RÈGLES

RuckuS™

7+

2-5

10 min

blue orange™

DAN LEVY
EDOUL

Posez des cartes devant vous pour réaliser des collections, volez celles de vos adversaires et débarrassez-vous rapidement de vos cartes en main ! Faites en sorte d'avoir la plus grande collection avant que "**RUCKUS !**"ne soit annoncé... Mais attention aux points négatifs !

MATÉRIEL

72 cartes :
12 familles différentes
composées chacune
de 6 cartes identiques

BUT DU JEU

Collectez le plus de cartes possible en formant des familles pour remporter un maximum de points.

MISE EN PLACE

• Mélangez toutes les cartes faces cachées et formez une pile au centre de la table.
• Piochez chacun 7 cartes de la pile et **regardez-les secrètement.**
Vous pouvez les organiser dans votre main en les regroupant par famille.

DÉROULEMENT DU JEU

Au "**TOP-DÉPART**" annoncé par le joueur de votre choix, vous allez tous jouer en même temps en effectuant successivement l'une de ces 4 actions :

A Former vos familles de cartes

B Voler une famille de cartes

C Piocher une carte

D Compléter une famille de cartes

ATTENTION !

L'action A, Former vos familles de cartes, est prioritaire et obligatoire.
À tout moment, si vous pouvez former une famille, alors vous devez le faire.
Les actions B, C et D peuvent être effectuées et répétées dans l'ordre que vous souhaitez.

A Former vos familles de cartes

En priorité, vous devez toujours placer devant vous les familles de cartes identiques que vous avez en main, en formant des piles distinctes, faces visibles, à raison d'une famille par pile.

IMPORTANT !

Une famille doit être composée au minimum de 2 cartes. Chaque carte unique doit rester dans votre main, en attendant de pouvoir l'utiliser.

B Voler une famille de cartes

Une fois vos familles formées, vous pouvez voler les familles de cartes posées devant vos adversaires.

Pour cela, posez une des cartes uniques que vous avez en main sur une famille de même type placée devant un adversaire. Ramenez ensuite cette famille devant vous.

Vous pouvez voler plusieurs familles durant la partie, tant que vous avez les cartes nécessaires pour le faire.
Vous pouvez voler des familles chez des adversaires différents ou retourner chez le même joueur plusieurs fois de suite.

Seules les cartes uniques de votre main peuvent être utilisées pour voler des familles aux adversaires.

Après un vol, il est possible que vous vous retrouviez avec 2 familles identiques devant vous. Regroupez-les pour n'en laisser qu'une seule visible.

C Piocher une carte

Dès que vous le souhaitez, vous pouvez piocher une carte de la pile centrale.

D Compléter une famille de cartes

Si vous avez en main une carte unique identique à l'une de vos familles déjà présentes devant vous, alors vous pouvez la poser pour compléter cette famille.

IMPORTANT !

L'annonce des cartes est primordiale ! Dès que vous posez une ou plusieurs cartes, que ce soit pour former, voler ou compléter une famille, vous devez annoncer à voix haute la famille jouée.

Par exemple, si vous posez une famille de deux cartes Atchoum, vous devez crier "**ATCHOUM !**".

FIN DU JEU

Dès qu'un joueur n'a plus de carte en main, il doit immédiatement annoncer à haute voix "**RUCKUS !**" tout en tapant sur la pioche pour mettre fin à la manche. Aucune action effectuée après l'annonce de Ruckus n'est prise en compte.

Chaque joueur calcule son total de points :

+ 1 POINT
par carte posée devant vous.

– 1 POINT
par carte encore en main.
(Vous ne pouvez pas descendre en dessous de 0).

+ 2 POINTS BONUS
pour le joueur qui a annoncé "**RUCKUS !**".

Après avoir pris note de vos points, enchainez les manches jusqu'à ce qu'un joueur cumule **50 POINTS**.
La partie s'arrête alors et c'est le joueur qui a le plus de points qui l'emporte !
En cas d'égalité, les joueurs concernés partagent la victoire.

© 2026 Blue Orange Edition. Ruckus et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu