

chance it

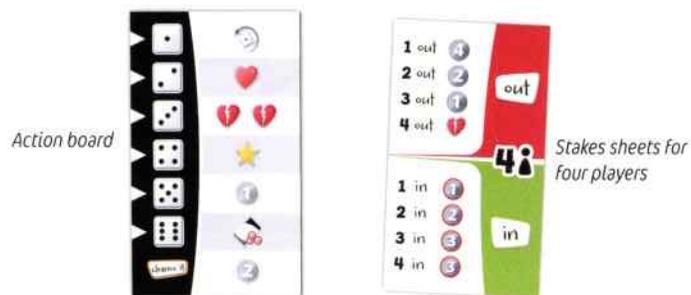
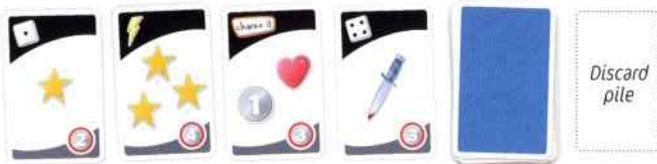


Gambling with Heart!
by Eli Thomas Wolf

Everything is nothing without heart. But with a lot of heart(s), you're reaching for the stars! Five dice show what your chances are. Do you pay coins to seize the opportunity? Or would you rather wait for better times? Win it all or lose a lot. There is only one thing you should never part with: your last heart! If that happens to you, you'll be far from all the stars and immediately out of the game! Challenge your luck: CHANCE IT!

Set it up!

Shuffle the 30 market cards and form a face-down pile. Lay out 4 of them face up as the market.



Place the action board in the middle of the table and place the stakes sheet that corresponds to the number of players right next to it.

Each of the 3 double-sided stakes sheets shows the number of players it is used for.



All players take the 3 guide cards **IN**, **OUT**, and **CHANCE IT** into their hand. (There are 18 guide cards in total.)

The first player to reach out for the 5 dice gets the starting-player marker.

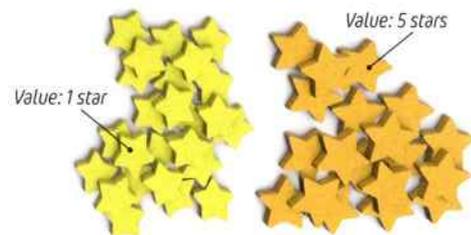
Of the 37 coins (25 small, 12 big), each player gets 1 big coin and 3 small coins (total value: 8).



Of the 36 hearts (24 small, 12 big), each player gets 1 big heart and 3 small hearts (total value: 8).



There are 44 stars (25 small, 19 big).



The remaining coins and hearts as well as all the stars form the supply.

You may exchange 5 small tokens (value 1) for 1 big token (value 5) of the same kind at any time.

Play it!

1. Roll the dice

The starting player rolls all 5 dice and places them, sorted by value, to the left of the action board.

2. Choose a guide card

Each player decides whether to participate in the upcoming action round by placing a guide card face down in front of them. Then all players reveal their card simultaneously:



If you play **IN**, you take part in the action round.



If you play **CHANCE IT**, you are also "IN" – i.e., you take part in the action round.



If you play **OUT**, you do not take part in the action round.

▶ If 2 or more players have chosen **CHANCE IT**, these players must play the guide card **IN** in the next game round.

To indicate this, these players put their **IN** card underneath their already-laid-out **CHANCE IT** card.

▶ If only one player has played **CHANCE IT**, he is not affected by this!

In the next round, he may choose from all three guide cards again.



3. Pay or collect the stakes

Count how many of you overall ...

... have played **OUT**.

- These players take coins from the supply – each of them gets as many as indicated on the stakes sheet for this number of players.
- If all players have played **OUT**, each player has to put one heart back into the supply. In this case, nobody obtains any coins.



Example:

The stakes sheet in the five-player game shows that Eva, as the only **OUT** player, obtains 4 coins from the supply.



Eva

... have played **IN** or **CHANCE IT**.

- These players have to pay coins into the supply – each of them pays as many coins as indicated on the stakes sheet for this number of players.
- Players who run out of coins have to pay hearts (of the respective value).



The 4 players who have played **IN** or **CHANCE IT** pay 3 coins each and participate in the action round. Bridget, Lea, and Tom must play **IN** in the next round.



Bridget

Tom

4. The action round

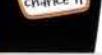
All players who have chosen **IN** or **CHANCE IT** join the action round. Any players who have chosen **OUT** don't take part in this action round; they are not affected by any of these actions.

The players involved in the action round carry out one action for each laid-out die at the action board, from top to bottom. For all participants, action 1 is followed by action 2; then, for all, by action 3, and so on.

Finally comes the **CHANCE IT** action, carried out only by those players who have chosen the guide card **CHANCE IT** for the current game round.

The action board

For each die lying at the action board, the players involved carry out the associated action:

		The starting player rerolls every "1" until no die shows a „1“ any more, and places it to the left of the new value .
		All players involved take 1 (small) heart from the supply.
		All players involved put 2 (small) hearts back into the supply.
		All players involved take 1 (small) star from the supply.
		All players involved take 1 coin (value = 1) from the supply.
		All players involved, in turn order, buy or discard 1 card from the market .
		All players involved who have chosen the guide card CHANCE IT take 2 coins from the supply.

Action 6 is carried out in turn order, beginning with the starting player. Actions 1–5 are resolved simultaneously.

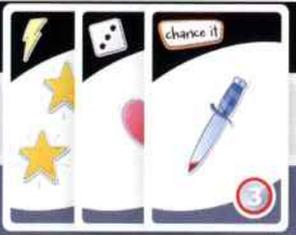
The market cards

Cards that you buy from the market allow you to carry out additional actions.

These symbols tell you when you may use the card you have bought.

Here you find the **action(s)** that the card allow(s) you to do.

When you buy cards, you put **coins** of this value back into the supply.



-  Carry out this card **immediately** after the purchase and then put it on the discard pile.
-  Do **not** carry out this card **yet**. Place it **face up in front of you for the time being**. Use its action when you carry out the corresponding die action or CHANCE IT action.
-  **chance it**
-  Take as many small hearts from the supply as depicted.
-  Take coins of the value indicated from the supply.
-  Take as many small stars from the supply as depicted.
-  All the other participants of the action round (NOT YOU) have to put a small heart back into the supply.
-  Discard or buy another market card!
You may not use this card in the action round in which you have acquired it!
-  When you **buy** the card, you **pay** the **complete** amount of coins as indicated at the bottom right of the card. *Market cards may never be paid with hearts.*

Discard market cards

If you are not able or willing to buy a market card, you pay nothing but you must put one card on the discard pile without using it. Only when there is no card left at the market do you lay out another 4 cards from the market pile, face up.

Use market cards

A. Cards with a flash symbol

 These cards grant you a strong one-time action that you carry out right after the purchase. After that, you put this card on the discard pile.

B. Cards with a die symbol

After buying these cards, you lay them out in front of you. They remain there until the end of the game and grant you recurring actions.

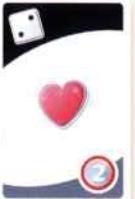
Example:



With die action 2, all players involved receive 1 heart (for the die lying there).

But Bridget receives 1 additional heart, since she has a market card for this.

You carry out these cards along with the corresponding die action.



Bridget

All players involved lose 4 hearts, since die action 3 is carried out twice (once for each die there).

For the first die, John's card grants him 1 heart and 1 coin. For the second die, he may not use this card again.

Per round, you may use each card only for 1 die.

