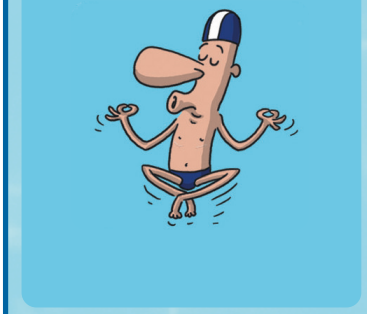
CANNONBALL POOL

Un jeu très interactif et amusant sur le thème de la piscine, dans lequel les joueurs tentent de garder leur sang-froid alors que chaque plongeon met la table sens dessus dessous.

Fais en sorte de ne pas être celui qui se retrouve la tête sous l'eau.





Les types de cartes

Funcards

C'est la monnaie du jeu. Si vous n'avez plus de fun cards, vous êtes perdant et le jeu est terminée.



Masterpools

Ces cartes sont placées au centre et servent de repères visuels.



Pool cards

Ces cartes sont renouvelées à chaque tour et placées devant vous sur la table. Elles indiquent dans quelle piscine vous vous trouvez et les dégâts que vous subissez en cas de Cannonball.



Action cards

Ces cartes sont dans votre main. Elles vous permettent de déterminer le déroulement du jeu.
Vous disposez des cartes Cannonball et des cartes Influence, qui sont à leur tour divisées en deux types: les cartes Timeline et les cartes Evade.

Cannonball cards

Elles sont jouées sur une carte Masterpool de votre choix.
Elles déterminent les dégâts causés par le cannonball dans les pools correspondant à la couleur de la carte Masterpool choisie.



Influence cards

Ces cartes influencent ce qui se passe avec le cannonball joué et les dégâts ainsi subis.

Il existe 2 types de cartes Influence :



Timeline cards

Elles sont placées les unes à côté des autres au-dessus des cartes Masterpool, dans l'ordre. On les reconnaît à la flèche de la ligne du temps en haut de la carte. Elles ont une influence sur le Cannonball (renforcement, affaiblissement, déplacement…).



Evade cards

Le joueur les place devant lui. Elles protègent le joueur personnellement (déplacement des dégâts, immunité…)



Placement des cartes

Avant le début du jeu

Les Masterpool cards

sont disposées les unes à côté des autres au centre de la table.



Les Fun cards

sont réparties équitablement entre les joueurs et placées devant chaque joueur, bien en vue.



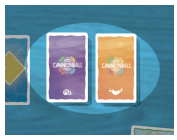
La pile de Pool cards

est placée face cachée à côté des cartes Master Pool.



La pile de Action cards

est placée face cachée de l'autre côté, près des cartes Masterpool.



La pile de Cannonball cards

est placée face cachée à côté des cartes Action

Pendant le jeu

Les Pool cards

sont placées par chaque joueur devant lui, de manière clairement visible et lisible.



Les Cannonball cards (orange)

sont jouées sur les cartes Masterpool et sont partiellement posées dessus. Si une carte demande de combiner plusieurs pools, la carte Masterpool concernée est glissée à côté.



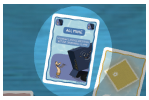
Les Timeline cards (violettes)

sont placées les unes à la suite des autres, de manière lisible, au-dessus des cartes de pool principales.



Les Evade cards (bleues)

sont placées par chaque joueur devant lui, de manière clairement visible et lisible.



Le déroulement du jeu

1. La main

Chaque joueur commence avec **2 cartes Cannonball + 5 cartes d'Influence**.

2. Les cartes Pool

Chaque joueur prend une carte Pool de la pile et la pose face visible devant lui.

Si toutes les cartes Pool sont de la même couleur, de nouvelles cartes Pool sont piochées.

3. La phase d'Action

a.Le Cannonball

Choisissez l'une des actions suivantes :
- Jouez une carte Cannonball sur un Master Pool.
- Échangez au maximum 2 cartes Action (Cannonball ou Influence) contre de nouvelles cartes.

Complétez ensuite votre main.

Vous ne jouez rien ? Alors le tour passe au joueur suivant.

L'échange de cartes d'action est toujours autorisé avec une combinaison de cartes Cannonball et Influence.

Tous les joueurs passent-ils un tour complet ? Dans ce cas, le joueur suivant est obligé de jouer un Cannonball.

b.Influence

Dès qu'une carte Cannonball est jouée, les autres joueurs (dans le sens des aiguilles d'une montre) peuvent choisir une action:
- Jouer une carte Timeline ou Evade.
- Échanger au maximum 2 cartes Action de sa main contre de nouvelles cartes.

Les cartes Evade portant un logo en forme d'éclair sont traitées immédiatement.

Pendant la phase d'influence, aucune carte Cannonball ne peut être jouée !

