plus stylé. Si aucun joueur ne fait consensus, on considère que le joueur le plus stylé est celui qui est le plus proche de la date d'anniversaire de ses 20 ans.

À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, vous avez le choix entre deux actions :

- Poser une carte sur une zone de jeu, puis une seconde sur une autre.

Vous pouvez soit jouer une carte de votre main, soit une carte de la pile check.

Posez la carte jouée sur les cartes déjà présentes d'une série, en escalier, comme les premières cartes. Elles doivent les recouvrir tout en laissant visibles les cartes déjà jouées.

Si vous décidez de jouer une carte de la pile Check vous devrez choisir où la poser avant d'en prendre connaissance. Vous ne pouvez pas poser deux cartes check sur une même zone de jeu durant un même tour.

- Vous lever et crier vaillamment : « check ! »

Vous choisissez une de vos deux zones de jeu d'équipe.

Il vous faudra réaliser de mémoire et dans l'ordre votre série de checks avec le coéquipier de cette équipe.

Cette action se fait en 3 étapes :

### 1. Mémorisation :

Le sablier est retourné.

Vous avez une minute pour mémoriser votre série.

Vous pouvez vous entraîner et la répéter avec votre coéquipier.

*La série devra être exécutée dans l'ordre de pose des cartes, en commençant par les trois cartes qui étaient déjà posées à la mise en place.*

### 2. Réalisation :

Une fois le temps écoulé, un joueur adverse est choisi comme arbitre.

Il sera chargé de vérifier le bon déroulé des checks de votre série. Il prend en main la série de checks en lice.



C'est lui qui lance le départ en procédant à un compte à rebours : 3, 2, 1, go !  
Dès lors, prêts ou pas prêts, vous devez tenter de réaliser votre série de checks.

*Il est conseillé d'inverser l'ordre des cartes de la série de sorte à avoir les cartes dans l'ordre de réalisation. Le joueur vérifiant la série aura ainsi plus de facilité pour vérifier le bon déroulé et les éventuelles erreurs.*

Pendant la réalisation, ni vous, ni votre coéquipier, ni l'arbitre ne peuvent communiquer (sauf consignes spéciales de cartes perf').

Si vous ou votre coéquipier pensez avoir fait une erreur, vous pouvez interrompre votre show afin de le recommencer.

Cependant, il n'est possible de le recommencer qu'une seule fois, et en retirant les deux derniers checks de la série. (ce qui la facilite, mais réduit les points qu'elle vous offre).

### 3. Validation :

Récupérez les cartes checks réussies et placez-les sous la carte équipe concernée.

Si, lors de la série un ou plusieurs checks sont ratés ou mal placés, **vous ne récupérez que les checks réussis avant la première erreur !**

Si vous avez fait toute votre série de checks sans erreur et du premier coup, le flow coule en vous, vous remportez un jeton « série complète ». (3 points supplémentaires).

En cas de litige, c'est la foule (à la majorité des voix) qui détermine si l'équipe mérite les cartes check, le jeton ou les cartes perf' (voir p.6, cartes perf').

Tous les joueurs et les éventuels spectateurs sont considérés comme faisant partie de la foule.

En cas d'égalité, c'est le joueur le plus stylé (déterminé en début de partie) qui tranche.

*La battle se poursuit jusqu'à ce que chaque équipe ait réalisé sa série.*

*En revanche, les joueurs ne peuvent plus jouer de cartes sur les zones de jeu des équipes ayant déjà réalisé leur série de checks. Ainsi chaque équipe ne fait qu'une série.*



## 5. Cartes perf'

En plus des cartes checks, vous avez en main **deux cartes perf'** (une tasty et une spicy).



**Lors de votre tour, vous pouvez jouer une carte perf' à la place d'une carte check.**

Choisissez à quelle équipe vous la destinez et placez cette carte à proximité de sa zone de jeu.

Lorsque cette équipe réalisera sa série de checks, elle pourra à sa guise tenter de réussir les cartes perf' associées.

**Parmi elles, celles dont les conditions seront respectées et appliquées au moins une fois, seront gagnées et placées sous la carte équipe.**



## 6. Jeton équipe la plus stylée !

À l'issue de la battle, il vous reste à déterminer l'équipe la plus stylée ; celle qui remportera le jeton éponyme qui offre 3 points supplémentaires.

Les joueurs initient un compte à rebours : 3, 2, 1, go ! et pointent du doigt l'équipe qu'ils considèrent avoir réalisé la série de checks la plus stylée. Les joueurs peuvent pointer leur propre équipe.

**L'équipe qui obtient le plus de voix gagne le jeton « série la plus stylée ».**

En cas d'égalité, le jeton n'est pas remis.



## 7. Comptage des points

Les points des équipes sont évalués tels que :

- chaque carte check vaut 1 point
- chaque carte tasty perf' vaut 2 points
- chaque carte spicy perf' vaut 3 points
- chaque jeton (série complète et équipe la plus stylée) vaut 3 points

**Afin de déterminer votre score, additionnez les points de vos deux équipes.** Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur de la battle !

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a obtenu le jeton équipe la plus stylée qui remporte la partie.

Si les deux joueurs font partie de l'équipe ayant gagné ce jeton stylé ou qu'aucun des deux n'a remporté ce jeton, c'est le joueur qui a obtenu le plus de cartes perf' qui remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité, une nouvelle battle est nécessaire pour les départager !

### Remerciements de l'auteur :

Un immense merci à tous les testeurs du jeu avec notamment par ordre d'arrivée :

les nombreux potos romains ; fidèles joueurs invertébrés ; Etienne, Camille et Xavier à Place aux jeux ; Alexandre à la Triche ; les testeurs sur Octogones 2015 ; Clément et Roméo au K'fée des jeux ; la belle jeune équipe d'animation de Ludix.

Merci tout particulier à Clémence, Luis et Fabien, mes animateurs de coeur ! Merci encore à Victor pour le montage du clip et à Ludovox pour le partenariat sur le jeu concours. Merci enfin à Tom pour ce superbe habillage, à Ben pour ses retours toujours aussi précieux et à Didier pour sa confiance et ses conseils.



Julien Prothière aux manettes  
(création)

Tom Prothière aux pinceaux  
(direction artistique, illustration)

Benjamin Treilhou aux finitions  
(consulting graphique et gamedesign)

Un jeu Sweet Box

édité par Sweet November  
© 2016 tous droits réservés



## RÈGLES SIMPLIFIÉES POUR UNE PREMIÈRE PARTIE DE CHECK !

Retirez du jeu les cartes **freestyle** et **perf'**.

Faites équipe avec vos voisins de gauche et de droite.

*Exemple de mise en place à 4 joueurs*



- ① Cartes check distribuées (7 / joueur)
- ② Cartes équipe
- ③ Zones de jeu des équipes
- ④ Jetons

À tour de rôle vous avez le choix entre deux actions :

- Posez à la suite une carte check sur une zone de jeu puis une seconde sur une autre.
- Prononcez « check ! » et choisissez une de vos deux zones de jeu d'équipe. Mémorisez votre série pendant la durée du sablier. Puis donnez-la à un adversaire pour vérification et tentez de l'exécuter avec votre partenaire. Récupérez les cartes check réussies (1 point par carte) avant la première erreur. Si vous avez réussi votre série entièrement, récupérez également un jeton série complète (3 points).

La battle se poursuit jusqu'à ce que chaque équipe ait réalisé sa série une seule fois.

Terminez en votant simultanément pour la série la plus stylée (jeton valant 3 points).

Additionnez les points de vos deux équipes. Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur de la battle !