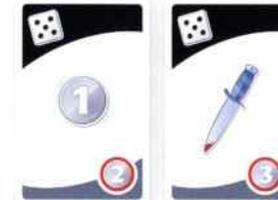


John

All players involved obtain 1 coin for the laid-out "5."

Tom has to choose which of his two value-5 cards to use, since there is only one "5" lying at the action board.

For each die, you may use only 1 card.



Tom

You use **cards with die symbol 1** before the starting player rerolls the dice that show a "1." For any other "1s" he rolls now, you don't carry out a card action.

C. Cards marked CHANCE IT

 Just like cards with a die symbol, you put **CHANCE IT** cards you have bought in front of you and use them recurrently.

When you carry out the **CHANCE IT** action you take 2 coins, and you **additionally** may use the action of **one** of the cards lying in front of you that shows CHANCE IT. This can even be a card that you have bought in the current action round.

Whoever is heartless is eliminated!

If you lose your last heart – for what ever reason – **you are immediately out of the game.** Put all your coins and stars back into the supply. Lay your market cards on the discard pile.

Yes, you read it correctly: You are no longer involved in play and thus, unfortunately, don't have a chance of winning! Therefore, do whatever it takes to avoid losing your last heart! If you don't manage this time, you might succeed in the next game! There is always a new **CHANCE IT...**!

If somebody has been eliminated, exchange the stakes sheet before you start the next game round. Always use the stakes sheet that corresponds to the current number of players!

The next game round

Take the guide cards you have chosen for the current game round back into your hand.

BUT: If **several** players have chosen **CHANCE IT** in the previous round, these players now leave the **IN** card face up in front of them. This card has already been determined as their **guide card for the upcoming game round!**

The next player in clockwise order gets the starting-player marker and rolls the dice for the next round.

The game ends – and the stars decide!

The first player to collect **20 (or more) stars** after a die action **ends the game.** Among all players (who have not been eliminated), the one who now possesses the **most stars** wins the game.

In case of a tie, the tied player with the most hearts prevails. If there is still a tie, the tied player who has the most coins wins.

The game ends also if, after a die action, there is only one player with hearts left; this player wins.

If all players are heartless and thus out of the game, nobody wins.



Art.Nr.: 60 110 5167
 Author: Eli Thomas Wolf
 Illustrator: Oliver Freudenreich
 Setting & layout: Stephanie Geßler
 English translation: Sybille & Bruce Whitehill

2022 Zoch Verlag
 Simba Toys GmbH & Co. KG
 Werkstraße 1, 90765 Fürth
 service.zoch-verlag.de
 zoch-verlag.com



chance it

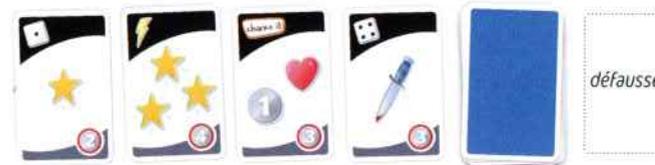


Mettez du cœur à décrocher les étoiles !
 Un jeu de Eli Thomas Wolf

On n'obtient rien si on n'y met pas du cœur ! Alors qu'avec beaucoup de cœurs, on décroche les étoiles ! Vos chances dépendent de cinq dés. Sauterez-vous sur l'occasion ? Ou attendrez-vous une meilleure opportunité ? Quitte ou double. Mais attention de ne jamais rendre votre dernier souffle, sous peine d'être aussitôt éliminé et de voir les étoiles vous filer entre les doigts ! Tentez votre chance : CHANCE IT!

Mise en place

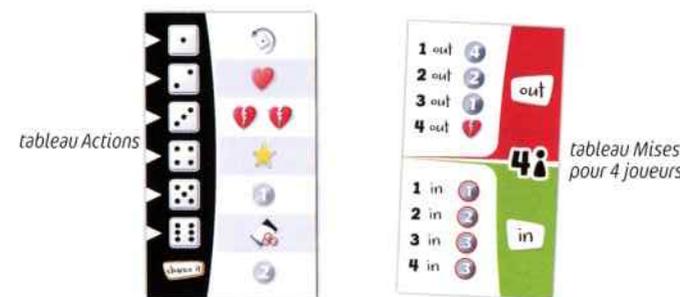
Mélangez les 30 cartes **Marché** et formez une pioche, face cachée. Puis, retournez en 4 et alignez-les pour constituer le **marché**.