Compléter immédiatement sa main après son action.
La phase d'Influence se termine avec le dernier joueur avant le joueur Cannonball.
Le joueur Cannonball ne participe pas à la phase d'Influence, sauf indication contraire d'une carte.
Les actions des cartes Timeline sont immédiatement visualisées auprès des cartes Masterpool.

Vous jouez à 3 ou 4 joueurs? Ajoutez un tour à la phase d'Influence. Ainsi, le joueur Cannonball peut aussi jouer une carte d'Influence.

4. Détermination des dégâts

Une fois toutes les cartes Action jouées, les cartes Timeline sont d'abord traitées dans l'ordre, puis les cartes Evade. Les dégâts sont ensuite déterminés pour chaque joueur.

Dans cet exemple, les dégâts sont

4-3=1



Les cartes Fun perdues reviennent au joueur qui a joué la carte Cannonball,sauf indication contraire des cartes Evasion.

Les dégâts du joueur actif sont placés dans le pot et retirés du jeu, sauf si les cartes Évasion en décident autrement.

5. Le tour suivant

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Celui-ci peut mélanger les cartes Pool et/ou les cartes Evade s'il le souhaite.

6. Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'un joueur n'a plus de cartes Fun. On ne joue donc pas pour gagner, mais pour ne pas être le perdant.

Les cartes Cannonball

CB 6,5,4,3 (4x) CB 5,4,3,2 (5x) CB 4,3,2,1 (6x)

Les Cartes Timeline

Cannonball -3 (1x)
Cannonball -2 (2x)
Cannonball -1 (2x)
Cannonball +3 (1x)
Cannonball +2 (2x)
Cannonball +1 (2x)
Move cannonball to the green pool (2x)
Move cannonball to the yellow pool (2x)
Move cannonball to the red pool (2x)
Move cannonball to the blue pool (2x)
Move cannonball to pool of choice (3x)
Double cannonball. Extend cannonball to a pool of your choice (2x)
Si, après un Double Cannonball, le Cannonball se déplace vers un autre pool, le Double Cannonball est annulé. Le Cannonball peut également se déplacer vers l'un des pools déjà actives, par exemple du pool bleue/rouge vers le pool rouge..
Lors d'un 'Double Cannonball',on ajoute un troisième 'pool'.
Swap 2 players' pools (2x)
Resolution starts here (2x)
Toutes les cartes Timeline déjà placées avant votre tour sont annulées et leurs actions sont annulées.

Les cartes

Les cartes Evade

Immunity. Immunisé contre la perte de plaisir ce tour-ci. (2x)
It's yours now. Un joueur de votre choix subit vos dégâts. (2x)
All mine. Les dégâts de ce tour reviennent à vous, et non au joueur Cannonball. (1x)
Payback. (1x)
Vos dégâts sont payés par le joueur cannonball au pot.
Bubblebath Les Evade cards des voisins ne comptent pas *(1x)*
Backflip. Jouez la dernière carte Timeline de ce tour.(1x)
No diving! Les joueurs après vous ne peuvent pas jouer de 'Timeline cards'. (1x)
Take the hit. Choisis un autre joueur qui paiera la moitié de tes dégâts. En cas de nombre impair, celui-ci subira la plus grande partie des dégâts.(2x)
Timeout. Choisis un ami. Il ne participe pas à la phase d'action de ce tour (2x)
Floater. Une fois toutes les cartes Influence jouées, choisissez un joueur. Sa carte Influence est ignorée. (1x)
Waterslide. Chaque joueur passe sa carte Pool dans le sens horaire(1x)
Friends. Choisis un ami. Répartis le plaisir équitablement. Ils te donnent le surplus s'il y en a. (1x)
Taxman. Les joueurs te paient 1 carte Fun par carte Influence jouée ce tour. (1x)
Deal. Fin de la phase d'action : le joueur Cannonball peut vous payer 2 cartes Fun pour retirer 1 carte Influence jouée. (1x)
Tu joues la carte pendant ton tour, mais le Deal n'a lieu qu'une fois que toutes les cartes d'Influence ont été jouées.

Les cartes Pool

Bleu 1 (2x)	Jaune 1 (2x)	Vert 1 (2x)	Rouge 1 (2x)
Bleu 2 (2x)	Jaune 2 (2x)	Vert 2 (2x)	Rouge 2 (2x)
Bleu 3 (2x)	Jaune 3 (2x)	Vert 3 (2x)	Rouge 3 (2x)
Bleu 4 (1x)	Jaune 4 (1x)	Vert 4 (1x)	Rouge 4 (1x)

4 cartes Masterpool (Bleu, Jaune, Vert, Rouge)

Fun cards

cartes Fun (60x)

Si 2 cartes sont en conflit, c'est la dernière qui l'emporte.