Sur les 37 pièces (25 petites et 12 grandes), chacun en reçoit 1 grande et 3 petites (d'une valeur totale de 8).



Sur les 36 cœurs (24 petites et 12 grandes), chacun en reçoit 1 grande et 3 petites (d'une valeur totale de 8).



Placez le **tableau Actions** au milieu de la table et le **tableau Mises** correspondant au nombre de joueurs à sa droite.

Selon le nombre de joueurs, utilisez la face correspondante du **tableau Mises** parmi les 3 disponibles.

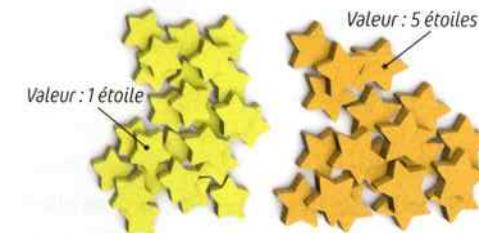


Chaque joueur prend ses 3 **cartes Option** en main : **IN**, **OUT** et **CHANCE IT**. (Il y a 18 cartes Option en tout.)



Le premier à se saisir des 5 dés reçoit la **tuile Premier Joueur**.

Il y a 44 étoiles (25 petites et 19 grandes).



Les pièces, cœurs et étoiles restants constituent la réserve.

Vous pouvez à tout moment échanger 5 petits (valeur 1) contre 1 grand (valeur 5) du même type.

Déroulement de la partie

1. Lancez les dés

Le Premier Joueur lance les 5 dés et place chacun d'eux en face de la rangée correspondante du tableau Actions, selon sa valeur.



2. Choisissez une carte Option

Chaque joueur choisit s'il souhaite participer au prochain tour d'actions. Pour cela, chacun joue 1 de ses 3 cartes Option, face cachée devant lui. Les cartes jouées sont alors dévoilées en même temps :



Le joueur qui a joué sa carte **IN** participe au tour d'actions.



Celui qui a joué sa carte **CHANCE IT** est aussi « **IN** » et participe donc également au tour d'actions.



Le joueur qui a joué sa carte **OUT** ne participe pas au tour d'actions.

► Si 2 joueurs ou plus ont joué leur carte **CHANCE IT**, ils devront jouer leur carte **IN** au prochain tour.

Pour s'en souvenir, ils glissent d'ores et déjà leur carte IN sous leur carte CHANCE IT.

► Si un seul joueur a joué sa carte **CHANCE IT**, il n'est pas concerné !

Il pourra de nouveau sélectionner 1 de ses 3 cartes Option au prochain tour.



3. Payez ou remportez la mise

Combien parmi vous ont joué leur carte ...

... **OUT** ?

- Chacun de vous gagne le nombre de pièces de la réserve indiqué dans le tableau Mises, en face du nombre de joueurs concernés.
- Si vous avez tous joué **OUT**, chacun doit remettre 1 cœur dans la réserve. Dans ce cas, personne ne gagne de pièce.

1 out	4	5
2 out	3	
3 out	2	
4 out	1	
5 out	1	

Exemple :

Le tableau Mises à 5 joueurs indique qu'Éva gagne 4 pièces de la réserve car elle est la seule à avoir joué **OUT**.



Les 4 joueurs qui ont joué **IN** ou **CHANCE IT** doivent payer 3 pièces et participent au tour d'actions. Ben, Léa et Tom devront jouer **IN** au prochain tour.



... **IN** ou **CHANCE IT** ?

- Chacun de vous doit payer le nombre de pièces à la réserve indiqué dans le tableau Mises, en face du nombre de joueurs concernés.
- Celui qui n'a plus de pièces doit payer la valeur en cœurs.

4. Le tour d'actions

Tous les joueurs qui ont joué **IN** ou **CHANCE IT** participent maintenant au tour d'actions. Ceux qui ont joué **OUT**, n'y participent pas et ne sont concernés par aucune action.

Tous les participants au tour d'actions effectuent une action par dé le long du tableau Actions, en partant du haut. Après l'action des dés 1, chaque participant effectue l'action des 2, puis celles des 3,...

Pour finir, seuls les joueurs qui ont joué leur carte **CHANCE IT** durant ce tour effectue l'action **CHANCE IT**.

Le tableau Actions

Pour chaque dé le long du tableau Actions, les participants effectuent l'action correspondante :

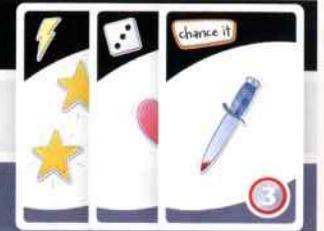
1	Le Premier Joueur relance tous les « 1 » jusqu'à ce que les dés indiquent une autre valeur, puis les déplace en face de leur nouvelle valeur .
2	Prenez tous 1 (petit) cœur de la réserve.
3	Remettez tous 2 (petits) cœurs dans la réserve.
4	Prenez tous 1 (petite) étoile de la réserve.
5	Prenez tous 1 pièce (de valeur 1) de la réserve.
chance it	Achetez ou défaissez tous, à tour de rôle, 1 carte du marché.
2	Tous les joueurs qui ont joué leur carte CHANCE IT gagnent 2 pièces de la réserve.

Effectuez l'action 6 à tour de rôle en commençant par le Premier Joueur. Toutes les autres actions peuvent être effectuées simultanément.

Les cartes Marché

Les cartes achetées au marché vous offrent des actions supplémentaires.

Ces symboles vous indiquent à quel moment vous pouvez utiliser les cartes achetées.



Indique l'action ou les actions que permet la carte.

Si vous achetez une carte au marché, remettez les pièces de la valeur indiquée dans la réserve.

- Effectuez l'action de cette carte **immédiatement** après son achat, puis défaissez-la.
- N'effectuez **pas tout de suite** l'action de cette carte. **Placez-la devant vous, face visible, jusqu'à la fin de la partie.** N'utilisez son action que lorsque vous effectuerez l'action du dé ou **CHANCE IT** correspondante.
- Prenez le nombre de petits cœurs indiqué de la réserve.
- Prenez le nombre de pièces correspondant à la valeur indiquée de la réserve.
- Prenez le nombre de petites étoiles indiqué de la réserve.
- Tous les autres participants à ce tour d'actions (**SAUF VOUS**) doivent remettre un petit cœur dans la réserve.
- Défaussez ou achetez une (autre) carte du marché !
Vous ne pouvez pas l'utiliser durant le tour où vous l'avez achetée !
- Si vous **achetez la carte**, payez **intégralement** le coût indiqué dans le coin inférieur droit.
Vous ne pouvez jamais acheter des cartes en payant avec des cœurs.

Défaissez des cartes Marché

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas acheter de carte Marché, ne payez rien et défaissez-en une sans l'utiliser. Le marché n'est complété à 4 cartes que lorsqu'il est vide.

Utiliser des cartes Marché

A. Cartes avec un éclair

⚡ Ces cartes permettent d'effectuer une action puissante juste après leur achat, mais une seule fois. Elles sont ensuite défaussées.

B. Cartes avec un symbole de dé

Placez ces cartes devant vous après les avoir achetées. Elles y restent jusqu'à la fin de la partie et vous offrent des actions permanentes.

Exemple :



L'action du dé 2 indique que tous les participants gagnent 1 cœur (pour le dé qui se trouve en face).

Mais Ben gagne 1 cœur supplémentaire grâce à la carte Marché qu'il possède.

Effectuez les actions de ces cartes au moment de résoudre l'action du dé correspondant.



Ben

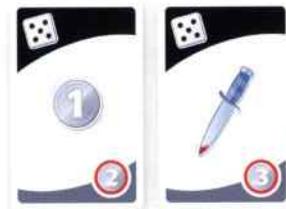
Tous les joueurs perdent 4 cœurs car l'action du dé 3 est effectuée deux fois (une fois par dé).

La carte de Joe lui rapporte 1 cœur et 1 pièce pour le premier dé 1. Il ne peut pas la réutiliser pour le second dé.

Vous ne pouvez utiliser une carte que pour 1 seul dé par tour.



Joe



Tom

Tous les participants gagnent 1 pièce pour le dé 5.

Tom doit décider laquelle de ses deux cartes 5 il utilise car il n'y a qu'un seul dé 5 le long du tableau Actions.

Vous ne pouvez utiliser qu'1 carte par dé.

Vous pouvez utiliser les **cartes avec le symbole de dé 1** avant que le Premier Joueur ne les relance. Si un dé indique de nouveau un 1, vous ne pouvez pas effectuer une action supplémentaire avec votre carte.

C. Cartes avec un symbole CHANCE IT

⚡ Tout comme les cartes avec un symbole de dé, placez les cartes achetées avec un symbole **CHANCE IT** devant vous et utilisez leur action permanente.

Si vous effectuez l'action **CHANCE IT** (= Vous gagnez 2 pièces), vous bénéficiez **en plus** de l'action de l'une de vos cartes avec le symbole CHANCE IT. Cette carte peut parfaitement avoir été achetée durant ce tour d'actions.

Celui qui se retrouve sans cœur est éliminé !

Le joueur qui perd son dernier cœur, comme dans la vie, est **immédiatement éliminé**.

Il remet toutes ses pièces et ses étoiles dans la réserve et défausse toutes ses cartes.

Oui, vous avez bien lu : vous ne jouez plus et perdez par la même occasion toute chance de gagner !

Évitez donc à tout prix de perdre votre dernier cœur ! Si vous n'y parvenez pas durant cette partie, vous vous en tirez sûrement mieux la prochaine fois ! On a toujours droit à une nouvelle **CHANCE IT** !

Si un joueur est éliminé, **changez le tableau Mises** au tour suivant : utilisez toujours celui correspondant au nombre de joueurs (encore) en jeu.

Tour suivant

Reprenez en main la carte Option jouée ce tour-ci.

MAIS : Si **plusieurs** joueurs ont joué la carte **CHANCE IT** durant le tour précédent, ceux-ci doivent alors laisser la carte **IN** face visible devant eux : on considère que ce sera **leur carte Option choisie pour le prochain tour** !

Le joueur assis à gauche du Premier Joueur précédent reçoit la tuile Premier Joueur et lance les dés pour le tour suivant...

Fin de la partie... sous une bonne étoile !

Le joueur qui totalise **20 étoiles ou plus** à l'issue de l'action d'un dé met **fin à la partie**. Le vainqueur, parmi les joueurs encore en lice, est celui qui possède le **plus d'étoiles**.

En cas d'égalité, celui qui possède le plus de cœurs l'emporte. S'il y a toujours égalité, le joueur qui a le plus de pièces gagne.

La partie prend également fin s'il ne reste plus qu'un seul joueur avec des cœurs. Il est alors déclaré vainqueur.

Si tous les joueurs sont éliminés, personne ne gagne.



Art.Nr. : 60 110 5167
Auteur : Eli Thomas Wolf
Illustrations : Oliver Freudenreich
Mise en page : Stephanie Geßler
Traduction : Éric Bouret

2022 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

